

Der dreizehnte Holzwurm

Auteur: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Uitgegeven door Queen Games, maart 1998

Een legkaartspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar.

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

Spelmateriaal

- 65 houtwormkaarten in 6 kleuren (waarde 1 tot 11, bij grijs waarde 2 tot 11)
- 1 kaart "de giftige dertien"
- De kaarten met even nummers tellen als pluspunten
- De kaarten met oneven nummers tellen als minpunten
- De grijze kaarten zijn neutraal, ze kunnen in de plaats van elke andere kleur gespeeld worden.

Doel van het spel

Je probeert tegen het einde van het spel zoveel mogelijk pluspunten en zo weinig mogelijk minpunten in je hand te hebben. De waarde van alle kaarten worden dan opgeteld. Wie de meeste punten bezit, wint het spel.

Vorbereiding

- Zoek "de giftige dertien" uit de stapel kaarten, en leg ze open op tafel. De rest van de stapel kaarten goed mengen.
- Leg nu de 5 bovenste kaarten van de stapel open op "de giftige dertien". De rest van de kaarten wordt nu verdeeld over de spelers:
- bij 2 tot 4 spelers krijgt elk verdekt 15 kaarten (bij 2 en 3 spelers gaat de rest van de kaarten uit het spel);
- bij 5 spelers krijgt elk 12 kaarten;
- bij 6 spelers krijgt elk 10 kaarten.
- Alle spelers nemen hun kaarten in hun hand en sorteren ze per kleur en waarde.

Vooraleer het spel zelf start, moet iemand "de giftige dertien" en de 5 vooraf geselecteerde kaarten sorteren en in een rij open op tafel leggen: onderaan de "-13", daarboven de kaart die net kleiner is, tot aan de kaart met de hoogste waarde. Deze rij wordt noodlot-rij genoemd.

Voorbeeld: -13, -9, -7, +2, +2, +8

De jongste speler begint, de anderen volgen in uurwijzerzin.

Spelverloop in het kort

- Uit de handkaarten worden tot 5 rijen kaarten op tafel gevormd. Elke rij moet een andere kleur zijn.
- De grijze kaarten kunnen geen eigen rij vormen, maar kunnen in om het even welke rij geplaatst worden.

- De waarde van de uit te spelen kaart moet **hoger** zijn dan het aantal kaarten, dat reeds in die rij ligt. Is de waarde kleiner of gelijk, dan moet de speler alle kaarten van die rij in zijn hand nemen (met inbegrip van de uitgespeelde kaart).

Spelverloop in detail

Wie aan de beurt komt, moet één kaart uitspelen en in een rij aanleggen. Daarna speelt de volgende speler.

Kaartkleuren

Omdat bij aanvang van het spel nog geen rijen op tafel liggen, wordt met de eerst uitgespeelde kaart een kleurenrij geopend. Tijdens het verder spelverloop kan een speler kiezen, om een passende kaart in een bestaande kleurenrij uit te spelen of een nieuwe kleurenrij te starten (als die kleur nog niet reeds op tafel ligt).

Grijze kaarten kunnen - zoals een joker - in elke kleurenrij aangelegd worden. Een zelfstandige grijze kleurenrij bestaat niet. Maar een grijze kaart kan wel een nieuwe kleurenrij starten, op voorwaarde dat er nog een kleur overblijft dat de kleur van die rij zal aanduiden. De kleur van deze rij wordt dus bepaald door de eerste gekleurde kaart die in die rij zal aangelegd worden.

Voorbeeld: De kleurenrijen geel, rood en groen liggen reeds op tafel. Met een grijze kaart wordt een nieuwe kleurenrij gestart. Of die rij paars of blauw wordt, zal de eerstvolgende uitgespeelde gekleurde kaart in die rij bepalen.

Kaartwaarde

Pluskaarten (even getallen) worden steeds rechts aangelegd, minkaarten (oneven) steeds links. Op deze wijze kan je steeds heel duidelijk zien, hoeveel plus- of minkaarten reeds in die rij liggen.

Voorbeeld van een kleurenrij (zie tek. blz. 4): Er werd met "-1" gestart. Dan volgden de kaarten 9, 7, 4 en 6. Alle kaarten zijn blauw, maar er mochten ook grijze kaarten in deze rij gespeeld worden.

De kaart, die je uitspeelt, moet een **hogere waarde** hebben, dan het aantal kaarten, die in deze kleurenrij reeds op tafel liggen. Heeft die kaart een gelijke of lagere waarde, dan moet je alle kaarten van die kleurenrij (incl. de uitgespeelde kaart) in je hand nemen. Bovendien moet je de bovenste kaart van de noodlot-rij nemen.

Voorbeeld (tekening blz. 5): De "5" heeft dezelfde waarde als het aantal reeds op tafel liggende kaarten van de kleur blauw. Wie deze kaart toch uitspeelt, moet alle blauwe kaarten (incl. de "5") in zijn hand nemen. Ook de bovenste kaart van de noodlot-rij moet je erbij nemen.

Nog een voorbeeld: Indien een bepaalde kleurenrij niet met de "1" was begonnen, dan kan geen enkele speler meer de "1" aanleggen, zonder die kleurenrij in de hand te nemen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra:

- een speler zijn laatste handkaart kan uitleggen
- of als een speler "de giftige 13" moet nemen.

Iedereen telt nu de punten op van de kaarten in zijn hand (let op + en -). Wie alle kaarten kon uitspelen,

krijgt een bonus van 30 pluspunten. Wie de meeste punten bezit, wint het spel.

De punten worden opgeschreven. Wie na drie (of meerdere) partijen de hoogste score heeft, wordt de beste houtworm!

Tactische tips

Je kan bij dit spel twee strategieën uitproberen:

- Ofwel probeer je het spel "uit te maken" door te mikken op de bonus van 30 pluspunten,
- ofwel probeer je "pluspunten te behalen" om bij het einde van een partij na aftrek van je minpunten meer dan 30 pluspunten in je hand te hebben.

"Uitmaken"

Dit probeer je het best als je pluspunten bij aanvang van het spel minder dan 30 punten waard zijn (je let dan niet op de som van je minkaarten). Speel dan je kaarten zo uit, dat je nooit een kleurenrij moet nemen. Speel dus eerst je kleinste kaarten (-1, +2, -3, +4) uit en pas later je hoogste kaarten (+8, -9, +10, -11). Als je toch een kleurenrij moet nemen, doe dit dan zo vroeg mogelijk, om minder kaarten aan je handvoorraad te moeten toevoegen.

"Pluswaarden"

Deze strategie probeer je het best uit als je pluskaarten bij aanvang van het spel duidelijk meer dan 30 punten waard zijn (de minkaarten reken je hier niet bij). Speel eerst zo veel mogelijk minkaarten uit. Eén of twee keer een rij nemen, is niet zo erg. Want daardoor krijg je weer wat minkaarten in je handvoorraad. Als je dit vroeg genoeg doet, heb je nog alle tijd om die minkaarten weg te spelen. Kijk goed uit hoe lang het spel nog kan duren. Heeft een bepaalde speler nog vier kaarten in de hand, dan wordt het dringend tijd om je hoogste minkaarten uit te spelen. En als enkel nog "de giftige dertien" in de noodlot-rij ligt, kan het spel elk ogenblik eindigen. De laatste kaart van die noodlot-rij verlaagt je score met 13 minpunten. Soms kan het toch zinvol zijn om "die giftige dertien" te nemen, om daarmee het spel te beëindigen, als je zelf veel pluspunten bezit en je bij je medespelers veel minpunten vermoedt.

Date Last Modified: 18-05-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief