

# Eenhedenspel

Gebaseerd op: take 5 van Wolfgang Kramer

Aantal spelers: 2 – 7

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Speelduur: ca. 45 minuten

Inhoud: 77 kaarten, 2x49 uitbreidingskaarten, 1 spelregelboekje, 7 beknopte snelregels

## Het doel van het spel

De spelers proberen zo weinig mogelijk kaarten te incasseren. Elke kaart die je ontvangt, levert je één minpunt voor elke ster op die kaart. De speler met de minste minpunten wint het spel.

## Vorbereiding

Leg een pen en papier klaar. Schud alle kaarten en deel iedere speler 7 kaarten.

## Vier rijen bouwen

De bovenste vier kaarten worden van de overgebleven kaartenstapel getrokken en open op tafel gelegd. Iedere kaart is de eerste kaart van een rij die inclusief deze kaart **maximaal vijf kaarten** lang mag

worden! De kaarten die nu nog over zijn, zijn pas in het volgende spel weer nodig.

**Afb. 1:** De 4 rijen aan het begin van het spel.

## Het spelverloop

### 1. Kaart spelen

Alle spelers leggen 1 kaart uit hun hand voor zich op tafel **zonder dat de anderen zien** welk getal er op staat. Pas als alle spelers dit hebben gedaan, worden de kaarten omgedraaid.

**De speler die de kaart met de laagste waarde heeft uitgespeeld, legt als eerste** zijn kaart in één van de vier rijen, daarna de speler met de op één na laagste waarde enz. tot ook de speler met de hoogste kaart in die ronde zijn kaart in een rij heeft gelegd. Deze procedure wordt herhaald tot iedereen al zijn 7 kaarten heeft neergelegd.

### Hoe worden de kaarten aangelegd?

Iedere uitgespeelde kaart past slechts in 1 rij. De volgende regels zijn van toepassing:

#### Regel 1: "Oplopende getallenvolgorde"

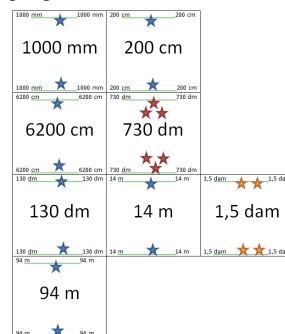
De kaarten in een rij moeten altijd een oplopende getallenvolgorde hebben (**let daarbij ook op de eenheden**).

#### Regel 2: "Kleinste verschil"

Een kaart moet altijd in die rij aangelegd worden, waarvan de laatste kaart het kleinste verschil heeft met de nieuw te leggen kaart.

### Voorbeeld:

Zoals in afbeelding 1 is te zien, hebben de laatste kaarten van de 4 rijen de volgende waarden: 1000 mm, 6200 cm, 130 dm, 94 m. Vier spelers spelen de volgende kaarten uit: 200 cm, 730 dm, 14 m, 1,5 dam. De kaart "200 cm" (=2000 mm) is de laagste kaart. Deze wordt eerst aan een rij toegevoegd. Volgens regel 1 wordt deze kaart in de eerste rij na de "1000 mm" geplaatst. Volgens regel 1 kan de "730 dm" (=7300 cm) in de eerste en tweede rij worden geplaatst. Nu wordt gekeken naar het kleinste verschil, waardoor de kaart in de tweede rij naast de "6200 cm" komt te liggen. Om diezelfde reden worden "14 m" en "1,5 dam" in de derde rij aangelegd.



**Afb. 2:** zo zien de 4 rijen eruit na de eerste ronde.

### 2. Kaarten incasseren

Zolang een speler zijn kaarten in een rij kan leggen, is er niets aan de hand. Als een rij echter vol is of een kaart past in geen enkele rij, dan moet die speler kaarten incasseren.

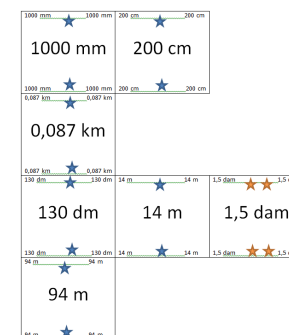
### Regel 3: "Volle rij"

Een rij is vol met 5 kaarten. Moet een speler naar aanleiding van regel 2 een zesde kaart bij een rij aanleggen, dan neemt die speler alle vijf kaarten uit deze rij. Zijn zesde kaart vormt dan het begin van de nieuwe rij.

### Voorbeeld:

Onze spelers spelen de volgende kaarten uit: 74 m, 8,5 dam, 0,86 hm, 0,087 km.

De "74 m", "8,5 dam" en "0,86 hm" worden in de tweede rij gelegd die nu met 5 kaarten vol is. De speler die de "0,087 km" speelde moet echter zijn kaart ook in deze rij leggen. Omdat dit de zesde kaart is, moet hij de vijf kaarten van de eerste rij pakken. Zijn "0,087 km" wordt de eerste kaart van de nieuwe rij.



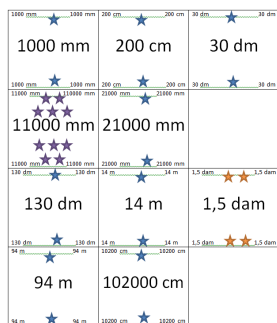
**Afb. 3:** Zo zien de 4 rijen eruit na ronde twee.

### Regel 4: "Laagste kaart"

Een speler die een kaart uitspeelt die te laag is om in een rij te leggen, moet alle kaarten van een **willekeurige** rij pakken. Zijn "lage

kaart wordt dan de eerste kaart van de nieuwe rij.

**Voorbeeld:** de volgende kaarten worden uitgespeeld: 1100 mm, 2100 mm, 102000 cm en 30 dm. De "1100 mm" moet als eerste worden neergelegd. Deze past echter in geen enkele rij. De speler moet nu een rij kiezen, waarvan hij alle kaarten neemt. Hij kiest rij 2 en neemt de "0,087 km". Zijn "1100 mm" legt hij in de tweede rij. Daardoor legt de speler met de "2100 mm" zijn kaart naast de "1 mm".



**Afb. 4:** Zo zien de rijen eruit na de derde ronde.

**Let op:**

Een speler die vanwege een "lage kaart" een complete rij moet nemen, kiest normaal gesproken de rij met de minste minpunten.

**Sterren = Minpunten**

Op elke kaart staan sterren tussen de getallen afgebeeld. Elke ster levert 1 minpunt op.

Alle kaarten met:

- De eenheid "dam" hebben 2 sterren.
- Twee dezelfde getallen hebben 5 sterren.

Een aantal random kaarten hebben drie sterren.

### Stapels koeienkoppen

Geïncasseerde kaarten legt een speler voor zich op tafel.

**Let op!** Met deze kaarten vul je de kaarten in je hand **niet** aan.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaarten zijn uitgespeeld. Alle spelers tellen nu de sterren op de eigen geïncasseerde kaarten. Dit zijn je minpunten.

Schrijf de resultaten van de spelers op papier. Daarna begint meteen weer een spel. Als een speler na een aantal spellen **48** of meer sterren in totaal heeft verzameld, wordt de eindscore bepaald. De speler met de minste sterren heeft gewonnen. Uiteraard kan aan het begin van een partij een ander aantal koeienkoppen worden afgesproken.

### Varianten voor gevorderden

#### 1. Van mm tot km<sup>2</sup>

Trek de kaarten die beginnen met een 7, 8, 9 en 10 uit het spel (71, 84, 93, 104, enz.). Voeg

daarvoor in de plaats de kaarten "van mm<sup>2</sup> tot km<sup>2</sup>" toe aan het spel.

De spelregels verlopen zoals eerder beschreven. **Let op:** mm en mm<sup>2</sup> zijn verschillende eenheden. Zij kunnen dus niet in dezelfde rij geplaatst worden.

#### 2. Van mm tot km<sup>3</sup>

Trek de kaarten die beginnen met een 7, 8, 9 en 10 uit het spel (71, 84, 93, 104, enz.). Voeg daarvoor in de plaats de kaarten "van mm<sup>2</sup> tot km<sup>2</sup>" en "van mm<sup>3</sup> tot km<sup>3</sup>" toe aan het spel.

De spelregels verlopen zoals eerder beschreven. **Let op:** mm, mm<sup>2</sup> en mm<sup>3</sup> zijn verschillende eenheden. Zij kunnen dus niet in dezelfde rij geplaatst worden.