

# Ein Solches Ding

Auteur: Urs Hostettler

Uitgegeven door F.X. Schmid, 1990

Een fantasierijk communicatie-woord-combinatie-spel voor 2 tot 7 spelers vanaf 11 jaar.

## Spelvoorbereiding

- De kaarten "Ein Solches Ding" en "1. Spielerin" worden opzij gelegd.
- De kaart "Ein Solches Ding" wordt in het midden van de tafel gelegd. De rest van de kaarten goed mengen en omgekeerd als voorraad naast de startkaart plaatsen.
- Elke speler krijgt 9 kaarten van die stapel in de hand. Zorg dat je medespelers je kaarten niet kunnen lezen.
- Bepaal wie mag beginnen.

## Doel van het spel

Probeer met behulp van de kaarten een begrippenreeks te vormen om als eerste alle kaarten uit te spelen. Het echte doel is echter om heel veel plezier te beleven met elkaar, je hersenen op volle toeren te laten draaien en veel te lachen.

## Spelregel

- Van de voorraadstapel wordt ÈÈn kaart genomen en naast de startkaart gelegd: deze kaart vormt de start van de begrippenreeks.
- De eerste speler zoekt in zijn eigen voorraad kaarten een kaart uit, waarvan de tekst klopt met het ding dat hij in gedachten heeft. Hij leest de tekst van deze kaart hardop voor en legt die naast de eerste begripskaart. Hij noemt het ding echter niet.
- Daarna is de volgende speler aan de beurt: kaart uitkiezen, voorlezen en op tafel leggen,...

## De begrippenreeks barst

Ergens komt ooit een moment, waarbij een speler die aan de beurt komt, zich met de beste wil van de wereld geen enkel ding meer kan voorstellen dat alle eigenschappen bezit van de reeds openliggende kaarten.

In plaats van nu een nieuwe kaart aan de reeks toe te voegen, vraagt deze speler aan zijn voorganger, wat dit zeldzame ding wel kan zijn.

- De gevraagde speler moet nu een concreet ding noemen dat aan alle beschrijvingen en eigenschappen van de reeds openliggende kaarten moet beantwoorden.
- **Lukt het** de gevraagde om zo'n ding te noemen, dan heeft hij geluk en de vraagsteller heeft pech: die moet als straf 3 nieuwe kaarten van de voorraad nemen.
- **Lukt het niet** om zo'n ding te noemen, dan moet de voorganger als straf 3 nieuwe kaarten nemen.

## De volgende ronde

Daarmee is de eerste ronde gespeeld: de openliggende kaarten worden opzij gelegd, van de voorraadstapel wordt een nieuwe kaart naast de startkaart geplaatst. De speler die naast de verliezer van daarnet zit, opent de nieuwe ronde.

**Uitzondering:**

Heeft de speler die de nieuwe ronde moet beginnen, slechts 1 kaart meer in zijn hand, dan moet de nieuwe ronde gestart worden door de eerstvolgende speler die meer kaarten bezit.

## Einde van het spel

Wie als eerste al zijn kaarten kan uitspelen, wint het spel.

Natuurlijk moet ook na zo'n laatste kaart opheldering gegeven worden omtrent het ding waaraan de winnende speler denkt.

## Tips

- De tijd om na te denken mag zeker niet meer dan een minuut bedragen.
- Als je geen oplossing meer vindt en geen passend kaartje meer in de hand hebt, kan je natuurlijk ook altijd proberen te bluffen.  
Je legt dan simpelweg een kaartje neer met een eerder vage, algemene omschrijving en zegt daarbij b.v. "Zo, dat past in ieder geval". Je hoopt dan wellicht dat je buur een kaartje extra toevoegt en je niet op bluffen zal pakken. Zo heb je dan in ieder geval een kaartje minder in je handvoorraad.

---

## De Anti-Bluf Variante

Wanneer in je groep enkel sluwe vossen zitten, die steeds kaarten aanleggen, zonder ook de minste moeite te doen om een passend ding te zoeken, dan bevelen we je de volgende variante te spelen:

I. **Doel:** Probeer zo weinig mogelijk minpunten te verzamelen.

II. **Spelregel:**

- Volgens de gewenste speelduur neem je slechts een deel van de beschikbare kaarten als voorraadstapel, b.v. de helft van de kaarten.
- Elke speler krijgt bij aanvang 6 kaarten.
- Het spelverloop krijgt, afwijkend van de basisregels, de volgende veranderingen:
  - Elke gespeelde kaart wordt steeds door een kaart van de voorraadstapel aangevuld, zodat elke speler steeds 6 kaarten in bezit heeft.
  - Als iemand zich bij het vragen "vergist" heeft, moet die speler alle openliggende kaarten voor zich leggen. Deze kaarten tellen als minpunten bij het einde van het spel.

III. **Speleinde:**

Het spel eindigt, als alle kaarten van de voorraadstapel gebruikt zijn. Wie de laatste kaart moet nemen, ontvangt de restkaarten van alle spelers als extra minpunten. De speler die dan het minst aantal minpunten heeft, wint het spel.

---

## De Poker-Variante

I. **Vorbereiding:**

Voor dit spel worden de kaart "1. Spielerin", papier en potlood genomen. Het papier dient om de tussenstanden van elke speler te noteren. Elke speler zoekt zich een persoonlijk voorwerpje (pion, schijfje,...) dat kan dienen als persoonlijke markering. Elke speler krijgt 5 kaarten van de stapel, die zijn

persoonlijke Joker-kaarten worden.

II. **Doel:** Probeer als eerste 33 punten te verzamelen.

III. **Spelregel:**

- Een van de spelers ontvangt de kaart "1. Spielerin" en draait van de voorraad de eerste kaart om. Deze wordt naast de startkaart "Ein Solches Ding" gelegd.  
Nu moeten alle spelers, beginnend met de "1. Spielerin", de rij om, verklaren of ze nog een kaart verder willen omdraaien of niet.
- Wil iemand "opgeven", dan legt hij zijn persoonlijke markering op het laatst omgedraaid kaartje. Daarna wordt de volgende kaart van de stapel omgedraaid en wordt de rij rond aan iedereen gevraagd, of iemand wil opgeven, enz., totdat alle persoonlijke markeringen op tafel liggen.
- Nu moet de laatst uitgestapte speler een ding noemen, dat aan alle openliggende eigenschappen voldoet.
- Lukt het hem niet, dan ontvangt hij geen enkel punt. Nu moet de persoon die daarvoor "opgaf" een ding noemen, dat aan alle kaarten tot en met de kaart waar z'n markering op ligt, voldoet.
- Wordt zo'n ding door de groep goed bevonden, dat ontvangt deze vindingrijke speler en alle voor hem gestopte spelers zoveel punten als er kaarten tot voor hun eigen persoonlijke markering liggen.
- Met de persoonlijke Jokerkaarten kan men ongeschikte kaarten, door nieuwe, beter passende teksten bedekken. De radende speler mag gelijk hoeveel uitgespeelde kaarten met een jokerkaart bedekken.
- Wordt de oplossing erkend, dan telt er per openliggend begrip een punt. De jokerkaarten zijn dan echter wel verloren en kunnen niet meer gebruikt worden.
- Wordt de oplossing afgewezen, dan krijgt die speler geen enkel punt. Maar hij krijgt zijn in deze ronde gebruikte Jokerkaarten terug. Vindt niemand een passend ding, dan verdient niemand een punt.
- De punten worden genoteerd, de kaart "1. Spielerin" gaat naar de linkerbuur en een nieuwe ronde start.

IV. **Speleinde:**

Wie het eerst 33 punten verdient, wint. Bereiken meerdere spelers tijdens dezelfde ronde de 33 punten, dan wint hij die de hoogste score bezit of - bij gelijke stand - hij die tijdens de laatste ronde het laatst "opgaf".

V. **Taktische pokertips:**

- Wie als laatste "opgeeft", neemt meer risico en moet dikwijls meer Jokerkaarten gebruiken. De kunst bestaat erin, om op het gepaste moment te stoppen, om zo gratis punten te ontvangen van die spelers die na je proberen een passend ding te zoeken.
- In de laatste ronde, als een speler de 33 punten bereikt, zijn de anderen gedwongen om hoog te poken, om zelf nog te kunnen winnen. Meer dan 10 punten per ronde is echter zelden haalbaar.

---

## Tips om de huisvrede te bewaren

WAT IS "EIN SOLCHES DING" ?

- Zo'n ding moet alle openliggende eigenschappen bezitten. Hierbij moet de speler bij zijn eenmaal gekozen definitie blijven.
  - Voorbeeld: De "Matterhorn" kan niet in de woonkamer zijn. Een "beeld" van de Matterhorn is een heel ander ding en kan natuurlijk in de woonkamer voorkomen.
- De kaarten moeten heel concreet geïnterpreteerd worden, b.v. een schoolmeisje "glanst" niet door haar goede prestaties.
- De "ik-kaarten" hebben betrekking op de speler aan beurt. Zo kunnen bij

gelijke kaarten aan totaal verschillende dingen gedacht worden. Alles hangt af van de persoonlijke talenten van die speler.

- Maatgevend zijn enkel de teksten en niet de tekeningen op de kaarten. De figuren kunnen enkel je fantasie wat prikkelen.
- Zulk een ding moet algemeen erkend zijn. Een "appel met horens" is wel origineel, maar niet geldig. Hierbij zijn afzonderlijke dingen, maar ook onderdelen of gegroepeerde dingen (b.v. rugleuning van een stoel of een stad) toegelaten.

#### WAT IS GELDIG ?

Bij geschillen moeten vindingrijke spelers een minuutje argumenteren. De meerderheid beslist. Bij gelijkheid van stemmen heeft de vrager de laatste beslissing: de kaarten moeten werkelijk op alles van toepassing zijn, dus "klinkklaar" of spitsvondig moet men zich niet gedragen.



---

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief