

Das GROSSE und das kleine A

Auteur: Wolfgang Kramer

Uitgegeven door Amigo, 1996

Een ongewoon troef-kaartspel voor 3 tot 9 spelers vanaf 10 jaar. Onze spelgroep zou dit spel liever het grote en het kleine EI noemen, want iedereen krijgt het gevoel met een ei te zitten...



Inhoud:

- 104 gewone kaarten (8 maal de kaart met waarde 1 tot 13)
- 4 jokerkaarten
- 1 kaart met Das grosse A
- 1 kaart met Das kleine a

Spelregels

Spelidee

Het doel van het spel bestaat erin om zo snel mogelijk de handkaarten uit te spelen. Slaagt een speler in dit opzet, dan wordt het spel beëindigd. Elke kaart die de spelers nu nog in hun hand houden, leveren minpunten op. Hierbij zal men proberen om de beide "A"-kaarten zo snel mogelijk af te leggen vermits deze kaarten zeer veel minpunten opleveren. De speler die het minst minpunten verzamelde, is de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

Om de stand van de minpunten bij te houden, heeft men papier en pen nodig. De minpunten zullen door de speler worden bijgehouden die het meeste minpunten heeft. De beide "A"-kaarten worden in het midden van de tafel geplaatst. De overige kaarten worden geschud en uitgedeeld.

Bij 3 tot 8 spelers krijgt elke speler 13 kaarten. Bij 9 spelers ontvangt elke speler slechts 12 kaarten. Alle spelers nemen hun kaarten in de hand en sorteren deze het best volgens de waarde.

Spelvolgorde

De speler, links van de kaartdeler, begint het spel. Hij speelt één of meerdere kaarten met **dezelfde** waarde uit. Daarna is de volgende speler in uurwijzerszin aan de beurt. Hij moet één of meerdere kaarten uitkomen met een hogere waarde. Hij kan echter ook passen.

Verhogen in waarde: Wanneer een speler verhoogt in waarde betekent dit dat hij evenveel kaarten als de vorige speler aflegt maar met een hogere waarde (alle kaarten moeten bovendien dezelfde waarde bezitten).

Passen: Een speler past wanneer hij geen kaart(en) kan of wenst op tafel te leggen.

De startspeler van een spelronde bepaalt steeds het aantal kaarten die men zal moeten afleggen. Plaatst deze speler slechts één kaart op tafel, dan kunnen de andere spelers slechts maximaal één kaart afleggen. Worden er bij het begin van een spelronde 3 kaarten afgelegd, dan moeten de andere spelers ook 3 kaarten uitkomen ofwel moeten ze passen. Wanneer een speler kaarten uitkomt, dan moet hij steeds verhogen in waarde. Nadat alle spelers gepast of gespeeld hebben, wordt een spelronde beëindigd. De speler die de hoogste kaart(en) heeft uitgespeeld, plaatst de gespeelde kaarten opzij en hij wordt nu de startspeler. Op deze wijze begint er een nieuwe spelronde.

Opmerking: De opzij geschoven kaarten zijn van geen betekenis meer. Het is immers de bedoeling om zijn kaarten zo snel mogelijk af te leggen.

Jokerkaarten

Het spel bevat 4 jokerkaarten, die de getalwaarde van 1 tot 14 kunnen aannemen. Wanneer een joker met een andere getalkaart wordt uitgespeeld, dan neemt de jokerkaart dezelfde getalwaarde aan.

Voorbeeld: Zo vormen twee kaarten met de waarde 10 samen met een jokerkaart eigenlijk drie kaarten met het getal 10.

Wanneer een joker alleen wordt uitgekomen, neemt hij de waarde 14 aan. De joker is dus de hoogste kaart in het spel. Op dat ogenblik kan geen enkele andere speler nog hoger bieden. Wordt één joker echter in een "A"-ronde uitgespeeld, dan neemt deze de waarde 1 aan teneinde de "A"-kaart af te weren (zie verder).

Heeft een speler op het einde van het spel nog een joker in zijn bezit, dan telt deze voor 14 minpunten.

