

De EINSTEINCODE
een verrassend nieuw kaartspel voor jong en oud
Dr. Luc Gheysens

SPELREGELS

Kraak de code van jouw medespelers.
Een spel voor 2, 3 of 4 spelers vanaf 10 jaar.



Het EINSTEIN-kaartspel bestaat uit

- 36 kaarten waarop de cijfers van 1 tot en met 9 voorkomen
- 16 codekaarten waarop de letters x, y, z en t voorkomen
- 2 Einsteinjokers

Vorbereiding

- De stapel die bestaat uit de 36 kaarten met de cijfers van 1 tot en met 9 en de twee jokerkaarten, wordt geschud en deze stapel wordt in het midden geplaatst met de beeldzijde naar onder.
- De 16 codekaarten worden geschud en elke speler ontvangt 4 kaarten die hij op een rijtje voor zich neerlegt met de beeldzijde naar onder. Deze kaarten vormen de persoonlijke code van de speler. Elke speler kent zijn eigen code en kan zijn vier codekaarten in een gekozen volgorde voor zich neerleggen. Ook wanneer het spel slechts met drie of twee spelers wordt gespeeld, ontvangt elke speler 4 codekaarten. De overige codekaarten worden dan niet gebruikt en blijven onbekend.

Spelverloop

- De speler die de cijferkaarten heeft geschud en de codekaarten heeft uitgedeeld, geeft de stapel kaarten door aan de speler links van hem.
- Deze speler is nu als eerste aan de beurt om een kaart van één van zijn medespelers te raden. Daarvoor neemt hij de bovenste vier kaarten van de stapel en legt ze met de beeldzijde naar boven voor zich neer. Met deze kaarten probeert hij een veelvoud van vier te vormen. Als één van de kaarten het cijfer 4 of 8 bevat, is meteen een viervoud gevormd. Men mag echter ook twee, drie of vier van de cijfers op de kaarten samentellen om als som een viervoud te vormen.

Enkele voorbeelden.

- De speler draait de kaarten 1, 8, 3 en 3. Hiermee kan hij de volgende viervouden vormen : $8, 1+3 = 4$ en $1+3+8 = 12$.
- De speler draait de kaarten 4, 4, 9 en 3. Hiermee kan hij de viervouden $4, 4+4 = 8, 9+3 = 12, 9+3+4 = 16$ en $4+4+9+3 = 20$ vormen.
- De speler draait de kaarten 1, 1, 7 en 2. Hiermee kan hij de viervouden $1+1+2 = 4$ en $1+7 = 8$ vormen.
- De speler draait de kaarten 3, 7, 3 en 7. Hiermee kan hij enkel het viervoud 20 vormen.

Het viervoud dat men vormt, bepaalt meteen welke codekaart men zal proberen te raden bij één van de medespelers: 4 komt overeen met de letter x, 8 met de letter y, 12 met de letter z en 16 met de letter t.

Wie dus de viervouden 8 en 12 kan vormen, mag kiezen tussen de letters y en z. Wie 4, 12 en 16 kan vormen, mag kiezen tussen de letters x, z en t. Wie 4, 20 en 24 kan vormen, kan enkel de letter x kiezen. Wie geen ander viervoud kan vormen dan 20, 24, 28, 32 of 36, kan geen enkele letter kiezen en verliest zijn beurt.

- o De speler die aan de beurt is, zegt welke letter hij kiest. Per spelbeurt kan er hoogstens één letter gekozen worden. De speler die aan de beurt is, wijst nu bij één van de medespelers de kaart aan waarvan hij denkt dat ze de gekozen letter bevat. Deze speler moet de aangewezen kaart omdraaien en ze aan alle spelers tonen. Indien deze kaart de gekozen letter bevat, dan blijft ze met de letterzijde naar boven liggen en dat betekent meteen dat deze codeletter gekraakt is. De speler die een kaart correct heeft geraden, blijft aan de beurt en speelt verder met de volgende vier kaarten van de stapel. Indien de aangewezen kaart een andere letter bevat dan de gekozen letter, dan moet deze kaart worden omgedraaid zodat ze weer deel uitmaakt van de nog te raden codeletters.
- o Wat gebeurt er indien de speler die aan de beurt is een Einsteinjoker (of beide Einsteinjokers) heeft bij de bovenste vier kaarten?

In dit geval mag hij zijn eigen codekaarten die nog niet zijn geraden door elkaar schudden en in een zelfgekozen volgorde voor zich neerleggen. Op die manier weten de medespelers niet meer waar eerder getoonde kaarten van deze speler nu liggen. Opgelet : wie een Einsteinjoker heeft, mag ook nog gebruik maken van zijn spelbeurt door met de overige drie kaarten (of twee kaarten als men twee Einsteinjokers heeft) een viervoud te vormen en dan de overeenkomstige codekaart bij één van de medespelers te raden. Indien met de overige kaarten echter geen viervoud kan gevormd worden, dan verliest de speler zijn beurt.

- o De speler die aan de beurt is geweest, legt alle cijfer- en jokerkaarten weer op de stapel en schudt terug alle 38 kaarten. Hij geeft de stapel daarna door aan de medespeler links van hem, die dan zelf aan de beurt is.

Wie wint het spel?

Nadat de vier kaarten van een bepaalde speler zijn geraden, valt deze speler af omdat zijn code gekraakt is. De speler die uiteindelijk de vierde codeletter van de enige overblijvende medespeler kraakt, wint het spel.



Oude Gentweg 108
B-8000 Brugge - België

Tel. +32 (0)50 47 12 88
Fax. +32 (0)50 47 12 87

educatieve.uitgaven@diekeure.be
www.diekeure.be

Bestelnr. : 94 101 0000
ISBN 90 5958 925 4
KB: D/0147/2005/4
NUR: 023/024



Einstein en zijn vrouw Elsa
voor Villa Savoyarde in
De Haan (1933)



Luc Gheysens voor
Villa Savoyarde (2005)