



POTZ KLOTZ

Hartmut & Jule Spiegel
Kallmeyer

voor 2 – 6 spelers vanaf 7 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

- 5 houten kubussen
- 56 kaarten met afbeeldingen van “gebouwen”, die uit precies 5 kubussen bestaan (voor elk gebouw zijn er twee kaarten)
- een spelbord met 5x5 raster

Vorbereidingen

Elke speler krijgt 5 kaarten (je mag ook afspreken om met meer of minder kaarten te beginnen) toegedeeld. De spelers nemen de kaarten in de hand, zodat de andere spelers de gebouwen niet kunnen zien. De bovenste kaart van de resterende stapel wordt om-

gedraaid. Het gebouw dat op deze kaart staat, wordt op het spelbord opgebouwd. Vervolgens wordt de kaart zichtbaar naast het spelbord gelegd. De overige kaarten worden als blinde stapel naast het spelbord gelegd. De jongste speler begint.

Spelverloop

De startspeler kijkt na of hij een kaart met een gebouw bezit, dat hij kan nabouwen door precies één steen van de bestaande constructie te verplaatsen.

Denkt de speler, dat hij zulk een kaart heeft, verplaatst hij die ene kubus en legt zijn kaart met de afbeelding naar boven, bovenop de kaart die reeds op tafel ligt. Het is niet toegestaan om het grondvlak waarop de constructie staat, te draaien of een kubus bij wijze van probeersel te verplaatsen: “aan-raken = spelen”. (Lijkt de spelers dit te moeilijk, kan eventueel afgesproken worden dat het grondvlak toch gedraaid mag worden.)

De medespelers vergewissen zich er vervolgens van dat de afgelegde kaart en de constructie op het spelbord met elkaar in overeenstemming zijn. Hiervoor mag het

grondvlak uitdrukkelijk wél gedraaid worden. Stemmen kaart en gebouw met elkaar overeen, blijft de kaart liggen. Zoniet, moet de speler zijn kaart terugnemen en een extra kaart van de blinde stapel nemen en bij zijn handkaarten voegen. (Er kan ook afgesproken worden om dit niet te doen.) Daarna is de volgende de speler is aan de beurt.

Bezit een speler geen passende kaart, dan gaat de beurt gewoon verder naar de volgende speler.

Komt in het spel een moment waarop geen enkele speler nog een passende kaart kan leggen, terwijl alle spelers nog één of meer kaarten bezitten, neemt iedereen een extra kaart van de blinde stapel en het spel gaat weer verder, te beginnen bij de speler die als eerst geen kaart kon leggen.

Einde van het spel

Wanneer een speler zijn laatste kaart heeft kunnen afleggen, wordt de ronde nog ten einde gespeeld (zodat iedereen even vaak aan de beurt was). Daarna is het spel gedaan. Elke speler die dan geen kaarten meer bezit,

krijgt daarvoor één punt.

De punten van verschillende partijen (bv. vijf) worden samengeteld en diegene met de hoogste score wint het spel.

Optionele regels

- **Afleggen van een kaart, ook als men nog niet aan de beurt is:**

Wanneer een speler een kubus verplaatst heeft, daarmee een nieuw gebouw vormt en een kaart kan afleggen, mag ook een andere speler een kaart afleggen indien die hetzelfde gebouw vanuit een andere hoek toont. Begaat hij daarbij een vergissing,

moet hij zoals gewoonlijk zijn kaart terugnemen en een bijkomende kaart van de stapel nemen.

- **Open spel:**

De spelers leggen hun kaarten voor zich op tafel zodat alle medespelers kunnen meekijken.

Mogelijke problemen en vragen

- De speler bouwt in plaats van het gebouw op zijn kaart het spiegelbeeld van dat gebouw. Is dat toegelaten? Neen!

hoger) gespeeld wordt of – indien die regel niet geldt – hij het gebouw ook door het verplaatsen van één steen kan oprichten.

- Een speler heeft een kaart die hetzelfde gebouw toont als datgene dat de speler voor hem net gebouwd heeft. Mag hij zijn kaart afleggen? Hij mag deze alleen afleggen als met optionele regel 1 (zie

- Is het toegestaan om bij het verplaatsen van een kubus het 5x5 raster te overschrijden? Ja. Wil men echter de moeilijkheidsgraad wat opvoeren, kan men dit verbieden.

Voor experts (2-4 spelers)

De regels van het basisspel blijven geldig, met volgende uitzonderingen:

- Het is toegelaten om in één beurt meer als één kaart af te leggen.
- De uitgespeelde kaarten worden niet op een gezamenlijke aflegstapel gelegd, maar iedere speler bewaart zijn eigen afgelegde kaarten.
- Handkaarten worden weer aangevuld.
- Winnaar is diegene die bij het einde van het spel de meeste kaarten heeft afgelegd.

Spelverloop:

Elke speler begint met 5 (of 4 of 3) kaarten. De rest wordt als blinde stapel naast het spelbord gelegd. De kaart die voor het bouwen van de startconstructie wordt omgedraaid, wordt daarna weer gans onder de stapel gelegd. Wanneer een speler aan de beurt is,

een kaart kan afleggen, mag hij ook nakijken of hij noch een kaart met een gebouw heeft, dat hij door het verplaatsen van precies één bijkomende kubus kan nabouwen. Is dat het geval, mag hij deze kaart ook afleggen. Dit mag hij zolang herhalen tot hij geen kaarten meer kan afleggen. Daarna vult hij zijn handkaarten weer aan tot 5 (of 4 of 3) door nieuwe kaarten van de blinde stapel te nemen. Begaat een speler een vergissing, moet hij de afgelegde kaart terugnemen en mat hij zijn voorraad handkaarten pas aan het einde van zijn volgende beurt weer aanvullen.

Einde van het spel:

Het spel is ten einde van zodra de blinde stapel opgebruikt is én geen enkele speler nog een kaart kan afleggen. De speler die meeste kaarten heeft kunnen afleggen, wint het spel.