

# Klunker

Auteur: Uwe Rosenberg

Uitgegeven door Hans im Glück, 1999

Een knap combinatiekaartspel voor 3 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Hendrik Cornilly](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

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

---

## SPELMATERIAAL

- 94 Klunkerkaarten (6 soorten van 14 kaarten - 1 soort van 10 kaarten)
- 5 'Schaufenster'-kaarten (= uitstalraamkaarten)
- 5 koopkaarten (genummerd van 1 tot 5)
- 1 startspelerskaart

## VOORBEREIDING

- Elke speler krijgt één uitstalraamkaart en legt deze links voor zich open.
- De jongste speler krijgt de startspelerskaart en schudt alle Klunkerkaarten. Hij geeft daarna aan alle spelers verdekt één zo'n kaart. Alle spelers leggen deze kaart - zonder in te kijken - verdekt voor zich rechts van de uitstalraamkaart. Deze kaart vormt het startkapitaal. Rechts van de 'geldvoorraad' bevindt zich de kluis. Deze is voorlopig nog leeg wordt pas later gevuld. (Voorbeeld van 'tafelschikking': zie p. 2)
- Daarna geeft de startspeler - verdekt - aan elke speler nog 6 Klunkerkaarten. Deze kaarten vormen de handkaarten van elke speler. De spelers houden ze dus verdekt voor de andere spelers.
- Tenslotte worden nog evenveel koopkaarten open in het midden van de tafel gelegd als er spelers deelnemen aan het spel. (Bij 3 spelers bijvoorbeeld de waarden 1 tot 3.)

## DOEL VAN HET SPEL

Elke speler probeert tijdens opeenvolgende spelrondes zoveel mogelijk Klunkerkaarten in geld om te zetten. Alleen Klunkerkaarten die zich in de eigen kluis bevinden, komen daarvoor in aanmerking.

## SPELVERLOOP

In elke spelronde worden steeds drie acties doorgevoerd:

### *eerste actie: het uitstalraam aanvullen*

- Elke speler mag hierbij een willekeurig aantal Klunkerkaarten (0 tot 6) uit zijn handvoorraad kiezen en in zijn uitstalraam leggen.
- De startspeler begint, daarna volgen de andere spelers in wijzerzin.
- Elke speler komt daarbij per ronde slechts één keer aan de beurt.
- De kaarten worden zodanig aangelegd dat elke kaart steeds voldoende herkenbaar blijft (zie ook de fig. op p. 3).
- Opmerking: Een speler die geen enkele kaart meer heeft liggen in zijn uitstalraam, moet minstens één handkaart uitkiezen en aanleggen. Een speler bij wie wel nog kaarten uit een vorige ronde in het uitstalraam liggen, mag deze aanvullen, maar is dit niet verplicht. Op deze manier heeft elke speler dus na deze eerste actie steeds minstens één Klunkerkaart in zijn uitstalraam liggen.
- Deze uitgestalde Klunkerkaarten kunnen later tijdens de derde actie door een andere of door dezelfde speler aangekocht worden.

### *tweede actie: de kluis opvullen*

- Elke speler kan een willekeurig aantal Klunkerkaarten, die hij uit zijn overblijvende handkaarten kiest, in zijn kluis leggen.
- De kluis bevindt zich bij elke speler rechts van de eigen geldvoorraad.
- In tegenstelling tot de vorige fase, worden de kaarten hier steeds per stuk uitgelegd. De startspeler begint en kan nu één handkaart in zijn kluis leggen. Daarna kunnen alle medespelers om beurt ook één handkaart in hun kluis leggen. Is de startspeler opnieuw aan beurt, dan mag hij een tweede kaart in zijn kluis leggen, enz.
- Kaarten kunnen slechts in de eigen kluis gelegd worden.
- Alle kaarten worden open aangelegd.
- In elke kluis worden de verschillende soorten steeds naast elkaar gelegd. Kaarten van dezelfde soort worden gegroepeerd en onder elkaar aangelegd (zie ook de fig. p. 5).
- Zodra een speler de vierde kaart van eenzelfde soort in zijn kluis legt, moet hij de kaarten van die soort onmiddellijk in geld omzetten.

Regels bij deze verplichte verkoop: (voorbeeld op p. 6)

- Heeft een speler enkel deze 4 kaarten in zijn kluis, dan worden al deze kaarten in geld omgezet. Hierbij draait hij ze om en legt ze bij zijn geldvoorraad.
- Heeft een speler nog kaarten van een tweede soort in zijn kluis liggen, dan worden slechts 3 kaarten in geld omgezet. De vierde kaart wordt dan verdekt op de stapel van de nog niet gebruikte Klunkerkaarten gelegd.
- Heeft een speler nog kaarten van twee andere soorten in zijn kluis liggen, dan kan hij nog 2 kaarten in geld omzetten. De andere kaarten worden eveneens op de stapel van de nog niet gebruikte Klunkerkaarten gelegd.
- Heeft een speler nog kaarten van drie of meer andere soorten in zijn kluis liggen, dan wordt slechts 1 kaart in geld omgezet. De andere drie kaarten worden dan terug op de stapel Klunkerkaarten gelegd.
- Uitzondering: Van de leeuwenhalsband worden steeds alle kaarten in geld omgezet. Kaarten van andere soorten hebben hier dus geen

invloed! Voorwaarde is wel dat er precies 4 kaarten met een leeuwenhalsband aanwezig zijn, een kleiner aantal kaarten kan niet omgezet worden.

- De eerste speler die geen verdere handkaarten meer in zijn kluis wil of kan leggen, neemt de koopkaart met het getal 1. De andere spelers mogen nog steeds kaarten in hun kluis aanleggen. De eerstvolgende speler die zijn kluis niet verder aanvult, neemt de koopkaart met het getal 2, enz. Spelers die reeds in het bezit zijn van een koopkaart, kunnen geen handkaarten meer in hun kluis leggen.
- Opmerking: Een speler is helemaal niet verplicht om minstens één handkaart in zijn kluis te leggen. Hij kan al bij de eerste beurt 'passen' en de koopkaart met het laagste getal nemen.
- De genomen koopkaarten worden duidelijk zichtbaar voor de spelers gelegd.

### *derde actie: de aankoop van juwelen*

- De spelers kunnen tijdens deze actie juwelen uit een uitstalraam aankopen.
- De speler met koopkaart '1' begint. Daarna volgen de andere spelers in opklimmende volgorde.
- Aan beurt beslist een speler of hij de kaarten uit het eigen uitstalraam of uit het uitstalraam van een andere speler wenst te verwerven: Neemt een speler de kaarten uit het uitstalraam van een andere speler, dan betaalt hij daarvoor 1 geldkaart. Het aantal verworven kaarten speelt daarbij geen enkele rol. Neemt een speler daarentegen de kaarten uit het eigen uitstalraam, dan moet hij daarvoor niet betalen.
- Bij het leeghalen van een uitstalraam moeten steeds alle uitgestalde kaarten meegenomen worden. Er kan nooit een gedeelte achterblijven.
- Een speler moet daarna alle verworven kaarten onmiddellijk in de eigen kluis deponeren. De kaarten worden eveneens gesorteerd en aangelegd. Heeft een speler daarbij meer dan 4 gelijke kaarten, dan begint hij een tweede stapel van dezelfde soort. Pas nadat alle verworven kaarten in de eigen kluis liggen, moet een speler alle stapeltjes van 4 gelijke kaarten in geld omzetten. Dit gebeurt op dezelfde manier als bij de vorige actie. Hier wordt echter ook het tweede stapeltje van een identieke soort als een aparte soort geteld!
- Een speler is echter niet steeds verplicht om kaarten uit een uitstalraam te verwerven. Liggen er bij de speler aan beurt geen kaarten meer in zijn uitstalraam, dan is deze speler niet verplicht om kaarten uit een ander uitstalraam te kiezen. Indien gewenst, mag hij dit toch doen. Liggen er bij de speler aan beurt wel nog kaarten in zijn uitstalraam, dan is deze speler wel verplicht om kaarten uit een uitstalraam te kiezen.
- Zodra een speler geen kaarten meer uit een uitstalraam kan of wil nemen, is deze derde actie beëindigd. Hiermee eindigt ook de spelronde.

### *een nieuwe spelronde:*

- Alle koopkaarten worden terug in het midden van de tafel gelegd.
- De startspelerskaart gaat naar de speler die als eerste tijdens de derde actie geen kaarten heeft verworven. Hebben wel alle spelers kaarten verworven, dan wordt niet van startspeler gewisseld.
- De (nieuwe) startspeler schudt de stapel Klunkerkaarten en vult de handkaarten van elke speler aan tot 6. Hij doet dit eerst bij zichzelf, daarna

- in zitvolgorde.
- Een nieuwe spelronde kan beginnen.

## **SPELEINDE EN WINNAAR**

- Het spel eindigt onmiddellijk als er na een volledige ronde onvoldoende kaarten aanwezig zijn om de handkaarten van alle spelers mee aan te vullen,
- Elke speler telt nu zijn geldvoorraad. Elke kaart heeft daarbij de waarde '1'. Alle openliggende kaarten en overblijvende handkaarten tellen niet meer mee.
- De rijkste speler wint.

Bij een eventuele gelijkstand wint die speler die het kleinste aantal openliggende kaarten voor zich heeft.



[piet.notebaert@pandora.be](mailto:piet.notebaert@pandora.be)

Date Last Modified: 02-05-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief