

Familie Poen

Ravensburger® spel nr. 00 636 6

Naar een idee van Heinz Meister

Illustratie: Uwe Schildmeier

Een poenig kaartspel om klinkende munten
voor 2 – 4 kinderen van 7 – 12 jaar

Inhoud: 36 kaarten
56 munten
spelregels

Hier is de familie Poen, of beter gezegd de mannelijke leden van de familie. Van baby tot overgrootvader, allemaal uitgekookte spelers. Voor een snel kaartspel zijn ze altijd wel te vinden. En natuurlijk gaat het om geld. Dus – pak de kaarten, de familie Poen nodigt uit het spel te spelen ...

Doel van het spel

Iedere speler probeert, als eerste z'n kaarten kwijt te raken. Wie dit lukt, krijgt van alle andere spelers klinkende munten.

Wie aan het einde van het spel het meeste „geld“ heeft, is de winnaar.

Voorbereiding

Eerst wordt het speelgeld verdeeld. Jullie krijgen allemaal

1 x **50** 1 x **20** 2 x **10** 2 x **5**
4 x **2** 4 x **1**

Daarna worden de kaarten goed geschud en krijgt iedere speler vijf kaarten.

De overige kaarten worden omgekeerd als stapel in het midden op tafel gelegd. De bovenste kaart wordt open naast de stapel gelegd. Iedere speler houdt z'n kaarten vast, dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Spelregels

De speelkaarten

Voordat jullie kunnen beginnen, moeten jullie nog iets meer over de speelkaarten weten.

Ieder lid van de familie Poen heeft een eigen kaartwaarde. De baby heeft altijd waarde 1, de kleine jongen waarde 2, z'n oudere broer heeft waarde 5, vader Poen waarde 10, grootvader Poen waarde 20 en het oudste lid van de familie, overgrootvader, heeft altijd waarde 50.



Iedere kaartwaarde komt in zes verschillende kleuren: steeds één keer voor, namelijk in de kleuren rood, blauw, geel, groen, grijs en paars.

Het spelverloop

Nu kan het spel echt beginnen! De jongste van jullie mag de eerste ronde beginnen. Hij **moet** een van z'n kaarten afleggen, die past bij de kaart die omgedraaid ligt. Een kaart mag pas worden afgelegd, als aan één van de volgende voorwaarden is voldaan.

Deze kaart moet **óf**

a) dezelfde waarde hebben als de omgedraaide kaart

of

b) dezelfde kleur hebben.

Voorbeeld: Op een blauwe kaart met waarde 50 mag óf een andere kaart met waarde 50 van een willekeurige kleur óf een blauwe kaart met een willekeurige waarde worden gelegd.

Heeft de speler die aan de beurt is een passende kaart, dan legt hij deze open op de omgedraaide kaart. Hiermee is z'n beurt voorbij, en z'n linker buurman is aan de beurt.

Heeft een speler **geen passende kaart, dan moet hij een** kaart van de stapel pakken. Als deze kaart toevallig past, dan mag hij deze meteen uitspelen en neerleggen. Past de kaart van de stapel niet, dan moet hij deze vasthouden. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Zo wordt er ronde na ronde verder gespeeld, en jullie proberen allemaal zo snel mogelijk je kaarten kwijt te raken. De speler die z'n **één na laatste** kaart neerlegt, moet dit aangeven door het woord „poen“ te roepen. Als iemand dat vergeet, moet hij een kaart van de stapel pakken, die hij niet meteen mag uitspelen. Dus let op!

De speler die z'n **laatste** kaart neerlegt roept „familie Poen“ en beëindigt daarmee deze ronde. De winnaar van deze ronde mag de andere spelers nu vragen hem te betalen.

Het spelverloop

Nu kan het spel echt beginnen! De jongste van jullie mag de eerste ronde beginnen. Hij **moet** een van z'n kaarten afleggen, die past bij de kaart die omgedraaid ligt. Een kaart mag pas worden afgelegd, als aan één van de volgende voorwaarden is voldaan.

Deze kaart moet **óf**

a) dezelfde waarde hebben als de omgedraaide kaart

of

b) dezelfde kleur hebben.

Voorbeeld: Op een blauwe kaart met waarde 50 mag óf een andere kaart met waarde 50 van een willekeurige kleur óf een blauwe kaart met een willekeurige waarde worden gelegd.

Heeft de speler die aan de beurt is een passende kaart, dan legt hij deze open op de omgedraaide kaart. Hiermee is z'n beurt voorbij, en z'n linker buurman is aan de beurt.

Heeft een speler **geen passende kaart, dan moet hij een** kaart van de stapel pakken. Als deze kaart toevallig past, dan mag hij deze meteen uitspelen en neerleggen. Past de kaart van de stapel niet, dan moet hij deze vasthouden. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Zo wordt er ronde na ronde verder gespeeld, en jullie proberen allemaal zo snel mogelijk je kaarten kwijt te raken. De speler die z'n **één na laatste** kaart neerlegt, moet dit aangeven door het woord „poen“ te roepen. Als iemand dat vergeet, moet hij een kaart van de stapel pakken, die hij niet meteen mag uitspelen. Dus let op!

De speler die z'n **laatste** kaart neerlegt roept „familie Poen“ en beëindigt daarmee deze ronde. De winnaar van deze ronde mag de andere spelers nu vragen hem te betalen.



Afrekenen met de speelmunten

Nu wordt het echt „kassa“, want iedere speler moet de winnaar de waarde van de kaarten die hij nog in z'n hand heeft in munten uitbetalen.

Wie b.v. aan het einde van een ronde een 50-, een 20- en een 5-kaart heeft, moet de totale waarde van 75 punten in munten aan de winnaar betalen.

(b.v. 1 x , 1 x  en 1 x 

Wie geen gepaste munten heeft, kan natuurlijk ook met andere muntwaarden betalen of wisselen.

Nieuw spel, nieuw geluk

Hebben de spelers de winnaar betaald, dan worden alle kaarten weer geschud en opnieuw uitgedeeld.

De bovenste kaart van de stapel wordt weer omgedraaid. Nu begint de speler, die de vorige ronde het meeste moest betalen. Misschien heeft hij deze ronde meer geluk en mag hij de andere spelers vragen hém te betalen.

Einde van het spel

Heeft een van jullie geen geld meer of geen geld genoeg, om z'n „schulden“ aan de winnaar te betalen, dan is het spel ten einde. Nu wordt de „kas opgemaakt“. De speler die het meeste geld heeft, is de winnaar.

Spelvarianten

De spelers die de basisregels van het spel met de familie Poen al kennen, kunnen de spelregels voor gevorderden proberen.



De kaart met waarde 1

De speler die de kaart met waarde 1 uitspeelt, mag meteen nog een passende kaart afleggen.

Deze tweede kaart moet echter volgens de basisregels of dezelfde kleur **ó**f dezelfde waarde hebben.

Dat kan dus ook weer een kaart met waarde 1 in een andere kleur zijn. Zo kun je in één beurt achter elkaar meerdere kaarten met waarde 1 kwijt raken.

Wie een kaart met waarde 1 heeft afgelegd, is niet **verplicht**, nóg een kaart uit te spelen. Heeft de speler geen passende kaarten meer, dan is de volgende speler aan de beurt.



De kaart met waarde 50

Overgrootvader Poen heeft veel ervaring en laat niemand zo makkelijk winnen. Wie een kaart met waarde 50 uitspeelt, dwingt daarmee de volgende speler een kaart van de stapel te pakken. Hij moet deze kaart vasthouden, mag in deze ronde geen kaart uitspelen en de volgende speler is aan de beurt.



De kaart met waarde 2

Ook de op één na jongste van de familie Poen begrijpt al iets van het slimme kaartspel. Wie een kaart met waarde 2 uitspeelt, veroorzaakt een **kaartenruil**: iedere speler geeft z'n kaarten aan z'n linker buurman. Alle spelers spelen dan verder met de kaarten die zij zojuist hebben gekregen.

Als je alle spelvarianten beheerst, kun je het makkelijk opnemen tegen de familie Poen. Wie een spelletje waagt en wint, wordt natuurlijk benoemd tot erelid van de familie Poen.

© 1991, 1994 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger B.V.
Neonweg 2A, Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

 **Ravensburger**

220410