

# POISON

Poison  
 Amigo, 2008  
 Reiner KNIZIA  
 3 - 6 spelers vanaf 8 jaar  
 ± 45 minuten

## Spelmateriaal



**8 gifkaarten met de waarde 4**



**telkens 14 toverdrankkaarten in drie kleuren, per kleur twee kaarten met de waarde 4 en telkens drie kaarten met de waardes 1, 2, 5 en 7**

**1 blocnote**

## Spelidee

In de keuken van de tovenaars pruttelen drie ketels met toverdranken. Om de beurt gooien de spelers een toverdrankkaart in een ketel naar keuze. Hierbij moet er goed worden opgelet om geen ketel te laten overlopen. Want zodra de totale waarde van alle kaarten in een ketel de waarde van 13 overstijgt, moet deze speler alle kaarten van deze ketel nemen. Deze kaarten kunnen aan het einde van het spel minpunten opleveren, tenzij een speler de meerderheid heeft bij een drank want dan is de speler immuun tegen zijn werking.

Als extra zijn er ook nog acht gifkaarten die niet alleen de drank in de ketel maar ook de eindafrekening van de speler kunnen bederven.

Belangrijk is dus om de kaarten verstandig en beredeneerd uit te spelen zodat men de minste minpunten verzamelt.

# Spelvoorbereiding

Een partijtje POISON wordt gespeeld in meerdere etappes. Aan het begin van iedere etappe is één speler de kaartengever. De kaartengever wisselt voor de volgende etappe met de wijzers van de klok mee. De kaartengever mixt verdekt alle kaarten zeer grondig en verdeelt ze daarna één voor één aan de spelers. Afhankelijk van het aantal spelers ontvangen sommige spelers een kaart meer in de hand dan de andere spelers. De blocnote en een potlood zijn pas nodig aan het einde van een etappe.

## OPMERKING

*In een spel met drie spelers worden de kaarten verdeeld alsof het gaat om een spel met vier spelers. De kaarten van die vierde speler worden voor deze etappe niet gebruikt.*

# Spelverloop

De speler links van de geveger begint, daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, moet één van zijn kaarten met de voorzijde naar boven in een ketel naar keuze leggen. Er zijn maximaal drie ketels. De ketels liggen in het midden van de tafel (zie voorbeeld rechts).



De kleur van de toverdrankkaart die als eerste in een ketel wordt gespeeld, bepaalt de kleur van alle kaarten die in deze ketel mogen worden gespeeld. Volgende kaarten van deze kleur moeten in dezelfde ketel worden gelegd. Er mag dus op geen enkel moment een kleur in meer dan één ketel vertegenwoordigd zijn.

## AANDACHT

*Dit geldt niet voor de groene gifkaarten. Deze kaarten mogen in elke ketel worden gelegd. Als een ketel nog maar alleen gifkaarten bevat, is zijn kleur nog niet bepaald. Zodra een toverdrankkaart in deze ketel wordt gespeeld, bepaalt deze kaart de kleur van de ketel. De ketel mag echter nooit de kleur van een bestaande ketel krijgen.*

Zodra een speler een kaart speelt waarmee de som van alle kaarten (toverdrankkaarten en eventuele gifkaarten) de waarde van 13 overstijgt, moet de speler alle kaarten, die al in deze ketel werden afgelegd, nemen en verdekt voor zich neerleggen.

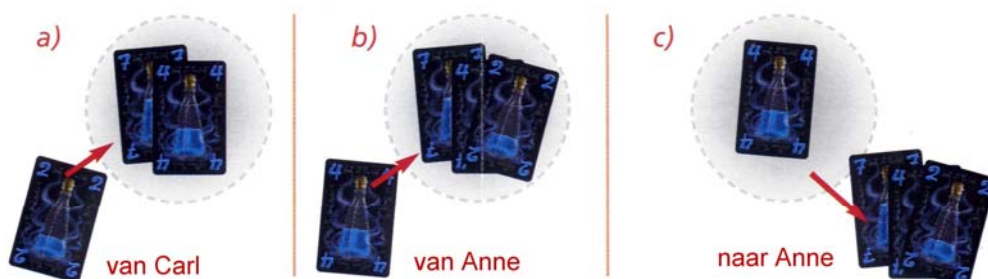
De kaart die ervoor heeft gezorgd (toverdrank of gif) dat de waarde van 13 werd overschreden, blijft in de ketel.

## OPMERKING

*De spelers mogen hun verdekte kaarten tot aan het einde van het spel niet bekijken !*

### Voorbeeld 1

- Carl speelt een 2 en vult de ketel tot een waarde van 13.
- Anne speelt een 4 en hiermee overstijgt deze ketel de waarde 13. Anne moet alle kaarten (drie) die al in deze ketel werden afgelegd, nemen en verdekt voor zich neerleggen.
- De kaart die Anne speelde met de waarde 4 blijft in de ketel.



## Voorbeeld 2

- Marc speelt een gifkaart (die altijd de waarde 4 heeft) en vult de ketel tot de waarde 11.
- Herman speelt een 5 en hiermee overstijgt deze ketel de waarde 13.  
Herman moet alle kaarten die al in deze ketel werden afgelegd (inclusief de gifkaart), nemen en verdekt voor zich neerleggen.
- De kaart die Herman speelde met de waarde 5 blijft in de ketel.



## De puntenwaardering

Een etappe eindigt als alle kaarten werden uitgespeeld. Kaarten die aan het einde van een etappe nog in een toverkettel liggen, worden niet gewaardeerd.

De spelers leggen al hun verdeckte kaarten bloot en bepalen hun resultaat.

Iedere toverdrankkaart telt voor één minpunt, iedere gifkaart telt voor twee minpunten.

In het geval dat een speler de meerderheid heeft van een bepaalde kleur, tellen deze kaarten voor nul punten. Bij een gelijke stand voor de meerderheid van een bepaalde kleur tellen deze kaarten toch voor één minpunt per kaart.

Gifkaarten worden altijd gewaardeerd, ook al heeft een speler hier de meerderheid.

De minpunten van de etappe van iedere speler worden genoteerd op de blocnote.

### Voorbeeld van een puntenwaardering

Anne heeft drie blauwe kaarten, twee rode kaarten en één gifkaart. Zij heeft in geen enkele kleur de meerderheid en moet dus alle kaarten waarderen. Zij ontvangt 7 minpunten.



$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 = 7$$

Marc heeft zes rode kaarten en twee paarse kaarten. Omdat hij de meeste rode kaarten van alle spelers heeft, moet hij zijn rode kaarten niet waarderen (waarde 0).

Hij ontvangt slechts 2 minpunten.



$$0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 = 2$$

Carl heeft twee blauwe kaarten, vijf rode kaarten, zes paarse kaarten en twee gifkaarten. Carl heeft bij de paarse kaarten met Herman een gelijke stand en moet dus alle kaarten waarderen. Hij ontvangt 17 minpunten.



$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 = 17$$

Herman heeft zes blauwe kaarten, één rode kaart, zes paarse kaarten en vier gifkaarten. Hij heeft de meeste blauwe kaarten en moet dus de blauwe kaarten niet waarderen. Hij heeft bij de paarse kaarten een gelijke stand met Carl en moet de paarse kaarten dus wel waarderen.

Ofschoon Herman ook de meeste gifkaarten heeft, moet hij deze toch waarderen omdat de gifkaarten altijd worden gewaardeerd. Herman ontvangt 15 minpunten.



$$0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 2 + 2 = 15$$

## Einde van het spel

Na iedere etappe moet de kaartengever alle kaarten opnieuw verdekt zeer grondig mixen en aan de spelers verdelen. Zodra iedere speler éénmaal kaartengever is geweest, eindigt het partijtje. Alle minpunten van de verschillende etappes worden samengeteld. De speler met de minste minpunten wordt de winnaar.

### OPMERKING

*In een spel met drie spelers is een partijtje beëindigd zodra iedere speler tweemaal kaartengever is geweest.*

## Spelvariant

Aan het begin van het spel ontvangt iedere speler maar 5 kaarten in de hand. De resterende kaarten vormen een verdekte voorraadstapel. Zodra een kaart wordt gespeeld, wordt een nieuwe kaart van de voorraadstapel getrokken.

Het spel eindigt als de voorraadstapel is opgebruikt en alle kaarten zijn gespeeld.