

Regels en doel van het spel

Doelstelling

Het doel van het spel is om zo veel mogelijk rondes te overleven zodat je uiteindelijk als laatste over blijft, en dus wint. Van het spel zijn twee varianten bekend, de normale en een wat hardere variant. De in dit spel genoemde normale variant komt voort uit verzamelboeken over kaartspelen, de harde variant is de variant die de makers van dit spel al jaren spelen. Waar deze precies vandaan komt is onbekend, daarom noemen we deze vanaf nu maar de 'van Eer-Maas' variant.

Tijdens het spel kun je zien welke variant je speelt aan het cijfer in de rechterbovenhoek, als is dit een 1 dan speel je de normale variant en als dit een 2 is dan speel je de 'van Eer-Maas' variant.

Regels normale variant

De deler deelt aan elke speler drie kaarten uit, en een extra stapel van drie kaarten voor zichzelf. De deler mag dan een van de twee stapels inkijken en beslissen of hij de stapel houdt of inruilt voor de extra stapel, met het risico dat hij daarbij slechtere kaarten krijgt dan hij had.

De speler die aan de linkerkant van de deler zit mag nu als eerste een kaart wisselen, passen of alle kaarten in de pot nemen. Als deze speler klaar is, is de speler aan zijn linkerkant aan de beurt.

Als een speler past dan mag deze de rest van de speelronde geen kaarten meer wisselen. Degene die als laatste overblijft terwijl alle andere spelers hebben gepast, mag nog slechts één keer wisselen.

Als een speler besluit om alle kaarten om te wisselen dan past hij automatisch.

Een speelronde is afgelopen wanneer een speler 31 punten heeft, of wanneer alle spelers hebben gepast.

Als een speler tijdens het delen al 31 punten in handen krijgt, dan mag deze het spel stoppen op het moment dat hij of zij aan de beurt is.

De speler(s) met het minste aantal punten verliezen de ronde en krijgen er een streepje bij. In het geval dat het laagste aantal punten 30.5 is dan krijgen al deze spelers een streepje.

Op het moment dat een speler een derde streepje krijgt dan ligt deze speler uit het spel, behalve als deze de eerste is met drie streepjes dan krijgt deze een extra kans. Dit geldt ook als meerdere spelers tegelijkertijd het derde streepje krijgen.

De winnaar is die speler, die overblijft nadat alle andere speler vier streepjes hebben gekregen. Het is mogelijk dat er geen winnaar is, dit gebeurt als alle overgebleven spelers hun laatste streepje tegelijkertijd krijgen.

Regels 'van Eer-Maas' variant

De deler deelt aan elke speler drie kaarten uit, en een extra stapel van drie kaarten voor zichzelf. De deler mag dan een van de twee stapels inkijken en beslissen of hij de stapel houdt of inruilt voor de extra stapel, met het risico dat hij daarbij slechtere kaarten krijgt dan hij had.

De speler die aan de linkerkant van de deler zit mag nu als eerste een kaart wisselen, passen of alle kaarten in de pot nemen. Als deze speler klaar is, is de speler aan zijn linkerkant aan de beurt.

Als een speler past, dan zijn alle andere speler nog maar 1 keer aan de beurt.

Als een speler besluit om alle kaarten om te wisselen dan past hij automatisch.

Een speelronde is afgelopen wanneer de speler die aan de beurt is degene is die als eerste heeft gepast of als een speler 31 punten heeft. Als een speler tijdens het delen al 31 punten in handen krijgt, dan mag wordt het spel meteen beëindigd en mogen de andere spelers geen kaarten wisselen.

De speler(s) met het minste aantal punten verliezen de ronde en krijgen er een streepje bij. In het geval dat het krijgen van een streepje betekent dat alle spelers eruit liggen, dan krijgt niemand er een. Als het laagste aantal punten 30.5 is krijgt alleen de speler met de laagste kaartwaarde het streepje. Als bijvoorbeeld twee spelers 30.5 hebben en de ene heeft drie koningen maar de ander drie negens, dan krijgt alleen de speler met de drie negens een streepje erbij.

Als een speler een vierde streepje krijgt dan ligt deze speler uit het spel.

De winnaar is die speler, die overblijft nadat alle andere speler vier streepjes hebben gekregen. Bij deze variant is er dus altijd een winnaar.

Waarden van de kaarten en het berekenen van punten

Waarden van de kaarten

Zeven 7 punten
Acht 8 punten
Negen 9 punten
Tien 10 punten
Boer 10 punten
Vrouw 10 punten
Koning 10 punten
Aas 11 punten

Berekenen van punten

Het aantal punten is de som van de kaartwaarden van die kaarten met dezelfde kleur. Als een hand bestaat uit drie dezelfde kaarten dan is het aantal punten 30.5.

Voorbeelden:



31 punten



30.5 punten



18 punten

Hoe te spelen

1. Druk op het menu "Spel".
2. Druk op "Start". De knop "Delen" licht op.
3. Druk op "Delen" om de kaarten te laten verdelen. Als jij de deler bent dat lichten nu de knoppen "Hand" en "Pot" op.
4. Als jij de deler bent en je wilt de kaarten die je ziet houden, dan druk je op "Hand". Als je hier echter niet tevreden mee bent dan kan je een risico nemen door de kaarten die gesloten in de pot liggen te nemen door op de "Pot" te drukken.
5. De computer zal het spel nu overnemen en de beslissingen nemen voor de tegenstanders. Als jij weer aan de beurt bent dan zullen de knoppen "Passen" en "Neem Pot" oplichten.
6. Als je een kaart wilt wisselen, dan selecteer je een kaart in je hand en een kaart in de pot door op ze te drukken. Als je twee kaarten geselecteerd hebt, dan zal de knop "Wissel" oplichten en als je hier dan op drukt dan zullen de kaarten worden gewisseld. Als je kiest om te passen of om de pot nemen, dan hoef je geen kaarten te selecteren.

Stap 5 en 6 zullen herhaald worden totdat een speler 31 punten heeft, of totdat de eerste speler die gepast heeft weer aan de beurt is.

Als er nu nog verder gespeeld moet worden, zal er een nieuwe deler gekozen worden en het spel gaat weer verder bij stap 3.

Als het spel is afgelopen, dan zal het spel teruggaan naar stap 1.

In de linker bovenhoek kun je altijd zien hoeveel streepjes iedere speler heeft.

Statistieken

Op het *expert*-niveau houdt 31 for Windows95 een tabel bij met informatie over de speler zijn prestaties. Deze tabel wordt bijgewerkt na elk spel.

Opmerking 1: Let er op dat elke speler een eigen unieke naam heeft.

Opmerking 2: Een afgebroken spel wordt beschouwd als een verloren spel.

Opties

In het opties venster kunnen de volgende zaken worden ingesteld:

1. Welke variant er gespeeld wordt. Hier kan gekozen worden uit de normale en de 'van Eer-Maas' variant.
2. De animatiesnelheid. Hier kan worden ingesteld hoe snel de kaarten over het scherm schuiven. Deze optie heeft invloed tijdens een spel als het worden veranderd.
3. Achterkant kaarten. De achterkant van de kaarten kan worden veranderd door het gewenste bitmapbestand te kiezen. Bij het spel zijn 10 verschillende achtergronden geleverd. Deze bitmaps kunnen naar eigen wens worden aangepast. Het is mogelijk om bitmaps te gebruiken die een ander formaat hebben dan die bij 31 for Windows95 worden geleverd. Een correcte werking kan dan echter niet worden gegarandeerd. Deze optie heeft ook invloed tijdens een spel als het worden veranderd.
4. Namen spelers. Er zijn vier namen voor de tegenstanders die standaard worden gebruikt in 31 for Windows95. Deze namen kunnen worden veranderd naar eigen keus.

Netwerk spel

Het is in 31 for Windows95 mogelijk om via een windows95-netwerk met maximaal drie andere spelers. Alle spelers dienen echter wel lid te zijn van dezelfde werkgroep.

Bij het begin van een netwerk spel moet een van de speler zich als gastheer opgeven. In het bovenste venster verschijnt vervolgens dit spel met daarachter de gekozen variant. De overige spelers kunnen nu meespelen door dit spel te selecteren en vervolgens te drukken op de knop 'meespelen'. Op het moment dat iedereen dit gedaan heeft kan de gastheer het spel beginnen door op de knop 'spelen' te drukken.

Berichten kunnen tijdens het spel naar elkaar gestuurd worden door op de knop met het 'tekst'-icoontje te drukken. Er verschijnt nu een venster waarin een bericht kan worden ingetypt. Dit bericht wordt verzonden naar de tegenstander als er op 'verzenden' wordt gedrukt.

Op het moment dat één van de menselijke spelers heeft verloren kan deze zonder problemen voor de anderen het spel afbreken. De verliezer kan echter ook blijven kijken om te zien wie er wint.

Credits

31 for Windows95 is gemaakt door
Meusesoft

Spelontwerp: Rainier Maas
Luciël van Eer

Programma: Rainier Maas

Testen: Gerard Hoogerwerf
Luciël van Eer
Rainier Maas
Paul Zitman
Robin Wiersma
Eric Kruis
Wei Chen

Dit product mag gratis gebruikt worden. Je mag het kopiëren en verder verspreiden naar al je vrienden. Echter, als je het spel leuk vindt of als je een idee hebt om het te verbeteren, zou ik het op prijs stellen als je een e-mail stuurt naar r_maas@dataweb.nl

Bezoek ook eens de Meusesoft Internetsite op het Internet. Het adres is:

<http://meusesoft.mypage.org>

Kies deze optie als je de normale variant wilt spelen

Kies deze optie als je de van Eer-Maas variant wilt spelen, deze is wat harder dan de normale variant.

Hier kan je instellen hoe snel de kaarten over het beeld moeten schuiven als de computer kaarten wisselt.

Uit deze lijst kan het bitmap-bestand gekozen worden dat gebruikt wordt als achterkant voor de kaarten. Je kan een bitmap kiezen door op de bestandsnaam te klikken. Als je toch gebruikt wilt maken van de standaard bitmap druk dan op '(standaard)'.

Hier kun je een naam intypen die je wilt gebruiken voor een van je tegenstanders tijdens een spel.

