

Njet!

Auteur: Stefan Dorra

Uitgegeven door Gold Sieber, 1997

Een slagspel met geraffineerd voorspel voor 3 tot 4 spelers vanaf 10 jaar

Vrij vertaald door Stijn Denoulet

Spelidee

De kaarten worden uitgespeeld en de slagen worden samengevoegd met deze van de partner. De teams kunnen echter elke ronde veranderen. Voor het eigenlijke slagspel begint, werpt iedereen zijn gewicht in de schaal om de regels naar zijn wens vast te leggen. Wie bijvoorbeeld geen rode kaarten heeft, beslist eenvoudigweg met een 'Njet' dat rood geen troef wordt.

Spelmateriaal

1 speelbord

4 karakterkaarten (Beer, wolf, Valk, Raaf)

40 speelkaarten (in 4 kleuren: 2x waarde 1, 1x waarde 2 tot 9)

15 Njet-stenen

1 Njet-blok

Het spel voor 4 spelers

De wijzigingen voor 3 spelers zijn op het einde opgenomen

Spelvoorbereiding

- ✗ Elke speler kiest een karakterkaart en legt ze open voor zich.
- ✗ Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd, met de 14 Njet-stenen ernaast.
- ✗ De oudste speler schudt de kaarten en geeft er iedereen 10. Zijn linkerbuur begint de eerste speelfase, daarna gaat het om de beurt verder.
- ✗ Een willekeurige speler neemt het Njet-notitieblokje en een balpen. Hij schrijft de namen van de spelers over de afbeelding van hun karakterkaart. Later noteert hij ook de punten van alle spelers

Het spelbord

Elke rij op het speelbord legt, naargelang welk lichtgrijs veld er open blijft liggen, volgende regels vast:

1. Startspeler: De speler met de overeenstemmende karakterkaart is startspeler en mag zich een speelpartner uitzoeken. De beide overige spelers vormen het andere team.
2. Afleggen: Voor het slagspel begint moet elke speler 1 of 2 kaarten afleggen. Deze kaarten worden verdekt opzij gelegd en spelen in het volgende slagspel geen rol meer. Bij 'Njet' moeten geen kaarten worden afgelegd.
3. Troef: De rode, zwarte, blauwe of groene kaarten zijn troef.
4. Supertroef: Bepaalt van welke kleur de kaarten met waarde 1 supertroef worden. Bij 'Njet' wordt er zonder supertroef gespeeld. Alle kaarten met waarde 1 die geen supertroef zijn, zijn de laagste kaarten voor hun betreffende kleur.
5. Puntentelling (per slag en per buitkaart): Niet de waarde van de kaarten telt, maar elke gewonnen slag en buitkaart telt voor 1, 2, 3 of 4 punten

Spelverloop

Er wordt over meerdere ronden gespeeld. Elke ronde bestaat uit 2 fasen: de Njet-fase en de slag-fase.

1. De Njet-fase

De spelers bekijken hun kaarten en proberen d.m.v. de Njet-stenen hun eigen zin door te voeren voor de volgende slag-fase.

Wie aan de beurt is, neemt een Njet-steen van de voorraad en dekt hiermee een lichtgrijs veld van het spelbord af. Hij zegt bijvoorbeeld 'Njet, blauw is geen troef' en legt zijn steen daarbij in de rij troef op het blauwe veld. Hiermee heeft dit veld voor het volgende slag-spel geen geldigheid meer. Zo gaat men om beurt verder tot alle 15 stenen geplaatst zijn.

Belangrijk: In elke rij moet telkens 1 lichtgrijs veld vrij blijven.

Voorbeeld: (Zie fig. Duitse spelregels)

De 15 Njet-stenen liggen op het spelbord en bepalen het volgende: De 'Valk' is startspeler. Hij kiest zich een medespeler. Elke speler moet 1 handkaart afleggen. Nu speelt de startspeler als eerste uit. Hierbij zijn alle blauwe kaarten troef en de beide zwarte 1-en supertroef. Op het einde zijn elke slag en elke buitkaart 3 punten waard.

2. Het slagspel

Nadat de startspeler zijn partner gekozen heeft, en aansluitend 1, 2 of 0 kaarten afgelegd heeft, legt hij een kaart naar keuze open op de tafel. De andere spelers leggen om beurt een kaart erop. Hierbij moet men kleur volgen. Wie niet kan volgen, mag een troef of supertroef leggen.

Wanneer als eerste kaart een troef gelegd wordt, moeten de andere spelers met troef of supertroef volgen. Dit geldt ook wanneer met supertroef werd begonnen. Kan een speler niet volgen en ook niet kopen, dan moet hij een willekeurige andere kaart leggen.

Heeft elke speler een kaart gelegd, dan wordt vastgesteld wie de slag wint:

- ✗ Wanneer een geen enkele troef of supertroefkaart gespeeld werd, wint de speler die de hoogste kaart heeft gespeeld in het volgkleur.
- Liggen in een slag de beide 1-en in dezelfde kleur, dan is de laatst gespeelde 1 hoger dan de eerst gespeelde.**
- ✗ Zijn er 1 of meerdere troeven in de slag, maar geen supertroeven, dan wint de hoogste troef de slag.
- ✗ Is er een supertroef aanwezig, dan wint deze de slag
- ✗ Liggen beide supertroeven in de slag, dan wint de laatst gespeelde supertroef de slag.

De speler die de slag gewonnen heeft, raapt de kaarten samen en legt ze als een verdeckte stapel voor zich neer. Later gewonnen slagen worden er niet op gelegd, maar als een afzonderlijke stapel ernaast gelegd. Aansluitend legt deze speler voor de volgende slag een kaart open op tafel.

De buitkaarten

Alle kaarten met waarde 1 kunnen te buit vallen van het tegenspelende team. Dit geldt ook voor de supertroef. Men maakt buit wanneer men een slag wint, waarin een tegenspeler een kaart met waarde 1 gegooid heeft. Elke veroverde 1 wordt uit de slag gevist en open naast de gewonnen slagen gelegd. Het is mogelijk dat in 1 slag 2 buitkaarten veroverd worden.

Waardering

Van zodra alle slagen gespeeld zijn en de spelers geen kaarten meer in de hand hebben, wordt gewaardeerd. Elk team telt het aantal gewonnen slagen en buitkaarten. De som wordt met het geldende puntenaantal vermenigvuldigd. (Zie rij 5 op het spelbord) De opbrengst wordt voor elke speler afzonderlijk op de Njet-blok geschreven.

Voorbeeld: Alf en Betty hebben 3 slagen en 1x buitgemaakt, Claus en Dotty kunnen 5 slagen en 2 buitkaarten boeken. De puntenvermenigvuldiger voor deze ronde is 3. Dus krijgen Alf en Betty elk (3 slagen + 1 buitkaart) x 3 = 12 punten. Claus en Dotty bekomen (5 slagen + 2 buitkaarten) x 3 = 21 punten.

Na een waardering worden de Njet-stenen van het bord geschoven. De linkerbuur van de laatste deler schudt alle kaarten en deelt opnieuw voor elk 10 kaarten. Een nieuwe ronde met een Njet-fase en een slag-fase begint.

Speleinde

Na 8 ronden eindigt het spel. De speler met de meeste punten wint het spel.

Het spel voor 3 spelers

De regels voor 4 spelers worden overgenomen, met uitzondering van volgende punten:

- ✗ Van de karakterkaarten wordt er 1 niet gebruikt. Het overeenstemmende karakterveld in de rij startspeler wordt gedurende het volledige spel met een Njet-steen bedekt.
- ✗ De vier speelkaarten met waarde 4 worden uit het spel genomen. De 36 overblijvende kaarten worden verdeeld zodat iedereen 12 kaarten heeft.
- ✗ De startspeler beslist of hij een partner kiest of alleen speelt. Er wordt dus altijd 2 tegen 1 gespeeld.
- ✗ Bij waardering verdubbelt de alleenspeler zijn aantal gewonnen slagen en buitkaarten.
Voorbeeld: Angy speelt alleen en heeft 5 slagen en een buitkaart gewonnen. Biggy en Chris hebben als partners 7 slagen en 2x buit gemaakt. De puntenvermenigvuldiger voor deze ronde is 2. Angy krijgt $(5 \text{ slagen} + 1 \text{ buit}) \times 2 = 12 \text{ punten}$. Aangezien ze alleen speelt, worden de punten verdubbeld tot 24 punten . Biggy en Chris krijgen elk $(7 \text{ slagen} + 2 \text{ buitkaarten}) \times 2 = 18 \text{ punten}$
- ✗ Het spel eindigt na 6 ronden

Verkorte versie

Wie een korter spel wil spelen, speelt met 3 spelers 3 ronden en met 4 spelers 4 ronden.