

Nimm's Leich!

Auteur: Wolfgang Lüdtkke

Uitgegeven door Gold Sieber, 1998

Een bluff-kaartspel voor 3 tot 6 spelers vanaf 10 jaar

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

Nimm's Leich!

De lijken liggen opgebaard op de tafel. Maar geen paniek, echte lijken zijn er niet bij. Elke speler heeft een eigen set bluffkaarten en moet hiermee raden hoeveel maal een bepaald lijk gezamenlijk op alle kaarten voorkomt.

Hierbij is het belangrijk niet te hoog te gokken. Doch door het nemen van enige risico en door het gepast inzetten van zijn lijkschouwers kan men zijn kaarten als eerste uitspelen en winnen.

Spelmateriaal

- 42 kaarten (waarvan 6 lijkkaarten en 36 bluffkaarten met telkens 6 lijken)
- 12 lijkschouwers-schijfjes

Vorbereiding.

- De 6 lijkkaarten worden willekeurig open in een rij naast elkaar gelegd.
- De uiterst rechtse kaart wordt dwarsgelegd. Dit geeft de hoogste rang in de lijken aan. De kaarten die hiernaast liggen zijn telkens een rang lager. Deze rangvolgorde geldt voor de ganse duur van het spel en daarom blijven de kaarten ook zo liggen.
- De bluffkaarten worden geschud en elke speler krijgt 6 gedekte kaarten.
- De speler legt deze kaarten, zonder ze ingezien te hebben, als een verdeckte stapel voor zich neer. Speelt men met minder dan 6 dan legt men de overblijvende kaarten in de doos terug.
- Elke speler ontvangt nog 2 schijfjes met een lijkschouwer, die men voor zich neerlegt. Bij minder dan 6 spelers legt men de overblijvende schijfjes terug in de doos.

Verloop van het spel

Het spel bestaat uit verschillende beurten waarin men een tip geeft.

Men speelt tot een of meerdere spelers hun kaarten hebben kunnen afleggen.

In het begin van een "tipbeurt", neemt elke speler de bovenste kaart van zijn stapel in de hand en bekijkt ze goed. Op elke kaart zijn 6 lijken afgebeeld. Om beurt raden de spelers hoeveel maal een bepaald lijk op de gezamenlijke kaarten, die de spelers in de hand houden, minstens te zien is.

Het raden gaat zolang door tot een eerstvolgende speler het laatste wat men als tip gaf betwijfelt. Iedere speler kan in een tipbeurt meermaals aan beurt komen.

Afloop van een tipbeurt.

De speler links van de kaartenverdelers doet een "openingsbod".

Hij noemt een lijk en daarbij het aantal waarvan hij verwacht dat dit lijk op alle kaarten tezamen terug te vinden is. Hij is niet verplicht een lijk te noemen die op zijn kaart afgebeeld staat.

Bluffen is niet enkel toegelaten het is zelfs gewenst!!!

In wijzerzin komt elke speler aan beurt. Om beurt heeft een speler een van de twee mogelijkheden :

- Het aantal verhogen
Men verhoogt het laatste bod, door ofwel een hoger aantal van een willekeurig lijk te noemen. Het kan dus ook het laatst genoemde lijk of een lijk van een lagere rang zijn
of
Men noemt hetzelfde getal maar van een lijk van een hogere rangorde als dat van het vorige lijk.
- Men betwijfelt het genoemde aantal
Wanneer men het laatste aantal betwijfelt, gaat men het niet verhogen. De speler zegt : "Dat geloof ik niet!". Alle spelers moeten nu gelijktijdig aangeven of ze het laatste aantal geloven of niet. Hiervoor slaan allen gelijktijdig, op het bevel "1...2..3..." van de twijfelaar, met de vuist 3x op tafel. Bij 3 moet men kleur bekennen.

Het aantal wordt betwijfeld : Men laat zijn duim in de vuist steken.

Het aantal wordt geloofd : Men steekt zijn duim in de lucht.

De twijfelaar laat natuurlijk zijn duim in zijn vuist. Hij, waaraan men twijfelt, steekt zijn duim natuurlijk omhoog.

Om beurt worden de kaarten open neergelegd en worden de lijken, waar het om te doen is, samengeteld. De twijfelaar begint.

Gebeurtenis.

Zijn er gezamenlijk meer of juist genoeg lijken zoals aangegeven werd, winnen alle spelers die hun duim in de lucht hadden gestoken. Zij die hun duim in de vuist hielden verliezen.

Zijn er minder lijken als er werden aangegeven dan winnen zij die hun duim in de vuist hielden en verliezen alle anderen.

Alle spelers die juist gegokt hebben mogen hun kaart afleggen. Ze worden terug in de doos gelegd. Zij die verloren moeten hun eigen kaart behouden en men schuift ze daarom onder hun kaartenstapel. Nadien volgt de volgende ronde. Iedereen neemt opnieuw een kaart van zijn stapel in de hand. De speler links van de twijfelaar begint en het spel verloopt zoals hiervoor beschreven totdat een speler weer twijfelt aan een genoemd aantal en weer moeten de spelers op bevel van "1..2..3.." beslissen.

De schijfjes met de lijkschouwers.

Elke speler kan tijdens het spel 2x een "voordeel" bekomen en dit door de handkaarten van de medespelers te bekijken.

Hiervoor mag een speler gedurende een "tipronde" (zelfs wanneer hij niet aan beurt is) één van zijn beide schijfjes inzetten om de lijken van 2 willekeurige spelers te bekijken. Hij noemt beide spelers en bekijkt hun handkaart in het geheim.

Het ingezette schijfje verdwijnt uit het spel en komt in de doos terecht. Wanneer het laatste aantal betwijfeld wordt is het niet meer toegelaten om zijn schijfje in te zetten.

Einde van het spel.

Wanneer een speler na een "tipronde" zijn laatste kaart heeft kunnen afgeven, heeft hij het spel gewonnen. Zijn meerdere spelers daar toe in staat, wint hij die nog de meeste schijfjes over heeft.

Bestaat er dan nog een gelijke stand dan zijn er meerdere winnaars.

Wijzigingen bij het spelen met drie.

- Speelt men met drie dan heeft elke speler in elke ronde 2 kaarten in de hand.
- Gokt men juist dan mag men slechts 1 willekeurige handkaart afgeven en neemt men een nieuwe kaart van de stapel voor de volgende ronde .
- Gokt men mis, schuift men een willekeurige kaart onder de stapel en neemt men eveneens een nieuwe kaart van de stapel.
- Zet men een schijfje in dan kan men kiezen : of men bekijkt de 2 handkaarten van één van de spelers of men bekijkt één kaart van beide andere spelers.
- Wanneer een speler nog slechts één of twee kaarten in de hand heeft en deze kaart(en) na een mislukte gok moet behouden, mag men deze kaart(en) telkens tegen nieuwe kaarten ruilen.
- Heeft een speler slechts één kaart over dan speelt hij met deze ene kaart verder.
- Ook met drie wint hij die als eerste al zijn kaarten kan wegleggen.

Tip bij de lijkenverdeling :

- Er zijn 6 verschillende lijken
- Op elke afzonderlijke kaart zijn niet alle lijken afgebeeld
- Een lijk is hoogstens 4x op eenzelfde kaart afgebeeld.
- Er bestaat slechts één kaart waarop het lijk 4x staat afgebeeld.



Date Last Modified: 12-12-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief