

# Hatrick

Auteur: Klaus Palesch

Uitgegeven door Amigo Spiele, 1995

Een eenvoudig, maar dol troefkaartspel voor 4 tot 6 spelers vanaf 10 jaar.

---

## Doel

Elke speler tracht zo veel mogelijk kaarten van één kleur te verzamelen. Deze gelden als pluspunten. De kaarten van de twee andere kleuren gelden als minpunten. De speler die na de laatste ronde de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal- en voorbereiding

Het uit 60 kaarten bestaande spel is opgedeeld in 3 kleuren met telkens 20 kaarten genummerd van 1 tot en met 20.

Bij 4 spelers ontvangt elke speler 15 kaarten, bij 5 spelers elk 12 en bij 6 spelers elk 10.

De spelers sorteren de kaarten volgens kleur en houden ze verborgen voor de medespelers.

## Spelverloop

De speler links van de deler speelt als eerste één kaart uit. Vervolgens volgen alle andere spelers in uurwijzerzin. Nadat de eerste speler een kaart heeft uitgespeeld, beschikt de tweede speler over twee mogelijkheden :

1. Bijspelen door een eigen kaart bij een reeds op tafel liggende kleur te leggen. Een stapel mag slechts uit kaarten van één kleur bestaan.
2. Nieuwe kleur openen door naast de gelegde kaart een tweede stapeltje van een andere kleur te beginnen. Het is niet toegestaan om nadien ook nog een derde stapeltje van de resterende kleur te openen.

Vanaf de derde speler beschikt elke speler - naast de twee bovenvermelde - nog over een derde mogelijkheid:

Passen als hij niet kan of verkiest om niet bij te leggen en geen nieuwe kleur te openen. De speler legt een eigen kaart van de niet-geopende kleur verdekt naast zich neer. Deze kaart telt bij de eindafrekening als 2 minpunten. Passen kan pas zodra er reeds twee kleurstapeltjes liggen.

In tegenstelling met de meeste kaartspelen is een speler bij Hatrick niet verplicht om de uitgespeelde kleur te volgen. Hij beschikt immers over de mogelijkheid om een nieuwe kleur te openen of te passen.

Een ander opvallend kenmerk van Hatrick is dat er per beurt niet één, maar

maximaal twee afzonderlijke slagen behaald kunnen worden.

Nadat elke speler één van de boven vermelde zetten heeft gedaan, ontvangt - per stapeltje - de speler met de hoogste kaart de hele daarbijhorende stapel. Een stapeltje van één kaart geldt ook als een slag.

Elke speler legt de door hem gewonnen kaarten open en zichtbaar voor zich af zodat de medespelers duidelijk kunnen zien welke kleur door welke speler wordt gespaard.

Zodra de slagen verdeeld zijn, speelt de winnaar van de vorige slag met de hoogste kaart, een nieuwe kaart uit. Hebben beide winnaars een gelijk hoge kaart, dan begint de speler die de tweede hoogste kaart uitspeelde. De laatste kaart - bij 4 spelers dus de 15de - wordt niet meer uitgespeeld en telt dus niet meer mee (noch negatief, noch positief).

## **Puntentelling en einde**

Zodra alle kaarten uitgespeeld zijn en alle slagen verdeeld over de spelers, worden de punten geteld. Per speler wordt er bepaald van welke kleur hij de meeste kaarten heeft.

Elke kaart van zijn meerderheid levert één pluspunt op, de kaarten van de twee andere kleuren gelden voor hem telkens als één minpunt. Paskaarten kosten per stuk twee minpunten.

Per speler worden de in deze ronde behaalde punten opgeschreven. Er worden even veel ronden gespeeld als er spelers zijn. De speler die bijvoorbeeld bij vier spelers na de vierde ronde de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief