

Kunststücke

Auteur: Karl-Heinz Schmiel

Uitgegeven door Moskito-Spiele, 1996

Een tactisch leg- en schuifspel waarbij iedereen een verschillend doel nastreeft voor 2 tot 5 spelers vanaf 12 jaar.

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

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.

Doel

Een modern kunstwerk wordt gezamenlijk vervaardigd. Elke speler heeft echter een andere kijk op het werk en past het naar eigen voorkeur aan. Met deze aanpassingen (bijleggen en/of verschuiven) probeert elke speler zijn doel te bereiken. Dit doel wordt door elke speler tijdens het spel zelf bepaald.

Vorbereitung

- Speelplan openleggen.
- Alle speelstukken (12 per kleur) worden verdekt opengelegd (kleur naar onder).
- Om beurten nemen de spelers nu een speelstuk en leggen het zichtbaar voor zich open.
 - 5 spelers : 11 stukken
 - 4 spelers : 13 stukken
 - 3 spelers : 18 stukken
 - 2 spelers : 26 stukken
- De overblijvende stukken worden eerst bekeken en dan weggelegd.
- Per speler : ÈÈn scorekaart en 10 chips.
- De doelkaartjes (vierkante kaartjes met cijfer en kleur) worden willekeurig verdeeld in 5 stapeltjes en verdekt klaargelegd op de kaart met letters. Deze kaartjes bepalen tijdens het spel het doel en de scoremogelijkheden.
- De jongste speler begint.

Spelverloop

Tijdens een beurt kunnen 3 acties plaatsvinden (willekeurige volgorde):

- a. leggen van een stuk
- b. verschuiven van een stuk
- c. een doelkaartje nemen

a) het LEGGEN van een stuk

- De speler kiest ÈÈn van zijn speelstukken.
- **Hoe leggen ?** (fig. p. 4)

- ofwel vrij leggen (nergens aan grenzend) (raken aan de hoeken is hierbij toegestaan)
- ofwel aanleggen aan dezelfde kleur. In dit geval mag het stuk ook grenzen aan een andere kleur ! (fig. p. 5)
- De speler moet een speelstuk kiezen. Indien het niet meer gelegd kan worden of indien de speler dit niet wenst, dan wordt het stuk weggelegd en dus uit het spel genomen.

b) het **VERSCHUIVEN** van een stuk

- Elke speler mag tijdens zijn beurt één of meerdere reeds gelegde stukken verschuiven.
- Dit schuiven mag gebeuren voor het leggen van een nieuw stuk.
- Elke verschuiving kost één chip. Elke speler kan dus maximaal 10 stukken verschuiven.
- **Hoe verschuiven ?** (fig. p. 6)
 - Alleen horizontaal en/of verticaal (nooit roteren) en dit passend tussen de stippelijntjes.
 - Tijdens deze verschuiving mogen geen andere stukken verplaatst worden.
 - Indien een speelstuk grensde aan eenzelfde kleur voor de verschuiving, dan moet het ook na de verschuiving grenzen aan een stuk van dezelfde kleur ! (Dit mag opnieuw het oorspronkelijke stuk zijn.)
 - Een stuk dat aangeraakt wordt om het te verschuiven moet ook werkelijk verschoven worden. Even proberen is niet toegestaan.

c) een **DOELKAARTJE** nemen

- Deze kaartjes bepalen voor elke speler het te bereiken doel. Alle kaartjes zijn verschillend, niemand kan dus eenzelfde doel hebben.
- Zo'n kaartje mag zowel voor of na het plaatsen of verschuiven van een speelstuk gebeuren. De speler beslist zelf in welke beurten hij een kaartje neemt. Elke speler moet uiteindelijk vijf doelkaartjes hebben.
- Elk kaartje bepaalt het doel : bij 'een vier op gele achtergrond' bijvoorbeeld, probeert de speler tegen het einde een groep van vier aangrenzende gele stukken te creëren.
- **Hoe nemen ?** (fig. p.7)
 - De speler kiest een stapel (A t.e.m. E) en neemt er een kaartje uit. Hij legt dit kaartje nu verdekt op zijn eigen scorekaart. (De getallen 5, 10 en 15 geven de eventuele bonuspunten aan die kunnen behaald worden.)
 - Als een speler een stapel kiest, moet hij er een kaartje uit halen. De speler moet niet telkens een andere stapel kiezen.
 - Eénmaal een kaartje gelegd op de scorekaart, mag de speler het niet meer naar een andere plaats op zijn scorekaart verschuiven.

Speleinde en puntentelling

- Zodra alle stukken geplaatst of weggelegd werden is het spel afgelopen en wordt de score berekend.

- **Hoe tellen ?** (zie ook fig. p.8)
 - De spelers draaien hun doelkaartjes om.
 - Voor elk doelkaartje dat vervuld is, krijgt de speler punten. Dit puntenaantal is gelijk aan het cijfer op het doelkaartje + het aantal bonuspunten eronder op de scorekaart (5, 10 of 15 punten).
 - Bij een doelkaartje '6+' wordt het totaal aantal aangrenzende stukken (minimum 6) geteld en opgeteld bij de bonuswaarde op de scorekaart.
 - Komen bepaalde kleurgroepen meermaals voor (vb. drie keer twee gele stukken), dan heeft dit geen invloed op de score. Die overvloedige groepen worden niet geteld.
 - De speler met de meeste punten wint het spel.
-

pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief