



PORCA MISERIA



van Zoltán Aczél

Spelers: 3 - 8 personen

Inhoud: 66 speelkaarten

Leeftijd: vanaf 8 jaar

1 spelregelboekje

Duur: ong. 30 minuten

SPELIDEE

Het is de bedoeling om de snelste te zijn en de kaarten met de juiste mascotte te pakken te krijgen. Maar wat is de juiste mascotte: paddestoel, zwijn of schoorsteenveger? Dat wordt bepaald door het persoonlijke geluksgetal. Doel van het spel is, met geluk en vaardigheid, de meeste kaarten te verkrijgen.

VOORBEREIDING

De speelkaarten

De drie mascottekaarten worden op het midden van de tafel gelegd. Iedere speler moet met beide handen elk van de drie kaarten goed kunnen bereiken. De resterende 63 speelkaarten (symboolkaarten en grijpkaarten) worden goed geschud en als gedekte stapel op de tafel gelegd. De spelers kiezen een startspeler.



Mascottekaarten



Symboolkaarten



Grijpkaarten

De geluksgetallen

Nu krijgt iedere speler één of meer geluksgetallen. De startspeler krijgt het getal „1“, de linker buurman krijgt getal „2“ enzovoorts. Er wordt doorgeteld tot en met het getal „8“. Afhankelijk van het aantal spelers, krijgt een speler twee of soms drie geluksgetallen toegewezen. De spelers behouden hun geluksgetallen gedurende het gehele spel.

SPELVERLOOP

De startspeler neemt de gedekte stapel. Hij draait de bovenste kaart van de stapel om, op zo'n manier dat alle spelers de kaart gelijktijdig kunnen zien.

**Bij het omdraaien de bovenste kaart voor-
aan beetpakken en van de speler af om-
draaien.**



De omgedraaide kaart is of een symboolkaart of een grijpkaart.

De actieronde met een symboolkaart

Op een symboolkaart staan een tot acht kleine „paddestoelen“ (blauw), „zwijnen“ (geel) en „schoorsteenvegers“ (rood), in verschillende combinaties en met de kleuren van de desbetreffende mascottekaarten.

Als een symboolkaart wordt omgedraaid, moet iedere speler zo snel mogelijk vaststellen hoe vaak een symbool op de kaart voorkomt.

*Symbool-
kaart
met*




3 gele zwijnen

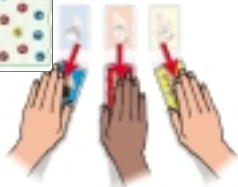
4 blauwe paddestoelen

6 rode schoorsteenvegers



 Stemt het aantal van een symbool overeen met het geluksgetal van een speler, dan moet hij bliksemsnel de bijpassende mascottekaart **naar zich toe trekken**.

Voorbeeld 1: Adrienne heeft het geluksgetal „5“ en mag de mascottekaart „schoorsteenveger“ nemen. Corinna heeft het geluksgetal „2“ en mag de mascottekaart „zwijn“ nemen. David heeft het geluksgetal „4“ mag de mascottekaart „paddestoel“ nemen.



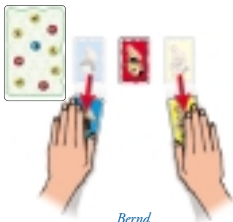
David

Adrienne

Corinna

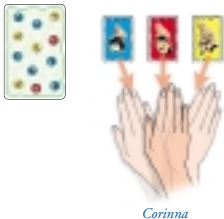
Heeft een speler de mazzel dat meer van zijn geluksgetallen overeenstemmen met het aantal symbolen op een symboolkaart, dan mag hij meer mascottekaarten **naar zich toe trekken**, als hem dit lukt.

Voorbeeld 2: Bernd heeft de geluksgetallen „1“ en „5“. Op de symboolkaart komt het zwijn vijfmaal voor en de paddestoel eenmaal. Bernd mag nu de beide mascottekaarten nemen.



Als **geen** enkel geluksgetal van een speler overeenstemt met het aantal van een van de symbolen op een symboolkaart, dan mag hij elke mascottekaart die hij wil **naar zich toe trekken**.

Voorbeeld 3: Corinna heeft de geluksgetallen „3“ en „7“. Op de omgedraaide symboolkaart is geen enkel symbool driemaal of zevenmaal afgebeeld. Corinna mag nu elke mascottekaart nemen, als zij snel genoeg is.



Winst

Voor elke mascottekaart die een speler weet te pakken, ontvangt hij één kaart van de stapel als winstpremie. De spelers bewaren de gewonnen kaarten in winststapels voor zich op tafel.

Verlies

Heeft een speler een mascottekaart genomen (aangeraakt = genomen), die hij niet had mogen pakken, hij heeft bijvoorbeeld verkeerd geteld en daardoor de foute mascottekaart gepakt, dan moet hij voor elke foute mascottekaart drie kaarten uit zijn winststapel in de jackpot leggen.

Heeft een speler minder dan drie kaarten in zijn winststapel, dan moet hij alle kaarten uit zijn winststapel afgeven.

Jackpot

De jackpot is een verzameling van hoogstens vijf kaarten, die in de buurt van de mascottekaarten op het midden van de tafel liggen. Als de jackpot meer dan vijf kaarten bevat, schudt de startspeler de boventallige kaarten door de kaartstapel, voordat hij de bovenste kaart omdraait. Aan het begin van het spel is de jackpot leeg.

Het einde van de actieronde met een symboolkaart

Nadat de startspeler aan iedere speler, die rechtmatig een mascottekaart heeft genomen, een kaart van de stapel als winstpremie heeft gegeven, worden de mascottekaarten weer op het midden van de tafel gelegd. De omgedraaide symboolkaart en de kaarten die een speler als verlies uit zijn winststapel moest afgeven, worden in de jackpot gelegd.

De actieronde met een grijpkaart

Op een grijpkaart is een grote „paddestoel“, een groot „zwijn“ of een grote „schoorsteenveger“ afgebeeld.

Als een grijpkaart wordt omgedraaid, moeten de spelers snel handelen. Iedere speler probeert zo snel mogelijk, met beide handen na elkaar, op de bijpassende mascottekaart of op de reeds aanwezige handen van de medespelers te slaan. Daardoor ontstaat er een stapel van handen. De mascottekaart blijft op het midden van de tafel liggen.

Sandwich

Wie het als eerste lukt om tussen zijn eigen handen precies één hand van een medespeler te vangen („sandwich“), ontvangt de omgedraaide grijpkaart en de jackpot als winstpremie.

Voorbeeld 4: de startspeler heeft een grijpkaart met een paddestoel omgedraaid. Adrienne heeft tussen haar handen een hand van Bernd gevangen. Zij heeft deze actie gewonnen.



Wil of kan een speler geen hand meer op de handenstapel leggen, en is er nog geen „sandwich“ ontstaan, dan wint de speler met de onderste hand in de handenstapel de omgedraaide grijpkaart en de jackpot.

Het einde van de actieronde met een grijpkaart

Nadat de startspeler aan de winnaar van deze actie de omgedraaide grijpkaart en de jackpot als winstpremie heeft gegeven, is deze actie afgerond.

De startspeler wisselt

Als een van beide acties is afgerond, wisselt de startspeler. De volgende speler in de richting van de klok is de nieuwe startspeler. Deze krijgt de kaartstapel en controleert het aantal kaarten in de jackpot (maximaal vijf). Zijn er meer dan vijf, dan schudt hij de boventallige kaarten door de stapel. Daarna draait hij de bovenste kaart om.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen, zodra de kaartstapel onvoldoende kaarten bevat om de winstpremies te kunnen betalen. Als compensatie voor missende kaarten wordt de winstpremie dan betaald met mascottekaarten. Iedereen telt de kaarten in zijn winststapel. Degene met de meeste kaarten heeft gewonnen.

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Telkens wanneer de startspeler wisselt, dan wisselen ook de geluksgetallen van de spelers. De startspeler heeft altijd het geluksgetal „1“, zijn linker buurman altijd de „2“ enzovoorts. Bij deze variant moeten de spelers goed opletten en kunnen ze niet aan een bepaald geluksgetal wennen.

Verdeling van de geluksgetallen:

Bij 3 spelers

Speler A: 1+4+7

Speler B: 2+5+8

Speler C: 3+6

Bij 4 spelers

Speler A: 1+5

Speler B: 2+6

Speler C: 3+7

Speler D: 4+8

Bij 5 spelers

Speler A: 1+6

Speler B: 2+7

Speler C: 3+8

Speler D: 4

Speler E: 5

Bij 6 spelers

Speler A: 1+7

Speler B: 2+8

Speler C: 3

Speler D: 4

Speler E: 5

Speler F: 6

Bij 7 spelers

Speler A: 1+8

Speler B: 2

Speler C: 3

Speler D: 4

Speler E: 5

Speler F: 6

Speler G: 7

Bij 8 spelers

Speler A: 1

Speler B: 2

Speler C: 3

Speler D: 4

Speler E: 5

Speler F: 6

Speler G: 7

Speler H: 8



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM