

Elements

Een krachtenmetend kaartspel

Auteur: Marcel-André Casasola Merkle

Voor 03 - 05 spelers vanaf 12 jaar.

Speelduur: 20 - 40 min.



Spelmateriaal

55 getallenkaarten (in 5 kleuren met de waarden van 0 -10)

5 kleurkaarten in 5 kleuren (elementen) en

spelregels op 6 kaarten

In vroegere tijden geloofde men dat de wereld uit de oerstoffen **vuur, water, lucht** en **aarde** ontstaan is. Aristoteles voegde daar als 5^{de} element het begrip **ether**, dat "vuurlucht" betekent, aan toe. Daaruit zouden volgens het toenmalige geloof de hemellichamen bestaan.

Doel van het spel

Door het leggen van waardevolle kaartencombinaties puntenkaarten winnen.

Vorbereiding

- Papier en pen klaarleggen.
- De 5 kleurkaarten uitsorteren en in willekeurige volgorde achter elkaar in het midden van de tafel leggen.
- Vervolgens het kaartendoosje aan het einde van deze rij leggen.
- De 55 getallenkaarten schudden.
- Iedere speler krijgt 11 van deze kaarten in de hand.
- De overige kaarten (bij 3 en 4 spelers) worden als verdeckte stapel naast het doosje gelegd.

Begin van het spel

- De grootste speler begint.
- Er wordt in uurwijzerszin gespeeld.

Spelverloop

Fase 1: Vastleggen van de volgorde van de kleuren (= macht van de elementen)

De volgorde van de kleurkaarten bepaalt hoe waardevol de afzonderlijke kleuren later in het spel zijn (bijvoorbeeld voor kleurmeerlingen).

- Beginnend met de startspeler legt iedere speler één van zijn 11 getallenkaarten **verdekt** voor een **willekeurige, vrije kleurkaart**.

Belangrijk: De getallenkaart moet **niet** dezelfde kleur als de kleurkaart hebben. Bovendien mag voor iedere kleurkaart slechts **één** getallenkaart gelegd worden, zodat zich bij 5 spelers 5 kaartenparen vormen (afb.1).

- De onvolledige paren (bij 3 en 4 spelers) worden daarna nog met kaarten van de kaartenstapel vervolledigd.
- Nu worden de verdeckt liggende getallenkaarten omgedraaid (afb.2).
- **De kaartenparen** worden, vertrekkend van het doosje, in **dalende volgorde** gesorteerd; bij het kaartendoosje ligt nu het paar met de hoogste getallenwaarde, aan het einde van de rij het paar met de laagste waarde.
- Bij paren met een gelijke getallenwaarde krijgt het paar dat voordien het dichtst bij het doosje lag, de beste positie van de twee (afb. 3).
- De 5 openliggende **getallenkaarten**, die zojuist de volgorde van de **kleurkaarten** bepaald hebben, worden nu **puntenkaarten**, waarmee men punten kan scoren.

Fase 2: Kaarten veilen

Om punten te scoren, moeten de puntenkaarten geveild worden:

- De puntenkaarten met waarde 0 worden verdeckt naast het doosje op een aflegstapel verzameld. Hier wordt niet om gespeeld (afb.3).
- Alle andere puntenkaarten worden nu **één voor één** geveild. Men begint met de laagste kaart en eindigt met de hoogste kaart, die het dichtst bij het kaartendoosje ligt.

- Om een puntenkaart te veilen, leggen de spelers (beginnend met de startspeler) **om beurt, de ene na de andere**, kaarten **open** voor zich neer: ...
... **eerst één** ...
... nadat iedereen éénmaal aan de beurt geweest is, **een tweede** daarnaast ...
... en ten slotte **twee** kaarten **tegelijk**. Wie dat niet kan, **moet** passen.
- Hoe waardevoller de kaartencombinatie (zie combinaties), hoe sneller men puntenkaarten kan veilen.

Belangrijk: de spelers mogen ook op elk moment passen i.p.v. kaarten te leggen. Men kan bij **deze** puntenkaart dan niet meer bieden, d.w.z. de speler die gepast heeft, mag pas bij de volgende puntenkaart weer meebieden.

- Hebben alle spelers gepast of 4 kaarten gelegd, dan krijgt de speler met de waardevolste combinatie (ook met slechts 1 of 2 kaarten) de puntenkaart en legt deze als winst voor zich neer.
- Indien **alle** spelers passen, zonder ook maar één getallenkaart te spelen, dan wordt de puntenkaart niet uitgedeeld. Ze wordt op de kaartenstapel weggelegd.
- Alle uitgespeelde getallenkaarten worden na de veiling op de kaartenstapel verzameld.
- De **winnaar** van de puntenkaart begint dan met de veiling van de tweede hoogste puntenkaart (fase 2).

Fase 3: aanvullen handkaarten

- Nadat **alle** puntenkaarten geveild zijn, worden de gewonnen punten genoteerd en de kaarten terug op de stapel gelegd. De kleurenkaarten blijven liggen.
- Alle spelers die nog getallenkaarten in de hand hebben, bepalen welke ze daarvan voor de volgende ronde willen behouden. De overige kaarten worden afgelegd op de stapel.
- Nu wordt de kaartenstapel opnieuw geschud.
- De spelers vullen hun handkaarten weer aan tot 11, waarbij zij om beurt een kaart van de stapel nemen.
- Beginnend met de speler links van de startspeler uit de vorige ronde, wordt opnieuw de kleurvolgorde (fase 1) voor de volgende veilingsronde vastgelegd.

Einde van het spel

- Het spel eindigt nadat iedere speler eenmaal startspeler geweest is en de laatste puntenkaart geveild werd.
- De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Veel plezier bij het spelen!

Combinaties (Zie voorbeelden van kleurencombinaties)

Als basisregel geldt : hoe meer gelijke kaarten, hoe beter (vierlingen zijn bijvoorbeeld beter dan tweelingen).

Bij twijfelgevallen zijn getallenmeerlingen beter dan kleurmeerlingen. Nochtans is het raadzaam, (in fase 1) juist **die** kleur hoger te waarderen waarvan men de meeste kaarten in de hand heeft.

Hier de combinaties in volgorde van waarde:

1. 4 gelijke getallen met de hoogste getallenwaarde (getallenvierling)
2. 4 gelijke kleuren in de kleur van de hoogste waarde (kleurvierling)
3. Bij een gelijke kleurvierling telt het hoogste getal in de vierling
4. 3 gelijke getallen met de hoogste getallenwaarde (getallendrieling)
5. 3 gelijke kleuren in de kleur van de hoogste waarde (kleurdrieling)
6. Bij gelijke kleurdrieling telt het hoogste getal in de drieling
7. 2 gelijke getallen met de hoogste getallenwaarde (getallentweeling)
8. Bij gelijk getal telt de tweeling in de hoogste kleur
9. 2 gelijke kleuren, de kleur van de hoogste waarde (kleurtweeling)
10. Bij gelijke kleurtweeling telt het hoogste getal in de tweeling
11. 1 getal van de hoogst mogelijke waarde
12. Bij gelijk getal telt het getal met de hoogste kleur