

PISA

Auteur: Günther Burkhardt

Uitgegeven door Adlung Spiele, 2000

Een troefspel waarbij het verloop vooraf in een stemronde bepaald wordt en de spelers twee keer scoren voor 3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Inhoud:

- 56 speelkaarten - 14 kaarten per kleur met waarden van 0 tot 13
- 8 stemkaarten

Spelidee:

- Probeer je voor te stellen: je bent in het bezit van je handkaarten en kunt daarmee naar eigen goeddunken zowel de troefkleur(en), het aantal te behalen slagen evenals de volgorde van de kaarten (oplopend of aflopend) vastleggen.
- Dit idee is in dit spel geen wensdroom maar werkelijkheid. Probleem is echter: je zult je moeten 'meten' met je tegenspelers. Ofwel zet je daarbij door en bepaal je deels het spelverloop, ofwel laat je de anderen dat doen en scoor je reeds punten voordat het eigenlijke spel gespeeld wordt... Aan jou de keuze!

Doel van het spel:

PISA is een troefspel waarbij elke ronde in twee delen uiteenvalt: een stemmingsfase en een eigenlijke speelfase. Na elk van beide fasen worden punten toegekend. Het aantal te verdienen punten is wel dubbel zo groot in de eigenlijke speelfase.

Vorbereiding:

- Papier en potlood klaarleggen.
- Alle 56 speelkaarten goed schudden en aan elke speler 13 kaarten geven (bij 5 spelers: 11 kaarten per speler). Overblijvende kaarten verdekt opzij leggen.
- De spelers nemen hun handkaarten op en houden deze verdekt voor de anderen.
- De 'stemkaarten' worden per soort open in het midden van de tafel gelegd. (Bij de troefkleurkaarten is de hoofdtroef het grootst voorgesteld, de ondertroef is de 'tweede' kleur.)

Spelverloop:

1) De stemfase:

- Zodra de handkaarten verdeeld zijn, begint de stemfase. In deze fase leggen de spelers samen vast hoe het eigenlijke spel gespeeld zal worden.
- Er zijn drie stemrondes: eerst worden steeds de troefkleuren vastgelegd (4 mogelijkheden) , daarna het aantal te behalen slagen (2 mogelijkheden) en tenslotte de rangorde der kaarten (ook 2 mogelijkheden).
- Verloop van een stemfase:
 - De speler links van de deler start de eerste stemfase. Bij de volgende stemming begint steeds de speler links van de vorige 'startspeler'. (Elke stemmingsronde wordt dus door iemand anders geopend!)
 - De betreffende stemkaarten (4 of 2) worden duidelijk open in het midden van de tafel gelegd.
 - Elke speler legt nu - beginnend met de startspeler van dienst, in wijzerzin gevolgd door de anderen - 1 tot 3 handkaarten verdekt bij de stemkaart van zijn keuze. Daarbij moet wel duidelijk blijven wie welke kaarten waar gelegd heeft!
 - Zodra alle spelers 'gestemd' hebben, worden alle ingezette kaarten omgedraaid en wordt bepaald welke stemkaart gebruikt zal worden. Daarvoor wordt per stemkaart de som gemaakt van alle ingezette speelkaarten. De kleur evenals de herkomst (= wie heeft ze ingezet) spelen daarbij geen rol.
 - De stemkaart met de hoogste ingezette waarde zal gebruikt worden voor de tweede spelfase. De andere stemkaart(en) worden opzij gelegd en tellen niet meer mee.
 - Treedt er bij een stemming een gelijkheid op, dan wint de stemkaart waarbij de meeste kaarten ingezet werden. Blijft er gelijkheid, dan wordt er gekeken naar de waarde van de ingezette kaarten: de hoogste kaart gaat voor (enz.).
 - Elke speler neemt nu zijn ingezette kaarten terug en legt deze verdekt voor zich op tafel.
 - Nu volgt op dezelfde manier een tweede en derde stemronde.
- Zodra de drie stemrondes afgelopen zijn, blijven er drie stemkaarten over die samen een 'toren' vormen. Deze geeft aan hoe gescoord kan worden in de speelfase.
- Puntentelling na de stemfase:
 - De spelers draaien hun ingezette kaarten (minimaal 3, maximaal 9) om en maken de som van deze kaarten.
 - De speler met de grootste som krijgt 1 punt, de speler met de tweede grootste som, 2 punten, enz. Hij die dus de kleinste som inzette, krijgt de meeste punten. Dit aantal is gelijk aan het aantal deelnemende spelers (vb.: 4 punten bij 4 spelers). Is er voor een bepaalde plaats een gelijkheid, dan krijgen die spelers elk de kleinste puntenwaarde.
 - Deze puntenwaarde moet genoteerd worden.
- Nu gaat elke speler na welke uitgespeelde handkaarten hij opnieuw wil gebruiken. Elke speler moet nl. zijn handkaarten terug aanvullen tot 10 kaarten (bij 5 spelers: 8 kaarten). Hierdoor blijven voor elke speler precies 3 kaarten liggen. Deze worden nu uit het spel genomen en opzij gelegd.

- Hierna kan de speelfase beginnen.

2) Speelfase:

- Startspeler is de speler links van de deler. De anderen volgen in wijzerzin.
- Spelregels bij het troefspel:
 - de eerst uitgespeelde kleur moet gevolgd worden
 - wie dit niet kan, mag troeven of een andere kaart spelen
 - de troefkleuren tellen afzonderlijk: de ene troefkleur gaat boven de andere
- De speler die de slag behaalt, speelt als eerste een nieuwe kaart.
- Puntentelling na de speelfase:
 - Zijn alle slagen gespeeld, dan worden deze per speler geteld. Het aantal behaalde slagen is nu van belang.
 - Werd gespeeld om het 'grootste aantal slagen', dan scoort de speler met de minste slagen het minst aantal punten. (De te behalen punten is in deze fase dubbel zo groot.) Deze speler scoort dus 2 punten. De speler met de meeste slagen behaalt daarentegen het maximum aantal punten: bij 4 spelers is dit 8 punten. (Algemeen: aantal spelers x 2.)
 - Werd gespeeld om het 'kleinste aantal slagen', dan scoort de speler met de minste slagen de meeste punten. Enz.
 - Hebben meerdere spelers evenveel slagen behaald, dan worden hun 'theoretisch' behaalde puntenaantallen opgeteld en verdeeld.
Voorbeeld bij 4 spelers: doel is 'veel slagen' behalen. Speler A had 5 slagen en krijgt 8 punten. Spelers B en C hadden elk 2 slagen. Ze krijgen elk 5 punten (De 6 voor de tweede plaats + 4 voor de derde plaats = 10 punten worden verdeeld!) Speler D met 1 slag krijgt 2 punten.
 - Deze punten worden genoteerd.

Speleinde:

- Na elke ronde is de volgende speler de deler. Er worden evenveel rondes gespeeld als aantal spelers.
- De speler met de grootste som is winnaar.

Date Last Modified: 08-03-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief