

# FILIPINO FRUIT MARKET

Peer Sylvester

## TINDAHAN

Een spel voor 3-5 spelers vanaf 9 jaar.

### SAMENVATTING:

Iedere speler speelt om beurt. In een beurt mag je:

- een fruitkaart spelen OF
- een verkoper op het actieve marktwagentje plaatsen (en hierdoor proberen de meerderheid te verkrijgen)

Beide zaken leveren je punten op, maar let wel: kaarten die je niet gespeeld hebt zorgen op het einde van het spel voor negatieve punten.

### INHOUD

- 50 fruitkaarten met waarde van 1 tot 10 (bananen, mango's, lanzones, ananassen & durians)
- 5 marktwagentjes (kaarten)
- 45 koopstenen : 9 koopmannen in elke kleur
- één ezelskar om aan te duiden welke fruitsoort "troef" is

Neem ook alvast pen en papier klaar om de score te noteren.

### VOORBEREIDING

In een spel voor vijf speler mogen alle kaarten gebruikt worden. Spelen er slechts drie of vier personen mee, dan moet je respectievelijk één of twee soorten fruit verwijderen. Opgelet: de bananen spelen altijd mee.

Leg de marktwagentjes van de fruitsoorten die in dit spel present zijn naast elkaar op de tafel. Plaats de ezelskar op het bananenstalletje, om aan te duiden dat de bananen het populairst zijn in het begin van het spel (en dus "troef" worden).

Schud de fruitkaarten en verdeel ze onder de spelers. Elke speler krijgt bijgevolg tien kaarten. Tevens kiest elke speler de kleur waarin hij wil spelen, en hij krijgt de 9 koopmannen in zijn kleur.

De speler links van de deler wordt de startspeler voor de eerste ronde.

## HET SPEL

### STARTSPELER

De startspeler kan kiezen of hij een kaart uit zijn hand speelt OF de ezelskar op een ander kraampje plaatst. Door de ezelskar te verplaatsen verandert hij de fruitsoort die in deze ronde “troef” zal zijn.

Als de startspeler de ezelskar verplaatst heeft dan **moet** de volgende speler een kaart spelen.

### DE ANDERE SPELERS

De andere spelers kunnen een kaart spelen OF een koopman naar een marktkraampje sturen. Zodra alle spelers aan de beurt geweest zijn gaat de slag naar de speler die de hoogste kaart gespeeld heeft. Hij wordt de nieuwe startspeler.

### EEN KAART SPELEN

Wanneer je een kaart speelt moet je altijd één van dezelfde soort spelen als de voorafgaande. Als je dit niet kan mag je een troefkaart spelen (= de soort waar op dit moment de ezelskar op staat). Heb je ook van deze soort geen kaart, dan moet je er één weggelaten.

Als er op z'n minst één troefkaart gespeeld is, dan wint de speler die de hoogste troefkaart gespeeld heeft, anders wint degene die in de fruitsoort waarin men speelde de hoogste kaart gespeeld heeft.

Als je een slag gehaald hebt, leg deze dan zo neer zodat je altijd kan zien hoeveel slagen je gehaald hebt. De speler die de slag binnenhaalt wordt altijd de nieuwe startspeler.

### EEN KOPER PLAATSEN

Of je nu al dan niet een kaart kan spelen die op de vorige volgt, je kan ook altijd beslissen om in plaats van een kaart te spelen een koper op het marktkraampje te plaatsen van de fruitsoort waarmee in deze ronde gespeeld wordt. Denk eraan: de startspeler mag dit echter niet.

Ook als de startspeler ervoor gekozen heeft de ezelskar te verplaatsen, dan mag de volgende speler dit niet doen, hij is dan verplicht een kaart te spelen (*zie hoger*).

### VOORBEELD

*A is de startspeler. Hij kiest ervoor de ezelskar op het mango-kraampje te zetten*

*B is de volgende speler, hij **moet** dus een kaart spelen en speelt de 10 bananen*

*C plaatst een koper op het bananenkraampje (de fruitsoort die in deze ronde actief is)*

*D volgt en speelt 3 bananen*

*E heeft geen bananen en speelt een troefkaart (2 mango) waardoor hij de slag binnenhaalt. E heeft ook de hoogste troefkaart gespeeld en wordt dus de nieuwe startspeler.*

## **EINDE VAN EEN RONDE**

Zodra één speler geen kaarten meer heeft nadat een slag geslagen is eindigt de ronde en vindt de puntentelling plaats.

**Elke slag is 2 punten waard**

**Elke handkaart is één minpunt**

Nadien wordt elke marktkraam nog apart geteld:

**De persoon met de meeste kopers op een marktkraam krijgt 5 punten**

**De persoon in tweede positie krijgt 2 punten**

**De personen die eerst respectievelijk tweede staan in het kraampje waar op dit moment de ezelskar staat krijgen nog eens elk één bonuspunt.**

In geval van gelijkstand voor de eerste plaats, worden de punten voor de eerste en tweede plaats opgeteld, en gedeeld door twee.

Als er een gelijkstand is voor de tweede plaats, dan worden deze punten gewoon gedeeld.

Als er geen tweede plaats behaald is, vervallen deze punten.

Afronden gebeurt altijd naar beneden.

**Special geval:** als een speler geen kopers geplaatst heeft en geen slag gehaald heeft, dan krijgt hij evenveel punten als de speler die in deze ronde de meeste punten kreeg.

Het is aanbevolen om eerst je slagen te tellen (en de minpunten van je handkaarten) en pas daarna de punten van de marktkraampjes te verdelen.

## **VOORBEELD VAN SCORE**

*A haalde drie slagen en heeft vijf kaarten over  $(3 \times 2) - 5 = 1$  PUNT VOOR A*

*B won vier slagen en heeft geen handkaarten meer  $(4 \times 2) - 0 = 8$  PUNTEN VOOR B*

*C won twee slagen en heeft zeven kaart over  $(2 \times 2) - 7 = 3$  MINPUNTEN VOOR C*

*Op het bananenkraampje heeft A 3 kopers staan en C 2.*

*→ 5 punten voor A, 2 punten voor C*

*Op het duriankraampje heeft alleen C kopers staan. Durian is in dit geval ook troef (de ezelskar staat er)*

*→ 6 punten voor C*

*Op het mangokraampje hebben zowel A als C 2 verkopers staan.*

*→ 3 punten voor A, 3 punten voor C*

*Totalen:*

- 9 punten voor A*
- 8 punten voor B*
- 8 punten voor C*

## **EINDE VAN HET SPEL**

Zodra elke speler de kans gehad heeft startspeler te zijn eindigt het spel en worden de punten bij elkaar opgeteld. De winnaar is diegene met de meeste punten.

In geval van gelijkstand wint de auteur (*of de vertaler van de spelregels?* ☺) het spel, zelfs al is hij niet present. ☺

*Vertaling: Vansant Jan ([www.geelpionneke.be](http://www.geelpionneke.be)) 29 oktober 2009*

# **FILIPINO FRUIT MARKET**

Peer Sylvester

## **BASTOS!**

Een spel voor 3-4 spelers vanaf 9 jaar.

### **DOEL VAN HET SPEL**

In tegenstelling tot bij het spel “Tindahan” fluctueren de prijzen (de punten) van elke fruitsoort. In dit spel hebben de spelers ook nog een extra term die ze kunnen gebruiken, namelijk de term “Bastos!”

“Bastos!” is de uitdrukking die de Filipijnen gebruiken als het spel niet loopt zoals verwacht...

### **INHOUD**

- 45 fruitkaarten met waarde van 1 tot 9 (bananen, mango's, lanzones, ananassen & durians)
- 1 scoretabel gemaakt van de achterkant van de marktwagentjes-kaarten
- 5 paarse markeerstenen om de prijzen per soort aan te duiden
- één ezelskar om aan te duiden welke fruitsoort “troef” is

Neem ook alvast hier pen en papier klaar om de score te noteren.

### **VOORBEREIDING**

Voor dit spel heb je maar 45 kaarten nodig, de kaarten per fruitsoort met waarde 10 spelen dus niet mee. Als je maar met drie spelers speelt mag je ook één volledige fruitsoort uit de stapel verwijderen.

Maak de scoretabel klaar, gebruik makende van de kaarten en plaats een markersteen op elke ‘0’ op de tabel.

Hou de ezelskar binnen handbereik.

### **HET SPEL**

Bastos! Wordt gespeeld over verschillende rondes. In de eerste ronde wordt de jongste speler de startspeler, nadien verschuift deze beurt elke keer één positie naar links.

Het spel eindigt wanneer elke speler twee keer de kaarten kunnen delen heeft. In een spel met drie spelers zijn er dus zes rondes, in een spel met vier spelers wordt er logischerwijze over acht rondes gespeeld.

## **BEGIN VAN EEN RONDE**

De kaarten worden geschud en verdeeld. In een spel met vier personen blijft er altijd één kaart over. Deze wordt even aan de kant gelegd en doet in deze ronde niet mee.

Alle spelers kiezen een handkaart en maken deze **gelijktijdig** bekend door de kaart voor zich neer te leggen.

Deze kaarten blijven de gehele ronde liggen en vormen per speler zijn persoonlijk “Bastos”-kaart. Het is niet uitgesloten dat meerder spelers dezelfde soort als bastos-kaart spelen.

Voor elke fruitkaart die gespeeld is gaat de markeersteen één stapje hoger in de scoretabel.

*Voorbeeld: spelen er twee spelers een bananenkaart en twee spelers een mangokaart; dan zijn deze fruitsoorten twee punten waard deze ronde, de andere soorten blijven op nul staan.*

Een fruitsoort kan nooit hoger gaan dan +3 of lager dan -2. Als bijvoorbeeld alle vier de spelers dezelfde bastos-kaart gekozen hebben, dan blijft deze fruitsoort toch steken op +3.

## **KAARTEN SPELEN, VOLGEN EN SLAGEN HALEN**

Er wordt gespeeld met de klok mee. De speler links van de deler is de startspeler. De spelers moeten altijd (als ze kunnen) dezelfde soort volgen die gespeeld wordt. Als ze dit niet kunnen mogen ze een andere soort spelen.

### **TROEF**

Zolang nog niemand een soort als “troef” bestempeld heeft dan mag je, als je niet kan volgen, de kaart die je speelt als troef bestempelen. Opgelet: dit mag **geen soort** zijn die bij iemand als bastos-kaart open ligt!

Om aan te duiden welke soort troef is wordt de ezelskar boven de scoretabel geplaatst bij de juiste soort. Op dit moment daalt ook de waarde van dit fruit met twee punten. Deze fruitsoort blijft ook troef voor de rest van de ronde.

De troefkaart wordt onmiddellijk geldig, dus de spelers die een kaart speelt en eist dat deze troef wordt heeft bijgevolg ook net de eerste troefkaart gespeeld.

*Voorbeeld: A speelt een mango, B heeft geen mango's en speelt een banaan. C heeft ook geen mango's en speelt een durian. Hij verklaart durian voor troef. B had ook bananen troef kunnen maken in zijn beurt (als er natuurlijk niemand bananen als bastos-kaart open had liggen)*

Zodra de troef gekozen is blijft deze ook actief. Als je dus niet kan volgen mag je een troefkaart spelen OF een andere kaart.

### **DE SLAG**

Zodra minstens één troefkaart gespeeld is wint de speler die de hoogste troefkaart speelde de slag. Als er geen troefkaarten gespeeld werden, dan gaat de slag naar de speler die de hoogste kaart van de actieve fruitsoort speelde.

Opgelet: je kan echter nooit een slag winnen als je een kaart van je bastos-soort gespeeld hebt (*zie onder*)

Wanneer je slagen haalt, leg je deze voor je neer. Uiteraard is het verboden om deze kaarten nog te bekijken om te kijken welke kaarten al uit het spel zijn. De speler die de laatste slag haalde wordt startspeler.

### DE BASTOS!-SOORT

Wanneer je een kaart speelt van de soort die je in het begin als bastos-soort hebt aangeduid, dan kan je **nooit** deze slag halen – of je nu de soort gevolgd hebt of niet- maar jouw kaart is natuurlijk wel inbegrepen in de slag zoals gebruikelijk.

Als je een bastos-kaart speelt, dan moeten de andere spelers vanaf nu deze soort volgen, ook al kan jijzelf de slag nooit halen.

Wanneer je een bastos-kaart speelt –dus de beurt waarin je geen slag kunt halen- moet je onmiddellijk (dus voor een andere speler een kaart speelt) de waarde van één fruitsoort met één naar boven of beneden aanpassen in de scoretabel.

Wanneer je een bastos-kaart speelt (en dus de slag niet kan halen) gaat de slag naar de persoon die zoals in andere gevallen de hoogste volgkaart of de hoogste troefkaart gespeeld heeft.

Als er geen spelers in staat zijn om te volgen of een troefkaart te spelen, dan gaat de slag naar de speler die links van je zit (ongeacht de waarde van de gespeelde kaarten).

Als alle spelers kunnen volgen, dan wint de speler die de hoogste kaart gespeeld heeft, zelfs al is deze kaart lager dan diegene die jij gespeeld hebt (jij kan immers deze slag nooit halen).

In het geval dat alle spelers kaarten van hun eigen bastos-soort spelen, dan wordt de slag door niemand gehaald. De speler die eerst aan de beurt was start dan ook een nieuwe beurt.

### EINDE VAN DE RONDE EN HET SPEL

Zodra geen enkele spelers nog kaarten bezit eindigt de ronde. Elke kaart heeft de waarde zoals die aangeduid staat in de scoretabel. Tel de punten van al je kaarten op.

Verwijder de ezelskar uit de scoretabel en zet alle markeerstenen terug op nul. De nieuwe kaartdeler is de speler links van diegene uit de vorige ronde. Hij schudt de kaarten en deel ze opnieuw uit. Klaar om de volgende ronde te beginnen.

Zodra 6 of 8 rondes (afhankelijk van het aantal spelers) gespeeld zijn tellen alle spelers hun punten op. De speler met de meeste punten wint.

*Vertaling: Vansant Jan ([www.geelpionneke.be](http://www.geelpionneke.be)) 29 oktober 2009*