

Hyano

Auteur: Dirk Hanneforth & Hajo Bücken

Uitgegeven door Drei Magier Spiele, 2001

Een inschat-kaartspel voor 2 tot 5 kinderen vanaf 8 jaar.

Vrij vertaald door De Lombaerde Luk

Spelvoorbereiding:

Bij het begin van het spel moeten de symbolen met dierenmotieven losgemaakt worden. Plaats de 6 rode symbolen in een cirkel op tafel. De 6 gele krijgt de schatter van de ronde.

Binnen de ronde plaats genoeg laten voor uitgespeelde kaarten. De kaarten worden gemengd en op 6 ongeveer gelijke stapels verdeeld. De stapels moeten buiten de ronde liggen zodanig dat iedere kaartstapel 1 symbool krijgt. Daarna draait men de bovenste kaart om zodat op iedere stapel een cijfer bloot ligt.

Spelidee:

De spelers leggen de zichtbare kaarten volgens vastgestelde regels. (zie 1 tot 3)

Bij het begin van een ronde legt de schatter voor zijn eigen de volgorde vast van de om te draaien kaarten, daarbij legt hij het symbool van de laatst om te draaien kaart onderaan het stapeltje gele symbolen.

Is de kaart na afloop juist dan krijgt hij de omgedraaide kaarten.

Spelverloop:

De speler links van de deler mag met schatten beginnen. daartoe moet hij weten volgens welke regels de kaarten afgelegd moeten worden:

1. 1 kaart van dezelfde kleur. vb. blauw op blauw.
2. 1 kaart van dezelfde waarde. vb. nr. op nr. 7
3. kaarten volgens waarde vb. 1 op 2 op 3 ...

Kaarten die volgens de regels kunnen gelegd worden moeten zo gelegd worden. Een zonnekaart wordt als joker ingezet.

De joker kan voor iedere waarde en kleur ingezet worden alsook voor de waarden van de in de kring liggende kaarten van dezelfde kleur.

De speler die een joker in het midden legt moet de waarde melden.

Doel van het spel:

Het doel van de schatter is zoveel mogelijk kaarten bekomen, daartoe moet hij de laatste kaart kunnen bepalen. Ook deze kaart heeft op de tafel een rood symbool

gekregen.

De schatter kiest hetzelfde symbool in de gele voorraad kaarten sorteert het geheimelijk als onderste kaart in de stapel. Deze legt hij bedekt voor zich.

Hij mag ook als eerste een der bovenliggende kaarten uitkiezen en in het midden leggen. Daarna zijn de andere spelers aan de beurt om een kaart te leggen. Zodra de laatste kaart gespeeld werd toont de schatter zijn gekozen symbool, is dit juist dan gaan alle kaarten die zich nu in het midden bevinden in zijn bezit. Zoniet worden alle kaarten vanuit het midden verwijderd uit het spel.

De niet gespeelde kaarten:

1. de blootliggende blijven.
2. de andere worden omgedraaid.

In de 2 de ronde start de speler links van de eerste als nieuwe schatter.

Wie op het einde meest kaarten heeft is gewonnen (de waarde hierbij telt niet mee.)

Einde van het spel:

Het spel is ten einde wanneer twee stapels kaarten opgebruikt zijn.



Date Last Modified: 07-03-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief