



Komme gleich
ASS, 1999
Uwe ROSENBERG
2 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 30 minuten

Spelidee en doel van het spel

Hartelijk welkom !

We bevinden ons in een verfijnd restaurant, jammer genoeg echter niet als gast maar wel als kelner of kelnerin. Er is ook enorm veel werk te doen en ons werkterrein bestaat uit vijf tafels waaraan onze gasten zitten die wij moeten voorzien van een exquis menu uit meerdere gangen.

Uiteraard zijn onze gasten niet gelijktijdig gearriveerd, maar zeer typisch, ze willen allen op hetzelfde moment worden bediend. Dat betekent dat men het hoofd koel moet houden en ook het overzicht moet bewaren. Want terwijl men aan tafel 3 pas aan de soep zit, is men aan tafel 4 al bij het nagerecht.

De kelners moeten de gerechten in de correcte volgorde serveren en moeten de menukaarten, die men in de hand heeft, in de aangegeven volgorde op de tafel brengen. De kelner die niets door elkaar haalt, zal met voldoende drinkgeld worden beloond.

We zullen dus kunnen zien wie op deze manier het meeste kan binnenrijven.

Spelmateriaal

Hoeveel plaatsen hebben jullie nodig ?

93 menukaarten

De menukaarten tonen telkens 18x een kruidige bouillon van het huis, een frisse salade van het seizoen, een sappige zeekeeft, een gevarieerde kaasschotel en als dessert een overheerlijk taartenbuffet.

Tevens zijn er nog drie kaarten met een stokbrood die dienst doen als joker.



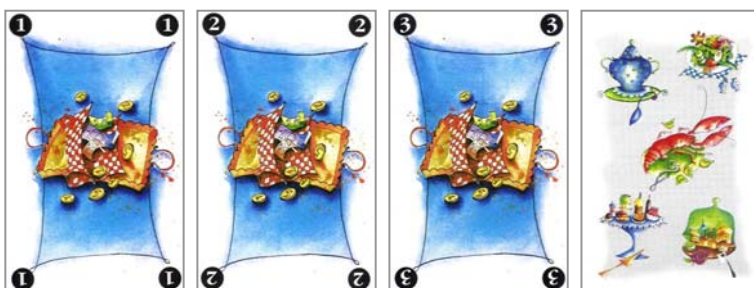
6 kaarten 'Ik kom er aan'

Op deze kaarten is zowel aan de voor- als aan de achterzijde een kelner te zien.



11 drinkgeldkaarten

De kaarten hebben verschillende waarden: 6x 1 punt, 4x 2 punten en 1x 3 punten.



1 startspelersteen

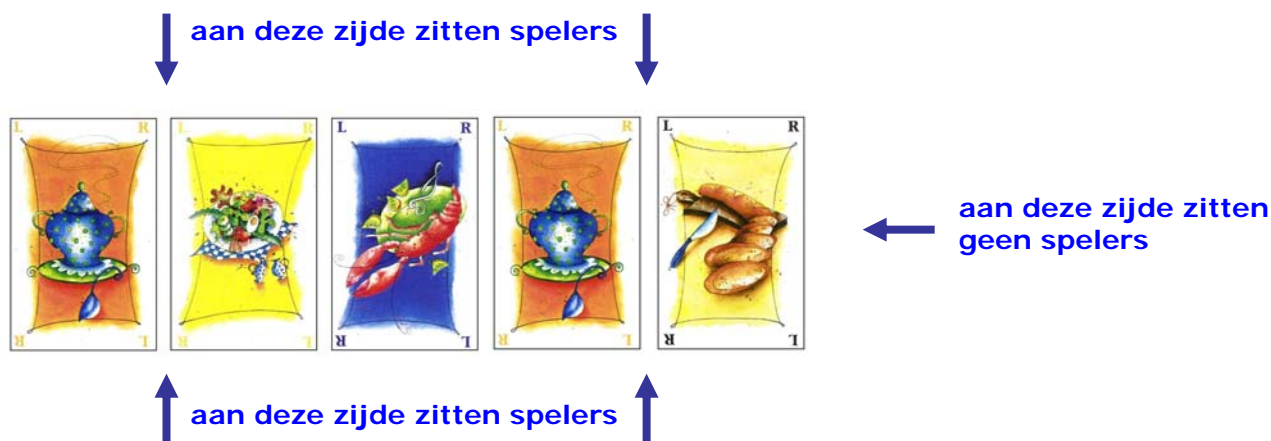


1 handleiding

Spelvoorbereiding

Hebben jullie al gekozen ?

- ⇒ Iedere speler ontvangt een **'Ik kom eraan'**-kaart. De eventuele overtollige 'Ik kom eraan'-kaarten worden uit het spel verwijderd.
- ⇒ De menukaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Vijf kaarten worden, naast elkaar, in het midden van de tafel blootgelegd.
- ⇒ Vervolgens wordt de tafelschikking bepaald. De spelers zitten, zoals aangegeven op de tekening, telkens aan de beide langste zijdes van de kaartenrij.



- ⇒ Als alle spelers op de correcte manier aan de tafel zitten, ontvangt iedere speler verdekt vijf menukaarten. Deze kaarten laat men eerst ongezien voor zich liggen tot alle spelers hun vijf kaarten hebben ontvangen. Pas dan mogen de kaarten waaivormig in de hand worden genomen en wel zodanig dat ze in dezelfde volgorde blijven zitten. Er mogen dus geen kaarten van plaats worden gewisseld.

Als men de kaarten naar links uitwaaiert dan staat op de kaarten vijfmaal een **R**, als men de kaarten naar rechts uitwaaiert dan staat op de kaarten vijfmaal een **L**.

Op dezelfde manier, zoals men de kaarten in de hand heeft uitgewaaierd, legt elke speler de **'Ik kom eraan'**-kaart voor zich op de tafel. Als de speler dus vijfmaal een **L** ziet dan legt hij de kelner met de **L** voor zich af.

Belangrijk

Iedere speler moet gedurende het spel zijn kaarten altijd op dezelfde manier uitwaaiëren.

Voorbeeld

Als men de kaarten naar rechts heeft uitgewaaierd, kan het er zo uit zien.



- ⇒ De resterende menukaarten worden met de voorzijde naar onder als voorraadstapel klaargelegd.
- ⇒ De drinkgeldkaarten worden ook klaargelegd.
- ⇒ Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.
- ⇒ De speler die het spel heeft uitgelegd wordt de startspeler. Hij ontvangt de startspelerkaart.

Spelverloop

Vandaag kunnen wij aanbevelen ...

1ste gang

De startspeler trekt een menukaart van de stapel en steekt die op een willekeurige plaats bij zijn handkaarten.

2de gang

De startspeler kiest één handkaart uit en legt die op één van de vijf kaarten die in het midden van de tafel liggen. Op deze manier heeft hij de mogelijkheid om de kleur (respectievelijk het motief) te veranderen.

3de gang

Nu komt het er op aan om een rij van **minstens drie** handkaarten (opeenvolgende) uit te spelen in dezelfde volgorde als ze in het midden op de tafel liggen. Het speelt daarbij geen rol of de kaarten in de hand nu links, rechts of in het midden zitten; het belangrijkste is wel dat de kaarten direct op elkaar volgen.

Voorbeeld

Vanuit de hand eerst de kreeft, dan de taart, dan de salade en tot slot de bouillon.



Voorbeeld

Een rechts georiënteerde volgrees van drie kaarten.



Als men een volgrees kan uitspelen dan legt men die open voor zich neer zodat iedereen deze reeks kan zien, daarna worden de kaarten van de volgrees omgedraaid. Ze tellen vanaf nu als winstpunten.

4de gang

Omdat men opnieuw vijf kaarten in de hand moet hebben, trekt men de nodige kaarten van de voorraadstapel. De nieuwe kaarten steekt men voor zijn oude kaarten waarbij de volgorde van de getrokken kaarten niet mag worden gewijzigd.

Tussengang

De kaarten met het stokbrood zijn jokers en kunnen als dusdanig door de spelers voor elke menukaart worden gebruikt. Als er een jokerkaart in de vitrine ligt dan is de speler vrij om gelijk welke menukaart voor deze jokerkaart te gebruiken.

5de gang

Als de startspeler zijn beurt heeft afgerond, komen de andere spelers (met de wijzers van de klok mee) aan de beurt.

Deze spelers hebben nu twee mogelijkheden:

- a) ze versteken één van hun handkaarten **of**
- b) ze trekken een nieuwe menukaart van de voorraadstapel en sorteren deze kaart op een willekeurige plaats in hun handkaarten.

Daarna wordt één van de handkaarten gekozen en open op de aflegstapel gelegd.

6de gang

Aansluitend mogen de spelers, als ze dit kunnen, een volgreeks uitspelen. Daarbij gelden uiteraard dezelfde regels als voor de startspeler.

7de gang

Na iedere ronde wordt de startspelersteen, met de wijzers van de klok mee, aan de volgende speler doorgegeven.

De rest is voor u

De speler die tien of meer kaarten voor zich heeft afgelegd aan het einde van zijn speelbeurt, ruilt die tien kaarten voor een drinkgeldkaart met de waarde 1. De menukaarten waarmee deze drinkgeldkaart werd verdiend, komen op de open aflegstapel terecht.

De speler die zijn gasten zeer gewiekst kan bedienen en in éénmaal een volgreeks van vijf menukaarten kan uitspelen, wordt onmiddellijk beloond. Hij legt de volgreeks van vijf kaarten meteen op de aflegstapel en incasseert een drinkgeldkaart met de waarde 1.

De drinkgeldkaarten moeten altijd, zodra dit mogelijk is, tegen de hoogste waarde worden ingeruild. Heeft men bijvoorbeeld een drinkgeldkaart met de waarde 1 en men zou opnieuw een drinkgeldkaart met de waarde 1 ontvangen dan legt men de drinkgeldkaart met de waarde 1 die men heeft terug en men neemt een drinkgeldkaart met de waarde 2.

Einde van het spel

Afrekenen

Het spel is afgelopen zodra een speler de laatste drinkgeldkaart heeft gekregen. Als er in dezelfde ronde meer spelers aanspraak hebben op drinkgeldkaarten als er zijn, dan ontvangt geen van hen een drinkgeldkaart en het spel eindigt zo.

De speler met het meeste drinkgeld wint het spel. Als er meerdere spelers zijn met het meeste drinkgeld dan wint van hen diegene die de meeste menukaarten voor zich heeft afgelegd.