

Carat

Auteur: Dirk Henn

Uitgegeven door Queen Games, maart 1998

Een tactisch spel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

Spelmateriaal

- 36 speelstenen Elke speelsteen toont 4 diamanten in verschillende kleuren en waarden (van 1 tot 6 karaat). De waarde per steen is steeds dezelfde, de kleuren verschillen van elkaar.
- 49 puntenchips (waarde 1 tot 5 punten; 1-4 steeds 10 keer en de 5 komt 9 keer voor)
- 1 schrijfblok: om de punten te noteren
- 1 spelbord
- deze handleiding

Doel van het spel

Probeer de speelstenen zo op het spelbord te schikken, dat je de hoogste puntenchips verovert en zo de meeste punten wint.

Spelvoorbereiding

- Leg het spelbord in het midden van de tafel.
- Alle spelers verdelen gezamenlijk de puntenchips (met de getalzijde naar boven) in de ronde waardevelden van het spelbord.
- Op elk veld wordt één steen gelegd.
- Elke speler zegt met welke "kleur" hij zal spelen (rood, geel, blauw of groen).
- De speelstenen worden gemengd en omgekeerd naast het spelbord gelegd. Elke speler neemt blindelings één speelsteen in zijn hand.
- Bepaal wie het spel start, de anderen volgen in uurwijzerzin.

Spelverloop

- Wie aan de beurt komt, legt zijn speelsteen op het spelbord en neemt vervolgens een nieuwe van de voorraad.
- De eerste speler heeft de vrije keuze: hij mag zijn speelsteen op een willekeurig speelveld leggen, maar niet aan de rand of in een hoek van het spelbord.
- Elke volgende speelsteen moet op een vrij veld gelegd worden. Deze speelsteen moet daarbij aan minstens één reeds liggende speelsteen grenzen. D.w.z. dat de speelsteen aan minstens één zijde van een andere moet grenzen. De rand- en hoekvelden mogen nu wel gebruikt worden.
- Richt de speelstenen zo dat slechts één diamant aan de waardesteen grenst.
- Zodra een puntenchip volledig door diamanten omsloten is, worden punten toegekend. Daarna wordt de puntenchip omgedraaid (zodat het getal niet meer zichtbaar is).

Hoe bekom je punten?

- De puntenchip gaat naar die speler die in zijn kleur het meeste karaat rond de chip liggen heeft. Voorbeeld: (2de tekening blad 3) Rood heeft met "5" de meest waardevolle diamant geplaatst en

daarmee de puntenchip "3" verdiend. (3de tekening blad 3) Blauw heeft voor een totaal van 6 karaat liggen, wat dus meer is dan rood. Blauw krijgt de puntenchip "3".

- Hebben meerdere spelers hetzelfde hoogste aantal karaat, dan wint de speler met het daaropvolgend aantal ingezet karaat, zelf indien hij niet met een diamant vertegenwoordigd is. Voorbeeld: (4de tekening blad 3) Rood en blauw zitten in een patstelling (hebben evenveel karaat). De punten gaan nu naar de tweedehoogste, dus groen in dit geval. (5de tekening blad 3) Hier hebben 3 spelers evenveel karaat ingezet. De punten gaan naar geel, alhoewel hij geen enkele diamant hier ingezet heeft.
- Als vier spelers evenveel karaat ingezet hebben, wint niemand de puntenchip. Dit is ook zo als twee spelers een gelijk aantal hoogste en twee spelers een gelijk aantal laagste punten ingezet hebben. Voorbeeld (onderste tekening blad 3): Rood en groen hebben in beide voorbeelden hetzelfde hoogste aantal karaat. Doordat de daaropvolgende spelers (blauw en geel) ook evenveel punten hebben (links elk 3 punten, rechts elk 0 punten), wint niemand de puntenchip.
- Ook in dit laatste geval wordt de puntenchip omgedraaid, omdat hij niet meer kan veroverd worden.

Hoeveel punten zijn er te winnen?

- Hoe meer diamantkleuren er rond een puntenchip liggen, hoe beter. De waarde van de puntenchip wordt vermenigvuldigd met het aantal kleuren. Dit product wordt opgeschreven.
- Voorbeeld:
 - De vier kleuren komen voor. Rood wint en ontvangt: 4 (kleuren) x 3 (puntenchip) = 12 punten.
 - Drie kleuren liggen rond de puntenchip. Rood en blauw liggen er uit. Groen wordt winnaar. 3 (kleuren) x 3 (puntenchip) = 9 punten.
- Bij 2 of 3 spelers zijn er kleuren die niet meespelen. Punten, die deze kleuren behalen, worden aan niemand toegekend. Als niemand de punten kan krijgen, wordt de puntenchip ook omgedraaid.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als alle speelstenen op het spelbord liggen en alle puntenchips omgedraaid zijn. De speler met de meeste punten, wint het spel.

Tactische tips

Puntenchips die in het midden liggen, zijn het moeilijkst te veroveren; maar ze brengen ook het meest aantal punten op. Chips aan de rand zijn eenvoudiger in te sluiten, maar ze brengen niet zo veel punten op. Chips in de hoeken worden slechts met factor 1 vermenigvuldigd...

Variante voor 2 spelers

Als je toch met z'n tweeën een pittige partij wil spelen, dan laat je elke speler met twee kleuren spelen. De kleuren worden afzonderlijk toegekend. Pas op het einde van het spel worden de punten opgeteld.

Variante voor complexere partijen

Wie nog tactischer wil spelen, laat elke speler met drie speelstenen starten. Zodra een speelsteen uitgespeeld wordt, mag de speler een derde steen nemen.

Date Last Modified: 18-05-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief