

Kismet

Auteur: Wolfgang Panning's

Uitgegeven door Abacus Spiele, 1997

Een dobbel en kaartspel voor 3 tot 8 spelers vanaf 8 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Peter Vosters](#)

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Spelmateriaal:

88 kaarten, 3 dobbelstenen, spelregels.

Doel van het spel:

De spelers proberen, met behulp van de dobbelstenen, getallencombinaties te maken, waardoor ze in staat zijn hun kaarten uit te spelen. Met wat aandacht en vlugge reactie kan men ook kaarten uitspelen wanneer men zelf niet aan de beurt is.

Niet uitgespeelde kaarten tellen op het speleinde als minpunten. Winnaar is hij die op het einde, van een vooraf afgesproken aantal ronden, het minste minpunten heeft.

De voorbereiding:

Iedere speler ontvangt een kaartenset bestaande uit 11 kaarten met een waarde van 2 tot 12. Elke set heeft een verschillende rugzijde.

De kleine cijfers in een cirkeltje geven de minpunten aan die een speler krijgt wanneer hij op het einde van het spel deze kaart niet heeft kunnen uitspelen.

De speler legt zijn kaarten in een willekeurige volgorde goed zichtbaar en ongedekt voor zich neer.

De speler die met de drie dobbelstenen het hoogste getal gooit mag beginnen.

Het basisspel.

De startspeler gooit de drie dobbelstenen gelijktijdig. Hij probeert met behulp van 2 van de 3 dobbelstenen de waarde van één van zijn kaarten te bekomen. De dobbelstenen moeten hierbij goed zichtbaar voor alle spelers blijven liggen.

Lukt het hem om een passende waarde te bekomen dan mag hij die kaart gedekt naast zich leggen. Met behulp van deze kaarten maakt hij een eigen aflegstapel waarbij hij de volgorde van uitgespeelde kaarten niet mag veranderen.

Men mag steeds zoveel waarden samenstellen als men verschillende getallen gedubbeld heeft.

Dobbelt een speler 3 verschillende getallen dan heeft hij de keuze uit 3 waarden. Bij een worp van 2-4-5 kan hij zowel de waarden 6, 7, of 9 samenstellen en één van deze drie kaarten uitspelen.

Tonen 2 dobbelstenen een gelijke en een derde dobbelsteen een ander getal dan heeft men de mogelijkheid tot het samenstellen van twee waarden. Wanneer bv. de dobbelstenen 3-3-5 tonen dan kan men de waarde 6 of 8 maken.

Gooit een speler driemaal hetzelfde getal dan is dit een jokerworp. Met deze worp kan men slechts één waarde samenstellen. Heeft de speler deze waarde nog

liggen dan mag hij naast deze kaart ook nog een willekeurige andere kaart uitspelen. Heeft hij de betreffende kaart reeds uitgespeeld dan kan hij ook geen tweede kaart afleggen. Bv. bij 2-2-2 kan enkel de kaart 4 uitgespeeld worden. Heeft hij deze kaart nog voor zich liggen dan legt hij deze op de aflegstapel samen met een ander willekeurige kaart.

Wanneer een speler een kaart heeft afgelegd of wanneer hij van oordeel is dat hij er geen kan afleggen dan roept hij: "Kismet" De volgende speler is dan aan beurt. Men geeft de dobbelstenen niet aan de andere speler hij moet ze zelf nemen. De beurt van de eerste speler is voorbij van zodra de andere speler de dobbelstenen in zijn hand heeft. Tijdens de beurt van een medespeler hebben de andere spelers verschillende gelegenheden om de beurt over te nemen en dit door op de tafel te kloppen:

1) Wanneer een speler aan beurt is, mogen de andere spelers op tafel kloppen wanneer ze van mening zijn dat er geen passende kaart voor die speler ligt maar dat ze zelf wel een kaart kunnen uitspelen. De speler die het eerst klopt mag zijn passende kaart uitspelen. Bij een jokerworp mag hij hierbij nog een willekeurige tweede kaart afleggen, net alsof hij zelf had gedobbeld.

Alle spelers die kloppen alhoewel

- ze zelf geen passende kaart voor zich liggen hebben
of
- de speler die dobbelde toch nog een passende kaart voor zich liggen heeft

moeten hun laatst uitgespeelde kaart weer open voor zich neerleggen.

2) Ziet de speler, die gedobbeld heeft, niet de "bestaande" mogelijkheid om een kaart uit te spelen en vordert hij de volgende speler op om verder te spelen dan mogen alle spelers op tafel kloppen zelfs wanneer ze zelf die kaart niet kunnen uitspelen.

De speler die het eerst klopt mag, wanneer hij zelf die kaart bezit, deze uitspelen. Bezit hij die kaart echter niet dan mag hij de speler die gedobbeld had verplichten om zijn laatst uitgespeelde kaart weer voor zich neer te leggen.

Wanneer er nu spelers zijn die kloppen alhoewel ze zelf geen passende kaart hebben om af te leggen en alhoewel de speler die gedobbeld had echt geen kaart kon uitspelen dan moeten zij hun laatst uitgespeelde kaart open voor zich neerleggen.

Van zodra de volgende speler de dobbelstenen genomen heeft hebben de andere spelers de kans om te kloppen gemist. Bij gelijktijdig kloppen wordt gezamenlijk beslist wie het recht heeft om een kaart uit te spelen.

Speleinde en afrekening.

Het spel eindigt van zodra één speler al zijn kaarten op zijn aflegstapel kan uitspelen.

Plaats hij zijn laatste kaart tijdens zijn eigen beurt dan krijgt hij 15 pluspunten. Kan hij door kloppen zijn laatste kaart uitspelen dan krijgt hij hiervoor 10 pluspunten

De andere spelers moeten hun minpunten van de overblijvende kaarten opschrijven.

Winnaar is hij die het minste minpunten heeft over een vooraf afgesproken aantal ronden.

Variant 1.

Het spel verloopt zoals het basisspel. Bij het begin van het spel mogen de spelers in het geheim een of meerdere kaarten op de aflegstapel leggen. De afgelegde kaarten mogen niet meer dan 6 minpunten hebben. Wanneer alle spelers hun kaarten hebben uitgekozen leggen ze hun overige kaarten, willekeurig en goed zichtbaar, voor zich neer.

Variant 2.

Voor het spelen worden alle kaarten goed geschud en elke speler krijgt 11 kaarten. Deze 11 kaarten worden goed zichtbaar voor iedereen voor zich neergelegd.

Het spel verloopt zoals het basisspel.

Variant 3.

Elke set wordt apart goed geschud en in het midden van de speeltafel als gedekte stapel neergelegd. Elke speler draait om beurt één of twee kaarten van de stapels om. Men mag twee kaarten van eenzelfde stapeltje omdraaien of één kaart van twee verschillende stapeltjes. Deze kaarten leggen ze dan open voor zich neer. Men gaat zo verder tot alle spelers minstens een waarde van 33 minpunten hebben. Overtollige kaarten worden opzij gelegd. Speel dan verder zoals je normaal zou doen.

Variant 4.

Alle 88 kaarten worden goed geschud. De eerste 11 kaarten worden zichtbaar voor iedereen als een cirkel in het midden van de tafel gelegd.

Nadat de eerste speler gedobbeld heeft proberen alle spelers om een passende kaart te vinden. Van zodra een speler een kaart gevonden heeft legt hij zijn hand erop. Heeft iedere speler een kaart afgedekt of zijn er geen passende kaarten meer dan kijkt men na of de met de hand afgedekte kaart wel voldoet. Is dit het geval dan mag de speler de kaart gedekt voor zich leggen. Is dit echter niet het geval dan moet hij zijn laatst uitgespeelde kaart van zijn aflegstapel terug onder een stapel schuiven.

Opnieuw wordt de cirkel tot 11 kaarten aangevuld.

Wanneer geen enkele van de 11 kaarten kan worden genomen worden ze gezamenlijk vervangen door 11 andere kaarten.

Het spel eindigt van zodra er niet voldoende kaarten meer over zijn om de cirkel tot 11 kaarten aan te vullen.

De speler noteert de waarde in de kleine cirkel als pluspunten.

Hij met de meeste pluspunten wint het spel.