De twee "A"-kaarten

Nu wordt het menens. De grote "A" en de kleine "a" zijn de slechtste kaarten van het spel. Deze beide kaarten worden bij het begin van het spel in het midden van de tafel geplaatst. In de twee eerste ronden worden de beide "A"-kaarten aan de spelers verdeeld. Wie bij de eerste ronde de hoogste kaart heeft gespeeld, moet de kleine "a"-kaart bij zijn handkaarten voegen. De speler die in de tweede ronde de hoogste kaart is uitgekomen, moet de grote "A"-kaart bij zijn handkaarten voegen. Dit is helemaal geen nadeel. Het volstaat om deze kaarten terug in het spel te brengen en ze op deze wijze kwijt te spelen. De speler die deze kaart(en) echter nog bezit op het einde van het spel krijgt wel heel wat minpunten. Zo levert de kleine "a"-kaart 15 minpunten op terwijl de grote "A"-kaart 20 minpunten opbrengt.

Hoe kan men zich ontdoen van de "A"-kaarten?

Wie in het bezit gekomen is van één of van beide slechtste kaarten, heeft de

mogelijkheid om deze kaarten door te spelen aan iemand anders. Hierbij zorgt hij ervoor dat hij bij een spelronde de hoogste kaart(en) uitspeelt zodat hij de winnaar is van die spelronde en vervolgens een nieuwe spelronde mag beginnen. Alleen de startspeler kan immers een "A"-kaart uitkomen. Bovendien wordt een "A"-kaart steeds alleen uitgespeeld. Tevens mag een "A"-kaart door een speler niet worden uitgespeeld wanneer deze speler ze in de vorige spelronde bekwam. Er moet dus minstens één spelronde tussen zitten voordat men een "A"-kaart terug kan uitspelen.

Afloop van een "A"-ronde

Wanneer een speler een "A"-kaart uitkomt dan noemt men deze spelronde een "A"-ronde. Op dat ogenblik krijgen de andere spelers klamme handen want niemand wil de "A"-kaarten in zijn bezit hebben. Nochtans zal één speler, tot leedvermaak van de anderen, de nieuwe eigenaar worden van deze "A"-kaart.

Opmerking: De eerste twee rondes zijn gewone rondes, er wordt immers niet gestart met een "A"-kaart. Deze beide rondes dienen enkel om de twee "A"-kaarten te verdelen onder de spelers.

In de "A"-rondes gelden er bijzondere regels:

- De uitgespeelde "A"-kaart heeft steeds de waarde 0.
- De joker heeft de waarde 1.
- Geen enkele speler mag tijdens deze ronde passen. Iedere speler moet een kaart afleggen, ongeacht of deze kaart hoger of lager is dan de laatst uitgekomen kaart.
- Er mag geen tweede "A"-kaart uitgespeeld worden tijdens een "A"-ronde. De speler die op dat ogenblik als laatste kaart alleen maar een "A"-kaart in zijn bezit heeft moet op dat ogenblik passen.

Wanneer er meerdere kaarten met de hoogste waarde werden gespeeld, dan heeft de speler die het eerst deze kaart uitspeelde pech en incasseert hij de "A"-kaart.

Een slag met de kleine "a"-kaart

De kleine "a"-kaart wordt na de eerste ronde toegekend aan de speler die de eerste slag heeft gemaakt. Wanneer deze speler de kleine "a"-kaart uitkomt, dan zullen alle overige spelers in geen geval hun hoogste kaart uitspelen. De speler die de slag met de kleine "a"-kaart behaalt, moet de stapel kaarten van deze ronde verdekt voor zich neerleggen. Bovenaan deze stapel wordt dan de kleine "a"-kaart opengelegd. Alle kaarten van deze stapel zullen minpunten opleveren bij het einde van het spel. Een jokerkaart telt voor één minpunt, terwijl de andere kaarten hun getalwaardes in min blijven behouden. Op dat ogenblik telt de kleine "a"-kaart voor nul punten.

Een slag met de grote "A"-kaart

Een speler die bij een slag de grote "A"-kaart incasseert, moet alle kaarten van deze slag inclusief de grote "A"-kaart bij zijn handkaarten plaatsen. Dit betekent dat de

grote "A"-kaart meermaals in het spel komt en meerdere keren van eigenaar kan veranderen. Deze "A"-kaart zal tot het einde van het spel in de handkaart van één der spelers zitten. Zij zal deze arme stakker dan ook 20 minpunten opleveren.

Speleinde

Naarmate er meer spelrondes gespeeld worden, zal het aantal handkaarten van de spelers afnemen. Wanneer een speler op het einde van een spelronde geen kaarten meer in zijn bezit heeft, wordt het spel beëindigd. Nu wordt er afgerekend. Alle spelers tellen hun minpunten. Alle handkaarten tellen als minpunten waarbij hun waardes behouden blijven. Een joker telt op dat ogenblik voor -14, de kleine "a"-kaart voor -15 en de grote "A"-kaart voor -20 punten. Hierbij dient men erop te letten om het puntenaantal van de slag van de kleine "a"-kaart niet te vergeten.

Vervolgens worden de minpunten van elke speler genoteerd. Aansluitend kan men een nieuw spel beginnen. De speler die de meeste minpunten heeft begint het volgende spel.

Match-winnaar

Een match eindigt wanneer men 5 spellen heeft gespeeld. Wie op dat ogenblik het minste aantal minpunten op zijn saldo heeft staan, is de match-winnaar. Hartelijk gefeliciteerd!

Voorbeeld van 6 spelrondes met 4 spelers

Voor degenen die nog enkele bedenkingen hebben over het spelverloop, volgen er 6 voorbeelden van een spelronde. We starten bij het begin, waarbij de twee "A"-kaarten nog in het midden van de tafel liggen.

Ronde 1

- Ann opent het spel door twee kaarten met de waarde 5 uit te komen.
- Bernard verhoogt door een joker en een kaart waarde 7 uit te spelen.
- Koen past.
- Sabine bezit drie kaarten met de waarde 12. Ze behoudt een van deze kaarten en gooit er twee op tafel. Op deze wijze behaalt zij de slag en moet zij de kleine "a"-kaart in haar handkaarten plaatsen. De uitgespeelde kaarten worden in een verdeckte stapel weggelegd. Vervolgens begint zij een nieuwe spelronde.

Ronde 2

- Sabine speelt vier kaarten met een waarde 3 uit.
- Ann past.
- Bernard verhoogt door vier kaarten met een waarde 6 uit te komen.
- Koen past.
- Bernard heeft deze slag behaald en krijgt de grote "A"-kaart toegewezen. De overige kaarten worden verdeckt weggelegd op de aflegstapel.

Ronde 3

- Bernard speelt een kaart met waarde 10.
- Koen verhoogt door een kaart met de waarde 11 uit te komen.
- Sabine speelt een nog hogere kaart uit, nl. een 12.
- Ann past, want zij wenst haar joker nog niet in te zetten.
- Sabine behaalt deze slag en mag de volgende spelronde beginnen.

Ronde 4

- Sabine speelt de kleine "a"-kaart uit.
- Ann verhoogt door haar laagste kaart uit te spelen, nl. een 2.
- Bernard speelt eveneens zijn laagste kaart uit, nl. een 4.
- Koen speelt een kaart met waarde 4 uit, alhoewel hij lagere kaarten heeft.
- Omdat Bernard als eerste de hoogste kaart is uitgekomen, behaalt hij deze slag. Hij neemt de kaarten van deze slag en plaatst deze verdekt voor zich neer. De bovenste en openliggende kaart van deze stapel is de kleine "a"-kaart. Deze stapel zal hem bij het einde van het spel 10 (4+4+2) minpunten opleveren. Vervolgens begint Bernard de volgende ronde.

Ronde 5

- Bernard behoedt zich voor nog meer minpunten en besluit om de grote "A"-kaart uit te spelen.
- Koen komt zijn kaart waarde 1 uit.
- Sabine offert haar joker op. Een joker telt in een "A"-ronde als waarde 1.
- Ann heeft als laagste kaart een waarde 3 en kan niets anders dan de slag behalen. Zij moet nu alle kaarten van deze slag in haar handkaarten plaatsen. Zij mag nu wel de volgende ronde beginnen.

Ronde 6

- Ann komt een kaart met waarde 13 uit. Alleen d.m.v. een joker kan men nu nog deze slag behalen.
- Alle andere spelers passen.
- Hierdoor komt Ann terug aan de beurt en kan ze in de volgende ronde de grote "A"-kaart terug uitspelen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief