

Mü (& Mehr)

Auteurs: Doris Matth%ous & Frank Nestel

Uitgegeven door Doris & Frank, 1995

Een knap kaartspel waarbij het bieden het doel en verloop van het spel vastlegt voor 3 tot 6 spelers vanaf 11 jaar. (optimaal voor 4 of 5 spelers !)

Vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

DOEL

Probeer als eerste een vooropgesteld aantal punten te scoren. Bij het bieden worden zowel de chef, de troefkeuze, de teamsamenstelling als het te behalen doel bepaald...

Het spel zelf bepaald dan wie de bonuspunten zal opstrijken.

DE KAARTEN

- 60 kaarten:
 - 12 kaarten per kleur
 - cijferwaarde van 0 tot 9 (waarde 1 en 7 komen dubbel voor)
 - puntenwaarde : 0, 1 of 2 (zie driehoekjes) (totaal 60 punten)
- bij 3 spelers slechts 3 kleuren gebruiken (= 36 kaarten)
- alle kaarten schudden en gelijk verdelen over alle spelers

VOORRONDE: BIEDEN - TEAMS

DOEL en TIPS

Hou bij het kiezen van de kaarten (aantal en welke) rekening met het volgende:

- ze bepalen wie chef en vice-chef wordt
- ze bepalen waaruit de troef (troeven) gekozen mogen worden
- ze geven informatie aan de medespelers i.v.m. de sterkte van je kaart
- ze helpen de chef bij het kiezen van zijn teamgenoot
- ze geven aan welk puntenaantal het chef-team moet behalen om te winnen (geeft bonuspunten)
- Bluffen of willekeurige kaarten leggen komt vaak slecht uit !

VERLOOP VAN HET BIEDEN

- Alleen het **aantal** opengelegde kaarten is van belang en bepaalt de hoogte van het bod.
- Per beurt kan men **maximaal** zoveel kaarten openleggen als nodig om de meerderheid te hebben, d.w.z. om 1 kaart meer te hebben dan de tot dan 'hoogstbiedende'.

- Indien de speler die aan beurt is, zelf meest kaarten voor zich heeft liggen, dan kan hij slechts 1 kaart extra openleggen. Ook de speler die het bieden begint, kan maar EEN kaart openleggen.
- **Onderbieden** is toegestaan : men mag steeds minder kaarten uitleggen dan mogelijk.
- Geen kaarten uitleggen betekent **passen**. Is men opnieuw aan de beurt, dan mag men opnieuw bieden.
- Zodra alle spelers na elkaar gepast hebben is het bieden **gedaan**. De openliggende kaarten blijven liggen en worden in de hoofdronde als gewone kaarten gebruikt. (zie vb. 1 p. 3).

BEPALEN VAN DE CHEF EN DE VICE-CHEF

- De speler die meest kaarten uitlegde wordt de **chef**. De grootte van zijn bod (= aantal kaarten) wordt op het puntenblad genoteerd.
- Indien geen enkele speler alleen de meerderheid bezit, eindigt het spel in een zogenaamd '**schandaal**' (= 'Eklat'). Elk van de spelers die meest kaarten openlegde krijgt nu voor elk van die kaarten 5 pluspunten. Alleen degene van hen die als laatste een kaart bijlegde verliest per kaart 10 punten ! Deze punten worden genoteerd (bij de individuele score) en de kaarten verzameld. Er wordt opnieuw gedeeld en een nieuwe ronde start. (zie ook vb. 3 p. 4) Er is nu geen andere score meer.

Opmerking: Indien iedereen in de eerste ronde past, eindigt het spel onmiddellijk en worden geen punten genoteerd.

- De speler die op één na de meeste kaarten openlegde, wordt **vice-chef**. Indien meerdere spelers in dat geval zijn, wordt die speler vice-chef die de kaart met de hoogste getalwaarde speelde. Is er weer gelijkheid, dan telt de tweede-hoogste kaart, enz.

Opmerking: Er is geen vice-chef:

- bij totale gelijkheid van de kaarten
- indien slechts 1 speler kaarten uitlegde
- als er slechts met 3 gespeeld wordt.

KIEZEN VAN DE TROEF

- Als eerste bepaalt de **vice-chef** een troef.
- De troef is ofwel een bepaalde **kleur ofwel** een bepaalde **getalwaarde**. Er mag alleen gekozen worden uit de kleur(en) en getalwaarde(n) die open liggen voor die speler.
- In tegenstelling tot de vice-chef, kan de chef ook zonder troef spelen ! De troef van de chef gaat altijd boven de troef van de vice-chef. (zie ook verder)
- De gekozen troeven worden op het puntenblad genoteerd.
- Alle troefkaarten (van chef En vice-chef samen) vormen een aparte groep kaarten, nl. de troefkaarten. (Eventuele cijfertroeven horen dus niet meer bij hun eigenlijke kleur maar bij de troefkaarten !)

SAMENSTELLEN VAN DE TEAMS

- Bij meer dan drie spelers zoekt de chef een team-speler. Hij kiest uit de andere spelers met uitzondering van de vice-chef. Bij het bepalen van zijn

keuze kan hij rekening houden met de openliggende kaarten. De chef en zijn partner vormen samen het **chef-team**. De andere spelers spelen samen tegen dit team.

- Dit team moet proberen een **minimum-score** te behalen. Deze score wordt bepaald door het aantal opgelegde kaarten van de chef (en het aantal spelers). Zie hiervoor de tabel 'Teamziel' op p.5 of achteraan. Het al of niet behalen van deze score bepaalt welk team bonuspunten krijgt. (Vb. Bij 4 spelers en 5 openliggende kaarten bij de chef, moet het chef-team minstens 38 punten scoren om te winnen.)

HOOFDRONDE : HET KAARTEN

De chef begint.

- Per beurt mag ofwel één kaart uit de hand ofwel een openliggende kaart gekozen worden.
- De aangegeven **kleur** moet indien mogelijk gevolgd worden, de keuze van de getalwaarde is vrij (opgelet : cijfertroeven 'verliezen' hun kleur ! (zie verder)).
- Indien men niet kan volgen mag men een andere kleur of een troef spelen.
- Is de eerst gespeelde kaart een troef, dan moet iedereen troef volgen, men mag daarbij vrij kiezen uit alle troeven (chef-troef of vice-chef-troef !).
- Een slag wordt behaald door de speler die de hoogste getalwaarde uitspeelde of indien iemand troef speelde : door de hoogste troef. Zijn er twee dezelfde kaarten als hoogste waarde, dan gaat de slag naar de eerst gespeelde kaart !

Rangorde van de troeven

- Alle troeven samen vormen een aparte groep : de **troefkaarten**.
- **Chef-troef** is steeds hoger dan vice-troef.
- Binnen de **kleurtroeven** geldt de normale volgorde (0 = laagste, 9 = hoogste).
- Bij **cijfertroeven** is de eerst gespeelde troef de hoogste. (Bij cijfertroeven hebben alle kleurgroepen geen 12 kaarten meer !)
- Zijn er **zowel kleur- als cijfertroeven**, dan is de hoogste troef de 'dubbel-troef' : dit is de kaart die voldoet aan beide troefkenmerken. (Zijn er twee 'dubbeltroeven' (indien 1 of 7 als getalwaarde), dan is bij gelijk uitspelen, de eerstgespeelde kaart de hoogste.)

De speler die de slag wint, speelt als eerste een nieuwe kaart. Dit wordt herhaald tot alle kaarten gespeeld werden.

PUNTELLING

PUNTELLING PER PERSOON

- Elke speler krijgt het totaal van de door hem behaalde punten (tel de driehoekjes).
- Deze punten worden voor elke speler afzonderlijk genoteerd in de tabel (onder saldo).

PUNTE TELLING PER PLOEG

- De individuele score van de chef en zijn teamgenoot worden nu samengeteld. Is de som gelijk of groter dan het vooropgestelde doel (zie tabel 'Teamziel'), dan heeft het team gewonnen. Is het totaal daarentegen kleiner, dan hebben de anderen gewonnen.
- Bij een **gewonnen** spel krijgen beide spelers van het chef-team evenveel bonuspunten. De grootte van de bonus is afhankelijk van het oorspronkelijk bod van de chef evenals van de troefkeuze van de chef. De bonuswaarde vind je in de tabel 'Erf, lites Spiel' op de laatste pagina. (Vb. Een bod van 4 kaarten met een kleur als troef brengt beide spelers 40 punten op, een bod van 4 kaarten zonder chef-troef zelfs 70 punten.)
- Bij een **verloren** spel wordt het behaald aantal punten van het chef-team vergeleken met de minimumvoorwaarden uit de tabel 'Teamziel'. Hierbij is het aantal kaarten dat de chef te veel bood van belang ! De chef verliest per teveel geboden kaart 10 punten, zijn teamgenoot verliest niets. De tegenspelers daarentegen krijgen per teveel geboden kaart 5 pluspunten. (Vb. Bij 5 spelers en een chef-bod van 4 kaarten moest het chef-team 33 punten scoren. Indien het team slechts 28 punten behaalde was dit eigenlijk maar voldoende voor een bod van 2 kaarten. De chef heeft dus eigenlijk twee kaarten teveel geboden. Hierdoor verliest de chef 20 punten, zijn teamgenoot niets. De tegenspelers krijgen elk 10 bonuspunten.)
Opmerking : Scoort het chef-team zelfs minder punten dan het minimum nodig voor een bod van één kaart, dan is het aantal teveel geboden kaarten gelijk aan het beginbod van de chef.
- Noteer de behaalde bonuspunten bij de regel 'ploegscore' in de tabel en bereken voor elke speler nu het saldo. Dit saldo geeft de eigenlijke stand aan.

NIEUWE RONDE EN EINDE

- De linkerbuur van de vorige deler begint de nieuwe spelronde. Hij deelt de kaarten en start het bieden.
- Het spel eindigt van zodra een vooraf vastgelegd puntenaantal bereikt wordt. (spelen tot 200 punten duurt ongeveer één uur !)

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief