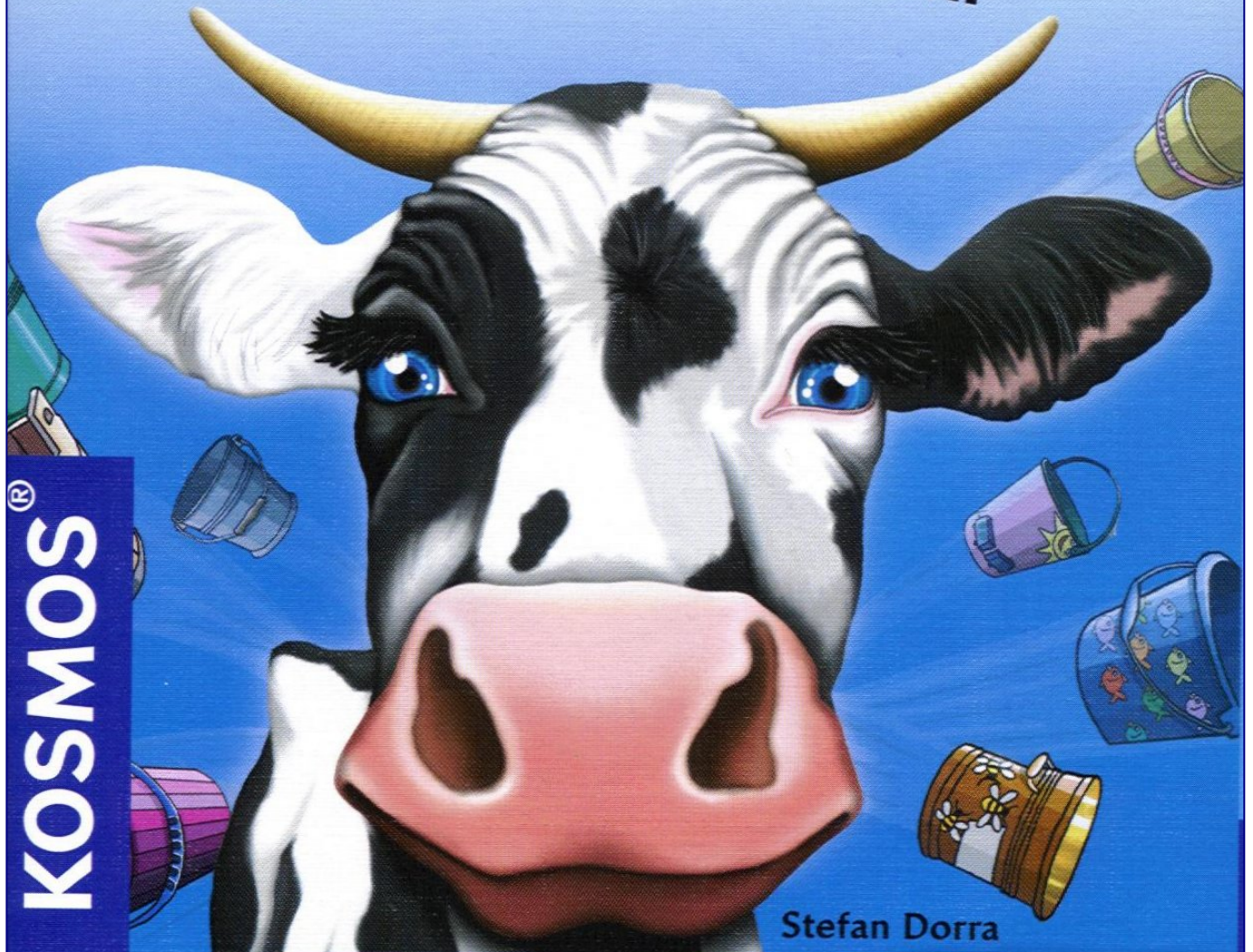


Alles im Eimer

Einer fällt selten allein



Alles im Eimer
Kosmos, 2005
Stefan DORRA
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 40 minuten

Spelmateriaal

- 60 emmers in 5 kleuren (per kleur 12 emmers);
- 80 kaarten in de vijf kleuren (waarde 1 - 8)
per dier zijn er 18 kaarten in de kleur van de emmer;
- 1 spelreglement.



Doel van het spel

In dit spel draait het erom de emmerpiramide van de tegenstander omver te werpen en de eigen emmerpiramide tegen de wild geworden dieren te beschermen.

De eerste speler die een kaart uitspeelt, stuurt een dier erop uit. De tweede speler moet een of meerdere kaarten met een hogere waarde uitspelen om het dier af te leiden naar de volgende speler die op zijn beurt weer één of meerdere kaarten met een hogere waarde moet uitspelen om zijn emmers te beschutten.

Als een speler geen kaarten met een hogere waarde kan uitspelen, dan rent het dier in de piramide en gooit één emmer in de kleur van het dier om. Deze emmer moet worden verwijderd. Als deze emmer nog andere emmers ondersteunt, dan moeten ook deze emmers worden verwijderd. Aan het einde van het spel wint die speler die nog de meeste emmers in zijn piramide heeft.



Spelvoorbereiding

- Voor het allereerste spel worden de emmers voorzichtig uit het karton losgemaakt.
- Iedere speler ontvangt 10 emmers, van elke kleur 2. De overtollige emmers worden terug in de doos gelegd.
- De oudste speler begint het spel.

Spelverloop

1. Kaarten uitdelen

- De startspeler neemt alle kaarten en mixt ze zeer grondig. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, deelt hij aan de medespelers **telkens verdekt één kaart** uit totdat iedere speler **8 kaarten** in de hand heeft.
- De overblijvende kaarten worden als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

2. Kaarten sorteren en een emmerpiramide bouwen

- Iedere speler bekijkt zijn kaarten en sorteert de kaarten best naar kleur (elk dier is gerelateerd aan een bepaalde kleur).
- Daarna bouwt iedere speler zijn 10 emmers tot één piramide:
 - 4 emmers in de onderste rij;
 - 3 emmers in de volgende rij;
 - 2 emmers daar bovenop;
 - 1 emmer gans boven aan de top.

Hou rekening met de volgende elementen:

- ⇒ Emmers, **in een kleur** waarvan de speler **geen of zeer weinig kaarten** bezit, zullen normaal gezien zo ver mogelijk in de top van de piramide worden ingebouwd.
- ⇒ Emmers, **in een kleur** waarvan de speler **veel kaarten** bezit, zullen normaal gezien zo ver mogelijk onderaan in de piramide worden ingebouwd.
- ⇒ Omdat iedere speler per kleur 2 emmers bezit, is het aan te raden om deze **emmers te verdelen** over de piramide.
- ⇒ In de loop van het spel ontvangen de spelers **nieuwe kaarten** zodat er serieuze wijzigingen kunnen optreden in de handkaarten.

Voorbeeld

De speler heeft aan het begin van het spel de volgende kaarten in de hand: 0 groene, 1 blauwe, 2 oranje, 4 rode en 1 paarse.

Omdat de speler zijn groene emmer niet kan beschermen (hij heeft geen groene kaarten), plaatst hij een groene emmer aan de top van zijn piramide. In de rij onder de top plaatst hij een paarse en een blauwe emmer omdat hij ook van deze kleur weinig kaarten in de hand heeft.



3. De spelrondes

Zodra alle spelers hun piramide hebben gebouwd, begint het eigenlijke spel met de eerste ronde.

De startspeler begint het spel.

3.a. De startspeler speelt een handkaart uit (een dier loslaten)

- ➔ De startspeler, die een ronde begint, kiest **één van de kleuren** en speelt normalerwijze **1 kaart** open uit (hij legt de kaart open vóór zich uit op de tafel). De speler kan ook **2 of 3** kaarten van deze kleur uitspelen, maar nooit meer dan 3. *Dit betekent dat hij het dier, dat op deze kaart staat afgebeeld, loslaat op de emmerpiramide van zijn linkerbuurman.*
- ➔ Na het uitspelen van de kaart (of kaarten) trekt hij **één kaart van de voorraadstapel** (niet meer kaarten, ook niet als hij 2 of 3 kaarten heeft uitgespeeld). De speler die vergeet om een kaart van de voorraadstapel te trekken, heeft pech en moet voor de resterende duur van het spel met minder kaarten verder spelen.

TIP

Omdat men altijd maar één kaart van de voorraadstapel mag trekken, zal men niet snel zomaar 2 of 3 kaarten tegelijkertijd uitspelen.

3.b. De linkerbuurman speelt 1, 2 of 3 kaarten uit (een dier afweren)

- Nu moet de linkerbuurman van de startspeler tot maximaal 3 kaarten van hetzelfde dier uitspelen om de aanval op zijn piramide af te weren.
- Om de aanval van het dier af te weren moet de speler zoveel kaarten spelen (maximaal 3) tot hij de waarde van de al gespeelde kaarten met minstens één punt overtreft. Hij legt deze kaarten open op de tafel.

Voorbeeld

De startspeler heeft het paard met de waarde 5 losgelaten. Zijn linkerbuurman moet nu één tot drie paardenkaarten uitspelen met een waarde van minstens 6. Daarna rent het paard verder naar de volgende speler met de wijzers van de klok mee.

- De speler trekt één kaart van de voorraadstapel.
- Daarna is de volgende speler aan de beurt. Ook hij moet proberen om het dier, dat nu op zijn piramide afstormt, af te weren. Hij moet dus ook kaarten uitspelen van dit dier met een totale waarde die minstens één hoger ligt.
- Het spel wordt zo om de beurt voortgezet, waarbij iedere speler probeert de laatste waarde te overtreffen. Het is volstrekt mogelijk dat een speler een tweede maal aan de beurt komt. Dan mag hij opnieuw 1 tot 3 kaarten uitspelen. De waarde van de nieuw uitgespeelde kaart(en) wordt opgeteld bij de waarde van de kaarten die de speler al voor zich heeft liggen.

Zolang het afweren van het dier lukt, wordt de ronde met het uitspelen van de kaarten gewoon voortgezet.

Zodra een speler die aan de beurt komt de kaartenwaarde niet kan of wil overtreffen, wordt zijn piramide beschadigd.

3.c. Geen afweer: een emmer wordt omgegooid

Als de speler die aan de beurt is de uitgespeelde waarde van zijn voorganger niet kan of niet wil verhogen en dus het dier niet kan afweren, speelt hij geen kaarten uit en het dier stort zich in zijn emmerpiramide.

- Het dier werpt één emmer in zijn kleur om. De speler moet nu één emmer van deze kleur uitkiezen, uit zijn piramide verwijderen en in de doos terugleggen.
- Liggen er bovenop deze emmer nog emmers van een andere kleur, die nu niet meer worden ondersteund, dan moeten ook deze emmers worden verwijderd (terug in de doos).
- Als een speler een emmer in een kleur moet verwijderen die hij niet meer in zijn piramide heeft, moet hij een emmer van een willekeurige kleur verwijderen (volgens zijn keuze).

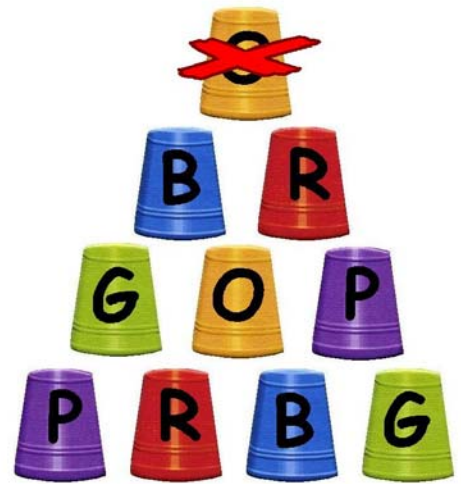
Voorbeeld

De uitgangssituatie: een speler heeft de volgende piramide gebouwd.



Op grond van de uitgespeelde schaapkaart (oranje) moet de speler één oranje emmer uit zijn piramide verwijderen.

Uiteraard kiest de speler om de emmer op de top van zijn piramide te verwijderen.



Later in het spel moet de speler ook nog zijn tweede oranje emmer uit de piramide verwijderen. Omdat zich bovenop deze emmer een blauwe en een rode emmer bevinden, moeten de beide emmers worden verwijderd.



➔ Als een piramide door het verwijderen van emmers in 2 delen uiteen valt (op de onderste rij), dan moet de speler nu onmiddellijk één van de beide delen uitkiezen en geheel verwijderen.



Voorbeeld

De speler die een blauwe emmer moet verwijderen, heeft nu een piramide die uit twee delen bestaat. Eén van de twee delen moet hij ook verwijderen. In dit voorbeeld is het duidelijk dat hij kiest om de groene emmer, die alleen staat, te verwijderen.

➔ Als de emmers uit de piramide zijn verwijderd, dan legt iedere speler zijn uitgespeelde kaarten op een eigen aflegstapel. Als de voorraadstapel is opgebruikt dan worden alle aflegstapels van de spelers verzameld, zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel in het midden van de tafel klaargelegd.

Opmerking

Omdat de speler die een emmer (of meerdere emmers) moest verwijderen, geen kaart heeft uitgespeeld, mag hij ook geen nieuwe kaart van de voorraadstapel trekken.

3.d. De volgende ronde

De speler die een emmer (of meerdere emmers) uit zijn piramide heeft verloren, is opnieuw aan de beurt. Hij begint de volgende ronde.

- Uit zijn handkaarten kiest hij één tot drie kaarten van dezelfde kleur en speelt ze uit. Daarna trekt hij een kaart van de voorraadstapel.
- Zijn linkerbuurman moet 1, 2 of 3 kaarten uitspelen om de aanval van het dier af te weren ... enzovoort.
- Zo gaat het verder, ronde na ronde.

4. Einde van het spel en waardering

Verliest een speler de laatste emmer van zijn piramide, dan moet hij het spel verlaten. Hij legt zijn handkaarten op de aflegstapel.

- Het spel eindigt bij 2, 3 of 4 spelers zodra één piramide volledig is verdwenen (alle emmers zijn verwijderd).
- Het spel eindigt bij 5 of 6 spelers zodra twee piramides volledig zijn verdwenen.

De speler in wiens piramide nog de meeste emmers staan, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Variant

In de normale spelregels kan men een dier alleen naar de linkerbuurman doorsturen. Als men zich echter ook graag zou revancheren tegen de speler die het dier op u afgestuurd heeft, dan moet men spelen met de volgende gewijzigde spelregels.

Om een dier af te weren moet men niet meer de waarde van de voorganger overtreffen. Het volstaat nu om **dezelfde waarde** te bereiken. In dit geval gaat de ronde, **tegen de wijzers van de klok in**, verder. Dit betekent dat de rechterbuurman (de speler die de kaart of kaarten heeft uitgespeeld) zich nu tegen dezelfde waarde (die hij had afgelegd) moet verdedigen en een hogere waarde moet bereiken.

De ronde gaat zolang verder (tegen de wijzers van de klok in) tot opnieuw een speler de waarde niet overtreft maar evenaart. Dan wordt de speelrichting opnieuw gewijzigd.

Ook als een speler één of meerdere emmers heeft verloren, begint de nieuwe spelronde met de wijzers van de klok mee.

Speeltips

De startspeler kan met verschillende tactieken starten !

Kracht

Hij kan een dier uitkiezen waarvan hij veel kaarten bezit of kaarten met hoge waarden.

Bluf

Hij kan het dier kiezen waarvan hij slechts één kaart bezit en wiens emmer op zijn eigen piramide helemaal bovenaan staat. In het ergste geval moet hij dan 1 emmer verwijderen. Met deze tactiek moet hij natuurlijk bij de bouw van de piramide wel rekening houden.

De auteur

De logopedist Stefan Dorra (www.dorra-spiele.de) heeft al een heel aantal spellen ontwikkeld, o.a. spellen voor kinderen, families en veeleisende volwassenen.

Veel van zijn spellen werden in de 'Auswahlliste' van 'Spiel des Jahres' opgenomen en bij de 'Deutsche Spielepreis' onderscheiden.

Naast het turbulente 'Alles im Eimer' (een spel voor de ganze familie) is bij Kosmos ook zijn grote jungleavontuur 'Amazonas' verschenen.



29 september 2005