

HASP

Spelers: 2 – 4
Leeftijd: 10+
Speelduur: 20 minuten

Spel onderdelen:
28 Kaarten, 5 Punt Tokens, 1
Scoreblok, 6 Spelregelbladen

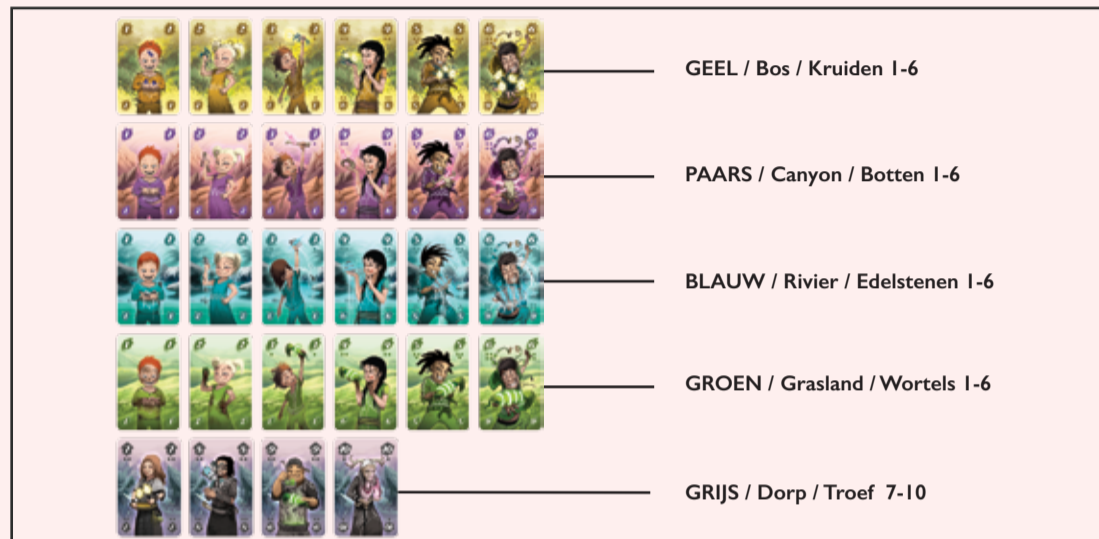
Spel Ontwerp: Dennis Kirps and Christian Kruchten // // Illustraties: Joseph Canouil

De kinderen van Zura hebben als taak om waardevolle objecten te vinden die nuttig zijn voor de belangrijke volwassenen van het dorp: wortels voor de kok, kruiden voor de medicijnvrouw, edelstenen voor de uitvinder en botten voor de eerwaardige sjamaan. Een speler speelt kaarten met verschillende sterktes en waarden uit. Dit wordt het maken van slagen met kaarten genoemd en slechts één speler wint de slag. In een standaard spel met 4 spelers wordt gespeeld in twee teams van 2 (regels voor 2/3 spelers worden aan het einde vermeld). Na het spelen van 7 slagen wordt bepaald wie de ronde heeft gewonnen en wordt de volgende ronde gespeeld. Het eerste team dat 12 punten behaalt heeft het spel gewonnen.

VOORAF

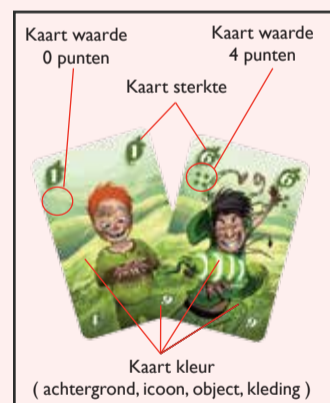
De kaarten zijn verdeeld in 5 verschillende reeksen (kleuren). Een reeks verwijst naar alle kaarten die tot dezelfde groep (of kleur) behoren als volgt: Bos (geel), Grasland (groen), Rivier (blauw), Canyon (paars) en Dorp (grijs). De Dorp-reeks is op verschillende manieren bijzonder:

- De illustraties tonen volwassenen in plaats van kinderen
- De waarden lopen van 7-10 en niet van 1-6 zoals bij de andere reeksen
- Deze reeks is altijd troef, ofwel, ze verslaan elke kaart van de andere 4 reeksen



Zoals bij de meeste slag-kaartspellen, opent de startspeler een nieuwe slag door uit te komen met een kaart naar keuze. Vervolgens speelt elke speler een kaart uit de hand bij, in de richting van de klok. Als een speler een of meer kaarten uit dezelfde reeks heeft, moet hij of zij die eerste kaart volgen (ook wel kleur bekennen genoemd) door een kaart uit diezelfde reeks te spelen. Zo niet, dan moet een troef kaart worden gespeeld; indien niet kan worden gevolgd óf troef worden gespeeld, dan mag een andere kaart naar keuze worden neergelegd. Zodra alle spelers hebben bijgelegd, wordt gekeken wie de sterkste kaart heeft gespeeld en neemt die speler de kaarten als beloning en legt deze slag gedekt voor zich bij de andere slagen die eventueel eerder al zijn gewonnen.

Hoe te bepalen wie de sterkste kaart heeft gespeeld? Als er geen troef kaart is gespeeld, wordt er gekeken naar de leidende reeks. Dit is de reeks die wordt bepaald door de kaart waarmee de startspeler is uitgekomen. De kaart van die reeks met de hoogste waarde wint de slag. Als er één troef kaart is gespeeld, wint deze speler de slag. Zijn er meer troef kaarten gespeeld, dan wint de speler met de hoogste troef waarde de slag.



De speler die de slag won, opent als startspeler een nieuwe slag door uit te komen met een van de overgebleven kaarten uit zijn of haar hand. Het spel gaat zo verder totdat alle kaarten zijn gespeeld (uitzondering onder “voorspellingen” hieronder). Een ronde is afgerond als de laatste slag is gespeeld.

Belangrijk: Het is spelers (tegenstanders of teamgenoten) niet toegestaan om te praten over hun kaarten of om suggesties te doen gedurende een speelronde.

HOE SPEEL JE DIT KAARTSPEL

Dit zijn de regels voor het standaard teamspel met 4 spelers. Regel aanpassingen voor het spelen met minder spelers zijn te vinden aan het einde. De stappen van een volledige ronde in HASP:

- 1/ Bepaal wie de deler wordt
- 2/ Troef aankondigen
- 3/ Voorspellingen doen en eerste kaart spelen
- 4/ Rest van de ronde spelen
- 5/ Een nieuwe ronde starten en spel einde

1) Bepaal wie de deler wordt

Met vier spelers speel je in twee teams van 2. We stellen het volgende voor: deel aan elke speler een kaart uit totdat twee spelers elk 2 kaarten uit eenzelfde reeks hebben. Deze twee spelen als team tegen de andere twee. Spelers van hetzelfde team gaan tegenover elkaar zitten. De speler die als tweede de team bepalende kaart kreeg wordt de deler. (Teams en/of de deler vrij kiezen kan natuurlijk ook. Dit heeft wellicht de voorkeur als er over meerdere partijen scores bijgehouden worden.)

2) Troef aankondigen

De deler schudt alle kaarten en geeft 3 kaarten aan elke speler. De speler links van de deler, de startspeler, bekijkt zijn drie kaarten en kondigt ofwel een troef aan, of géén troef. Let op: Kaarten uit de Dorp-reeks blijven ten alle tijden troef, dus óók als een speler “géén troef” aankondigt. Kortom, de startspeler bepaalt of een van de andere 4 reeksen (met de kinderen) óók troef wordt óf niet.

3) Voorspellingen doen en eerste kaart spelen

Na het troef aankondigen, geeft de deler nog 4 kaarten aan elke speler.

De startspeler plaatst nu één Punt Token in de pot in het midden van de speltafel, hiermee de eerste slag openend. Voordat de startspeler zijn eerste kaart speelt, doet deze eerst nog een voorspelling óf past. Daarna speelt deze zijn eerste kaart.

De speler links van de startspeler is daarna aan de beurt en doet hetzelfde: voorspelling doen óf passen, dan een kaart spelen. Als ook de derde en vierde speler dit gedaan hebben, is de eerste slag gespeeld. De speler die de sterkste kaart speelde wint de slag en wordt tevens de startspeler van de volgende slag.

Vanaf de tweede slag worden geen voorspellingen meer gedaan. Spelers kunnen dus enkel één voorspelling doen per ronde, alléén gedurende de eerste slag. De volgende voorspellingen kunnen worden gedaan:

Kleine Vondst: De speler heeft zowel de 7 én 8, toont deze aan iedereen en voegt 1 Punt Token toe aan de pot.

Grote Vondst: De speler heeft de 9, toont deze aan iedereen en voegt 1 Punt Token toe aan de pot.

Vind Alles*: De speler kondigt aan “Vind Alles” als deze denkt dat zijn team alle slagen in deze ronde kan winnen en voegt 2 Punt Tokens toe aan de pot.

Geen Vondst*: De speler kondigt aan “Geen Vondst” als deze denkt dat zijn team géén slagen in deze ronde gaat maken en voegt 2 Punt Tokens toe aan de pot.

Pas: De speler heeft geen sterke kaarten in handen, roept “Pas” en voegt géén punten toe aan de pot.

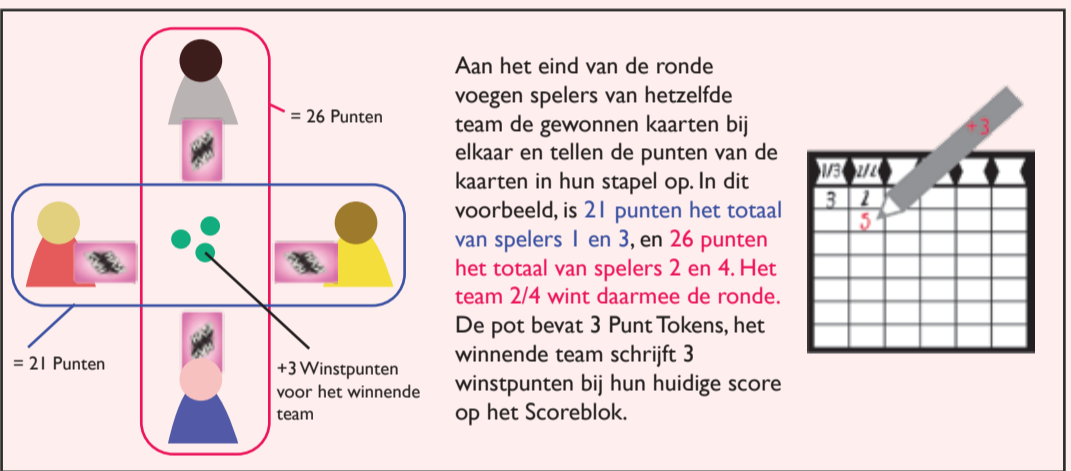
***Belangrijk:** “Vind Alles” en “Geen Vondst” kunnen niet tegelijk in dezelfde ronde als voorspelling worden gedaan. Zodra één van deze twee wordt voorspeld, zijn beide opties verder niet meer te kiezen.

Voor elke voorspelling die spelers doen, voegen zij 1 of 2 Punt Tokens toe aan de pot waarmee wordt aangegeven hoeveel punten de ronde in totaal waard is. Een ronde is maximaal 5 punten waard: 1 punt als basis, plus 1 voor elke van “Kleine Vondst” of “Grote Vondst”, plus 2 voor ofwel “Vind Alles” of “Geen Vondst”.

4) Rest van de ronde spelen

Nu de voorspellingen zijn gedaan, de waarde van de ronde is bepaald en de eerste slag is gemaakt, worden de overige slagen gespeeld volgens de eerder genoemde regels. Na de 7e slag, bekijken beide teams hoeveel punten zij hebben behaald met de kaarten in hun gezamenlijke slagen. Het team met de meeste punten, scoort een aantal winstpunten gelijk aan het aantal Punt Tokens in de pot. Gebruik het Scoreblok om de stand bij te houden.

Uitzondering: Als een van de spelers de voorspelling “Vind Alles” of “Geen Vondst” heeft gedaan, hoeven de punten behaald met de slagen niet te worden geteld. Het team dat de voorspelling deed heeft de ronde gewonnen als zij respectievelijk alle of géén slagen hebben gemaakt. Hebben zij echter niet aan hun voorspelling voldaan, dan wint het andere team en hoeft de ronde ook niet verder uitgespeeld te worden. Stel, team-A voorspelde “Vind Alles” en team-B behaalt toch een slag, dan wint team-B direct de ronde. Zo ook bij “Geen Vondst”, team-B wint direct als zij team-A toch een slag laten behalen.



Aan het eind van de ronde voegen spelers van hetzelfde team de gewonnen kaarten bij elkaar en tellen de punten van de kaarten in hun stapel op. In dit voorbeeld, is **21 punten het totaal van spelers 1 en 3, en 26 punten het totaal van spelers 2 en 4. Het team 2/4 wint daarmee de ronde.** De pot bevat 3 Punt Tokens, het winnende team schrijft 3 winstpunten bij hun huidige score op het Scoreblok.

5) Een nieuwe ronde starten en spel einde

Een volgende ronde wordt begonnen met als deler diegene die de startspeler was bij de eerste slag van de vorige ronde. De rol van deler en startspeler schuiven dus iedere ronde één door naar links. Het spel gaat op deze manier verder totdat een van de teams 12 winstpunten heeft behaald en daarmee de winnaar van het spel is.

Regels voor het spelen met 2 of 3 spelers.

Alle basisregels gelden behalve dat spelers niet meer in teams spelen, maar voor zichzelf de winst proberen te behalen.

2 spelers - toegevoegde regels:

- De kaarten met waarde 1 en 2 worden niet gebruikt. Haal ze uit de stapel en leg ze terug in de doos.
- De deler geeft eerst 3 en dan 5 kaarten (in plaats van 3 en 4).
- Na het delen van de 8 kaarten aan elke speler, blijven er 4 kaarten over. Leg ze gedurende die ronde terzijde zonder ze te bekijken.
- Als de spelers gelijk staan in het aantal punten behaald met de kaarten in hun slagen, dan verliest de speler die de troef aankondigde deze ronde.
- Aan het begin van een nieuwe ronde worden de 4 terzijde gelegde kaarten opnieuw in de stapel geschud alvorens opnieuw te delen.
- Het spel gaat verder totdat een speler 12 winstpunten heeft behaald.

3 spelers - toegevoegde regels:

- De kaarten met waarde 1 worden niet gebruikt. Haal ze uit de stapel en leg ze terug in de doos.
- De deler geeft meteen 7 kaarten (er wordt namelijk geen troef aangekondigd maar bepaald).
- Na het delen van de 7 kaarten aan elke speler, blijven er 3 kaarten over. Leg ze gedurende die ronde terzijde zonder ze te bekijken, maar draai wel de bovenste kaart daarvan om, dit bepaalt de troef voor deze ronde.
- Als de bovenste kaart een kaart uit de grijze Dorp-reeks is, dan wordt er gespeeld alsof er “géén troef” is aangekondigd. Ofwel, zonder extra troef; kaarten uit de Dorp-reeks blijven uiteraard altijd troef.
- Als 2 spelers gelijk staan in het aantal punten behaald met de kaarten in hun slagen, dan krijgen beiden het volledige aantal winstpunten van deze ronde.
- Als alle 3 spelers gelijk staan in het aantal punten behaald met de kaarten in hun slagen en er géén voorspelling is gedaan, dan krijgt niemand de winstpunten van deze ronde.
- Als alle 3 spelers gelijk staan in het aantal punten behaald met de kaarten in hun slagen en er wél een voorspelling is gedaan, dan krijgt de speler die geen voorspelling deed de winstpunten van deze ronde.
- Aan het begin van een nieuwe ronde worden de 3 terzijde gelegde kaarten opnieuw in de stapel geschud alvorens opnieuw te delen.
- Het spel gaat verder totdat een speler 12 winstpunten heeft behaald. Bij gelijk spel wordt er doorgespeeld totdat één speler de winnaar is.