

Mückenstich

Auteurs: Martin Osteroth en Harald Schroeter

Uitgegeven door Queen Games, 1999

Een steekspel voor 3 - 6 muggenslachtoffers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Rob & Det (Meppel, Nederland).

1. Speelmateriaal

- 52 kaarten met getallen in vier kleuren (telkens in de waarden 1 t/m 12, elke 12 komt dubbel voor)
- 12 muggenkaarten in vier kleuren (telkens drie per kleur)
- 2 kaarten, die op de voor- en achterzijde de troefkleur laten zien

2. Doel van het spel

Doel van het spel is om veel pluspunten (getallenkaarten) te verzamelen en zo min mogelijk minpunten (muggenkaarten) te pakken te krijgen.

Er worden zoveel ronden gespeeld als dat er spelers deelnemen; bij drie spelers bestaat elke ronde uit twee fasen.

3. Speelvoorbereiding

De geveer schudt en verdeelt de kaarten als volgt:

- bij 6 spelers krijgt iedere speler 10 kaarten;
- bij 5 spelers krijgt iedere speler 12 kaarten;
- bij 4 spelers krijgt iedere speler 15 kaarten;
- bij 3 spelers krijgt iedere speler 10 kaarten, bij de tweede fase worden weer 10 kaarten verdeeld.

Er blijven per ronde telkens vier kaarten over en die spelen niet mee.

Iedere speler sorteert zijn kaarten en legt er twee dicht opzij. Zij zijn uit het spel. Ook muggen mogen opzij worden gelegd.

Uitzondering: bij zes speler worden geen kaarten weg gelegd.

4. Speelverloop

De speler links van de geveer begint en speelt een willekeurige kaart uit. De anderen moeten die gespeelde kleur volgen. Wie die kleur niet kan volgen, speelt een willekeurige kaart uit. Als iedereen een kaart heeft uitgespeeld, wordt de slag gewaardeerd.

Rangvolgorde:

De rangvolgorde van de getallenkaarten volgt uit hun waarde, de "1" is de laagste kaart, de "12" de hoogste getallenkaart. De tweede "12" van een kleur "slaat" de

eerste "12" en is dus hoger.

De muggen zijn de hoogste kaarten van je kleur (ook wanneer ze bij de eindafrekening minpunten opleveren). Ook hier slaat de tweede mug de eerste van je kleur en de derde mug de tweede.

Troef bepalen:

Altijd als er een mug gespeeld wordt, bepaalt die speler de troefkleur. Dat kan de kleur van de mug zijn, maar ook een andere kleur. De troefkleur kan gedurende een slag veranderen, ze geldt zolang tot een speler een volgende mug speelt en een andere troefkleur kiest (hij kan ook de huidige troefkleur "laten staan"). Aan het begin van het spel is er nog geen troefkleur, omdat er nog geen mug is gespeeld.

Slag ontvangen:

Degene die de hoogste kaart heeft gespeeld, wint de slag:

- In een slag zonder troef, is dat het hoogste getal van de eerst uitgespeelde kleur.
- In een slag met troef, is dat de hoogste kaart van de kleur, die door de laatst uitgespeelde mug, tot troefkleur werd gemaakt.

Is er een slag met kaarten die niet behoren tot de laatst gekozen troefkleur, dan wint de hoogste kaart van de als eerste uitgespeelde kaartkleur.

Degene die de slag wint, legt hem dicht voor zich neer en speelt de volgende kaart uit.

Speeltip:

Het is niet toegestaan om ontvangen slagen in de loop van het spel nog in te zien.

5. Waardering

Zijn alle slagen gespeeld, dan wordt er geteld. In principe geldt: iedere getallenkaart is één pluspunt (onafhankelijk van zijn waarde), en iedere mug is vijf minpunten.

- Als eerste bepaalt de speler met de minste slagen (dat kunnen er ook nul zijn) welke kleur dubbel wordt gewaardeerd. Dat geldt alleen voor de pluspunten, niet voor de muggen. Hebben twee of meer spelers de minste slagen, dan wordt geen enkele kleur verdubbeld.
- Aansluitend bepaalt de speler met de meeste muggen in zijn slagen, welke van de overige drie kleuren niet wordt geteld (ook dat geldt alleen voor de pluspunten, niet voor de muggen).

Hebben twee of meer spelers de meeste muggen, dan valt er geen enkele kleur uit in de waardering.

Iedere speler telt zijn pluspunten en trekt er zijn minpunten vanaf. Alleen de

eerste mug van een kleur is vijf minpunten, elke volgende mug in dezelfde kleur is nul minpunten! (Er zijn dus hooguit 20 minpunten voor een speler mogelijk).

De uitkomsten worden genoteerd. De speler links van de geveer deelt nu de kaarten voor de volgende ronde.

Voorbeeld voor een waardering:

Arne heeft bij een spel met vijf spelers één slag gewonnen met de volgende kaarten. Geli, Ernst en Harald winnen ieder twee slagen. Fritz wint drie slagen.

Arne

- Rood: 2 - 4 - 8 - 12 - 12

Geli

- Blauw: 2 - 4 - 5 - 11 - 12 - 12
- Groen: 12
- Rood: 1
- Muggen: 1 blauwe - 1 groene

Ernst

- Blauw: 1 - 9
- Zwart: 7
- Groen: 2 - 10 - 11
- Muggen: 2 groene - 1 blauwe - 1 rode

Harald

- Zwart: 1 - 11 - 12
- Groen: 5
- Rood: 3 - 5 - 6
- Muggen: 2 zwarte - 1 rode

Fritz

- Blauw: 3 - 8 - 10
- Zwart: 2 - 4 - 6
- Groen: 1 - 6 - 9 - 12
- Rood: 7 - 9 - 10 - 11
- Muggen: 1 zwarte

Arne met de minste slagen bepaalt dat rood dubbel telt. Ernst met de meeste muggen beslist, dat zwart niet wordt meegeteld (hij had liever rood gekozen, maar die kleur was al door Arne uitgezocht).

De puntenverdeling in dit voorbeeld:

- Arne : 10 punten (elke rode kaart telt dubbel).
- Geli : -1 punt (9 pluspunten en 10 minpunten).
- Ernst : -10 punten (5 pluspunten, 15 minpunten; de tweede groene mug telt niet).

- Harald : -3 punten (rood telt dubbel, zwart levert geen pluspunten op; alleen één rode en één zwarte mug leveren minpunten op).
- Fritz : 10 punten (15 pluspunten, 5 minpunten).

Speeleinde

De speler met het hoogste puntentotaal uit alle ronden, is winnaar - misschien degene met de minste muggensteken?



Date Last Modified: 30-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief