

DE SMERIGE



Een verspreking komt zelden alleen ...

Aantal spelers: 2-6
Leeftijd: vanaf 8 Jahren
Spelduur: 15-20 min.

Spelmateriaal:

- 110 kaarten
- Spelregels

Spelauteur: Jacques Zeimet
Illustraties: Rolf Vogt
Grafische vormgeving: Johann Rüttinger
Redactie: Kathi Kappler
© 2018
Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Achtergrond

Zeven boeven zitten in de achterkamer en spelen om geld.

Daarbij wordt geteld, belogen en bedrogen, getelefoneerd, gejongleerd met pistolen en gezwegen.

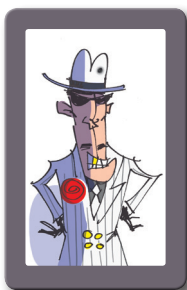
Wie snel is, het overzicht bewaart – en op het juiste moment zwijgt – die wint.

Vorbereitung

De kaarten worden geschud en verdeeld onder de spelers en ieder krijgt evenveel kaarten. Kaarten die overblijven worden in de doos terug gelegd. De spelers nemen hun kaarten op hand. De jongste speler begint. Er wordt gespeeld met de klok mee.

Spelverloop

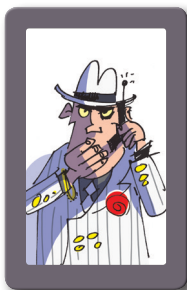
Iedere speler draait met de klok mee zijn bovenste kaart open en legt deze open in het midden.*



Als een **boevenkaart** wordt gespeeld, dan roept de speler meteen één. Maar wanneer zijn linkerbuurman ook een boevenkaart had gespeeld, dan zegt hij twee, de volgende roept drie, enzovoorts. Dit gaat door tot zeven, daarna wordt er afgeteld tot één, en daarna wordt er weer opgeteld tot zeven, enzovoorts.



Als een **dubbele boevenkaart** wordt gespeeld, dan moet de speler twee elkaar opvolgende getallen roepen en wordt de volgende speler overgeslagen.



Als een speler een kaart met een **mobiele telefoon** omdraait, dan zegt hij hmmmrrr, in plaats van een getal te roepen. Want het telefoneren leidt af, en de boef laat zo niet zien dat hij afgeleid is.



Als een speler een kaart met een **dubbele mobiele telefoon** speelt, dan moet hij twee maal hmmmrrr zeggen en wordt de volgende speler overgeslagen.



Als een speler een **pistoolkaart** open-draait, dan zegt hij niets, in plaats van een aantal te roepen. Want boeven die in de loop van een pistool kijken, kunnen even niets zeggen.

**Alle afgelegde kaarten komen op een open stapel in het midden van de tafel.*

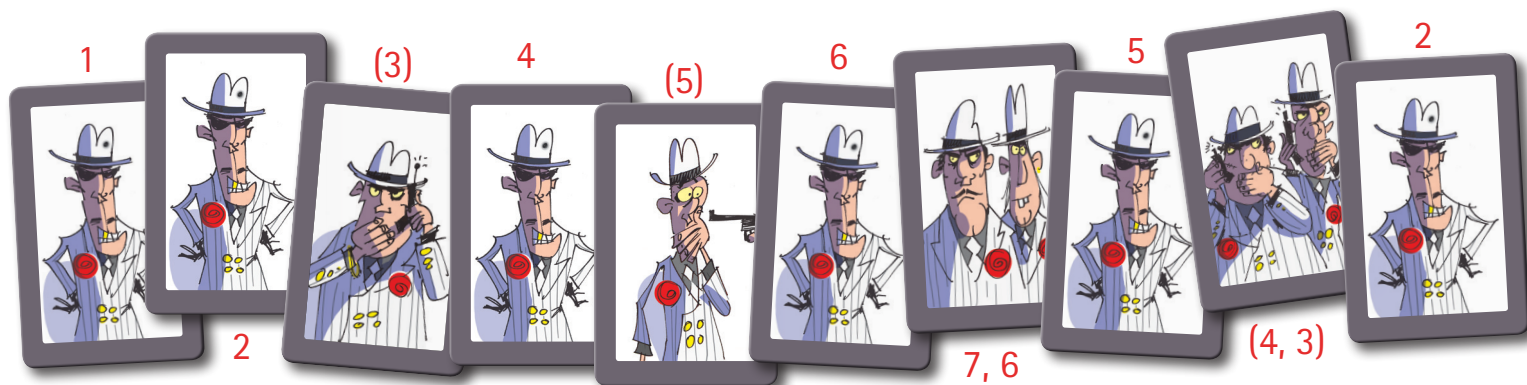


Let op: De boeven met de mobiele telefoons en met de pistolen worden ook meegeteld. Dat wil zeggen dat met iedere gespeelde boef er met 1 boef verder wordt geteld.

Voorbeeld:

Speler A legt een boevenkaart neer en zegt **1**. Speler B legt een boevenkaart neer en zegt **2**. Speler C legt een kaart met een mobiele telefoon neer en zegt **hmmrrrr**. **(3)** Speler D legt een boevenkaart neer en zegt **4**. Speler A legt een pistolen kaart neer en zwijgt. **(5)** Speler B legt een boevenkaart neer en zegt **6**. Speler C legt een dubbele boevenkaart neer en zegt **7, 6**. Speler D wordt overgeslagen.

Speler A legt een boevenkaart neer en zegt 5. Speler B legt een kaart met een dubbele mobiele telefoon neer en zegt hmmmrrr, hmmmrrr. (4, 3) Speler C wordt overgeslagen. Speler D legt een boevenkaart neer en zegt 2.



De kaarten worden voor ieder zichtbaar in de volgorde van de spelers uitgelegd.

Let op: wie een fout maakt of langer dan drie tellen twijfelt, moet alle kaarten uit het midden van de tafel onder zijn stapel leggen. De speler die de fout heeft gemaakt, start de volgende ronde.

Onder fouten wordt verstaan:

- Verkeerd getal
- Verkeerd woord
- Kaart spelen in plaats van te passen
- Verkeerd rinkelen
- Te lang twijfelen

Als een speler twijfelt aan het genoemde getal, dan wordt de aflegstapel geteld.

Als het geroepen getal inderdaad niet klopt, dan noemt de speler die het getal heeft genoemd, de stapel pakken en een nieuwe ronde beginnen.

Als het geroepen getal wel klopt, dan noemt de speler die twijfelde de stapel pakken en een nieuwe ronde beginnen. Als meerdere speler ten onrechte getwijfeld hebben, dan wordt de stapel in het midden gelijk verdeeld onder deze spelers. Wie de laatste kaart krijgt, wordt de nieuwe startspeler.

Uitbreidingsregel:

In de eerste ronde is het telefoongeluid steeds hmmmrrr. Als de spelers gewend zijn aan het spel, dan kan de volgende uitbreidingsregel* worden gebruikt.

De eerste speler die in een ronde een kaart met een enkele of dubbele mobiele telefoon speelt, bepaalt welk nieuw geluid of nieuw woord voor de mobiele telefoon wordt gebruikt. Dit geluid of dit woord geldt vervolgens gedurende deze hele ronde!

***Tips voor woorden, zinnen of geluiden voor de mobiele telefoon:**

Je kunt bijvoorbeeld pffff, koekoek of au gebruiken. Of vooruit, een-twee-drie, verder, hands up, wie is daar? Of ik zeg lekker niets.

Na een paar rondes kan er ook gekozen worden voor een thema, zoals landen, namen, dieren, ringtones.

Nog een uitbreidingsregel:

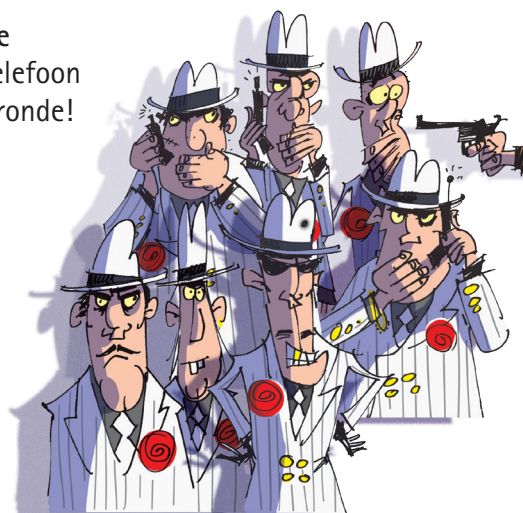
Als de startspeler bij zijn eerste kaart een fout maakt, dan krijgt hij voor straf van elke andere speler een kaart.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler al zijn kaarten heeft uitgespeeld. Deze speler wint het spel.

Variante voor jongere spelers

Als je met jongere spelers speelt, dan haal je de dubbele kaarten uit het spel.



DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE



Drei Hasen
in der Abendsonne GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
Tel ++ 09163-99990
Fax ++ 09163-99995
verlag@hasehasehase.de
www.dreihasenspiele.de
drei-hasen.blogspot.com