

Klus Geklaard!

Kort speloverzicht

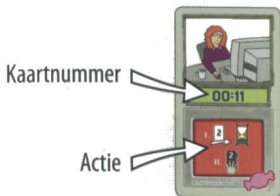
Het is een gewone dag op kantoor. Je werkschema is zoals altijd chaotisch en het is tijd om je op je huidige taak te focussen. Begin met het sorteren van documenten en val niet in slaap. Heb je een dosis cafeïne of suiker nodig, dan is er een kleine voorraad koffie en snoep beschikbaar om de klus te klaren!

Je begint **Klus Geklaard!** met een geschudde stapel van 48 kaarten. Je probeert deze te sorteren door maximaal 8 keer door de trekstapel te gaan. Je kunt kaarten uitsluitend in het huidige gebied sorteren, maar nuttige acties op de kaarten geven je de mogelijkheid om ze op verschillende manieren te manipuleren. Lukt het je om alle kaarten van 00:01 tot en met 00:48 te sorteren, dan win je het spel!

Ongeacht je prestatie, nodigen we je uit om aan het einde van het spel een kort filmpje te bekijken!

Speelmateriaal

- 48 speelkaarten
(genummerd van 00:01 tot en met 00:48)



- De spelregels

- 10 snoepjes in verschillende kleuren
(de kleuren zijn voor het spel niet van belang en kunnen in elke doos anders zijn)



- 7 witte kopjes koffie

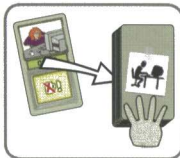


Voorbereiding

Je begint het spel met 7 kopjes koffie en 7 snoepjes in je **actieve voorraad** ①. Leg de resterende 3 snoepjes in de **reservevoorraad** ②.

Voor je eerste spel zijn de kaarten al geschud. Je kunt direct met spelen beginnen!

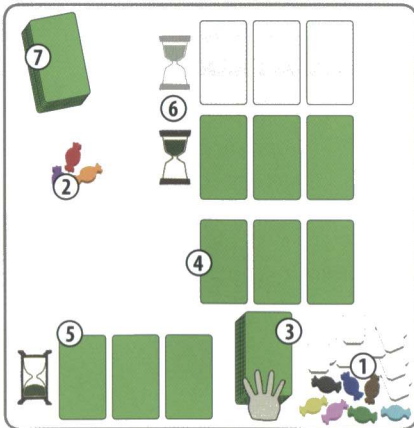
In volgende spellen: leg kaart 00:48 opzij en schud de overige kaarten goed. Leg deze als trekstapel voor je neer en schuif kaart 00:48 er gedekt onder. Vanaf nu schud je de kaarten NIET meer. In plaats daarvan ga je verschillende keren door de trekstapel, waarbij je in je beurten de kaarten sorteert.



De verschillende gebieden

Voordat je met spelen kunt beginnen, laten we je de verschillende **speelgebieden** zien, waar je tijdens het spel kaarten kunt leggen. Je mag naar eigen voorkeur de locaties van de verschillende speelgebieden aanpassen.

- ③ De gedekte **trekstapel**. Je kunt deze in je hand houden als je wilt.
- ④ Het **huidige gebied**: dit is het enige gebied waar je de kaarten mag sorteren en de aangegeven acties kunt gebruiken.
- ⑤ Het **vorige gebied** ⌚: na het sorteren van de kaarten in het huidige gebied, verplaats je ze naar het vorige gebied. In het vorige gebied mag je de volgorde van de kaarten niet wijzigen en ook de acties ervan niet gebruiken.



- ⑥ Eén (of meer) mogelijke **toekomstige gebieden** ⌚: sommige acties staan je toe om kaarten van het huidige naar het toekomstige gebied te verplaatsen. Je mag de volgorde van kaarten in een toekomstig gebied niet wijzigen en ook de acties ervan niet gebruiken.

- ⑦ De **stapel Klus Geklaard!**: alle kaarten die je kunt scoren, leg je in oplopende volgorde op deze stapel.

Spelverloop

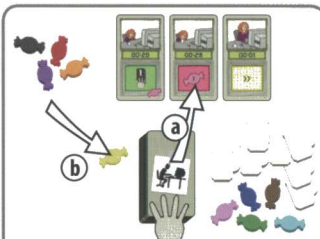
Klus Geklaard! duurt maximaal 8 ronden. Elke ronde bestaat uit een aantal beurten.

Elke beurt voer je de volgende stappen in de aangegeven volgorde uit:

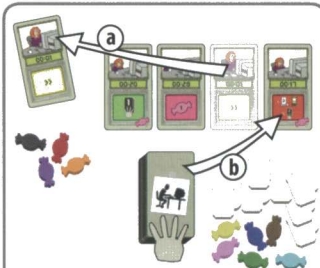
Stap 1: trek aan het begin van je beurt **de 3 bovenste** kaarten van de trekstapel en leg deze open in het huidige gebied.

Stap 2: je mag **voor elke getrokken kaart die dit symbool** **toont 1 snoepje nemen**. Neem het snoepje uit de reservevoorraad en leg het in je actieve voorraad. Je kunt niet meer dan 10 snoepjes in je actieve voorraad hebben. Is de reservevoorraad leeg, dan neem je geen snoepje(s).

Stap 3: je **moet een kaart op de stapel Klus Geklaard! leggen als je deze kunt scoren**. De stapel Klus Geklaard! begint met kaart 00:01, waarop in een ononderbroken oplopende volgorde de kaarten 00:02, 00:03, enzovoort, tot en met 00:48 moeten worden gelegd. Elke keer dat je



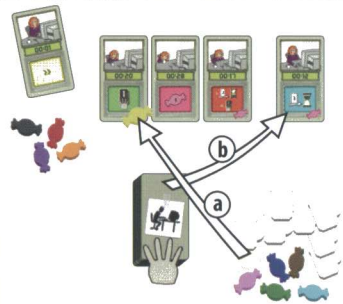
Voorbeeld stap 1 en stap 2: Ivo trekt 3 kaarten (a). Hij neemt 1 snoepje uit de reservevoorraad voor kaart 00:28 en legt het bij zijn snoepjes in zijn actieve voorraad.



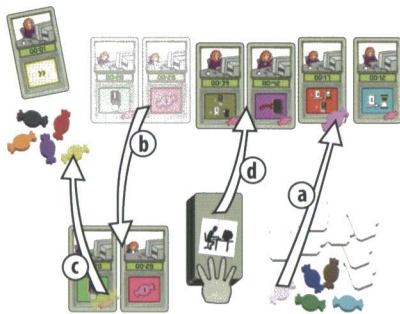
Voorbeeld stap 3: Ivo scoort kaart 00:01 (a) en trekt een vervangende kaart.

een kaart scoort, **trek je direct een vervangende kaart van de trekstapel**. Ga dan voor deze kaart terug naar stap 2 om op snoepjes te controleren. Kun je direct weer een kaart scoren, herhaal dan stap 3 (en na het trekken van een vervangende kaart stap 2) totdat je geen kaarten meer kunt scoren.

Stap 4: Je mag nu acties in het huidige gebied activeren (je kiest zelf hoeveel). Voer acties één voor één uit en **leg na het uitvoeren ervan een snoepje uit je actieve voorraad** op dit symbool  aan de onderkant van de betreffende kaart. Je kunt een actie eenmalig en uitsluitend in het huidige gebied activeren. Licht er dus al een snoepje op de kaart, dan kun je de actie niet nogmaals activeren. **Controleer voor elke kaart die je in deze stap trekt direct stap 2 en stap 3!** In de bijlage vind je een gedetailleerd overzicht van alle acties. **Opmerking:** heb je geen snoepjes in je actieve voorraad, dan kun je geen acties uitvoeren. Ga dan direct door naar de volgende stap.



Voorbeeld - Stap 4: Ivo activeert de actie **Trek een kaart** en legt een snoepje op de kaart (a) om een kaart te trekken.



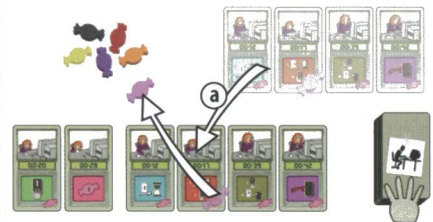
Voorbeeld - Stap 4: daarna activeert Ivo de actie **Kaarten naar het verleden** en legt hij een snoepje op de kaart (a). Hij voert de actie uit en verplaatst 2 kaarten naar het vorige gebied (b). Hij verwijdert het snoepje van de kaart (c) en trekt 2 nieuwe kaarten voor zijn huidige gebied (d).

Stap 5: na het activeren van alle gewenste acties (dat mogen er ook nul zijn) mag je de kaarten in het huidige gebied naar believen sorteren. Het is meestal een goed idee om ze in oplopende volgorde te leggen, maar soms is een andere volgorde beter.



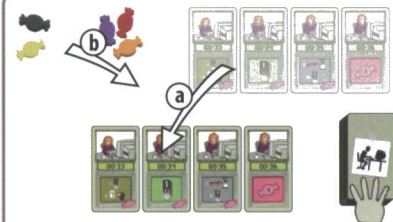
Voorbeeld - Stap 5: Ivo besluit om de kaarten in zijn huidige gebied in oplopende volgorde te sorteren.

Stap 6: verplaats alle kaarten van het huidige gebied open naar het vorige gebied. Liggen er al kaarten in het vorige gebied, dan leg je de nieuwe kaarten aan het einde van de rij. Ter herinnering: het is niet toegestaan om kaarten in het vorige gebied te sorteren. **Verwijder de snoepjes** van deze kaarten en doe ze in de **reservevoorraad**.



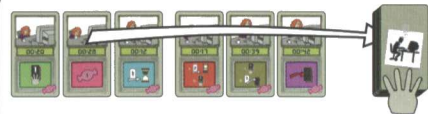
Voorbeeld - Stap 6: Ivo verplaatst de gesorteerde kaarten naar het vorige gebied (a). Omdat daar al 2 kaarten liggen, legt hij de nieuwe kaarten aan het einde van de rij.

Serieregel: ontvang een beloning als je een serie van 3 of meer direct op elkaar volgende kaarten in oplopende volgorde naar het vorige gebied verplaatst. Je mag dan zoveel snoepjes uit de reservevoorraad nemen en in je actieve voorraad doen als de serie lang is minus 1. Verplaats je meer series in één keer, dan krijg je voor elke van die series snoepjes.



Voorbeeld - Serieregel: in een latere beurt slaagt Ivo erin om de serie 00:33, 00:34, 00:35 en 00:36 naar het vorige gebied te verplaatsen (a). Hij neemt 3 (4 - 1) snoepjes uit de reservevoorraad (b).

Stap 7: liggen er nu meer dan 3 kaarten in het vorige gebied, doe dan de oudste kaarten één voor één (te beginnen bij de meest linkse) gedekt onder de trekstapel totdat er 3 open kaarten in het vorige gebied liggen. Liggen er 3 of minder kaarten in het vorige gebied, laat deze dan liggen (er worden geen kaarten toegevoegd).



Voorbeeld - Stap 7: omdat er 6 kaarten in het vorige gebied liggen, moet Ivo de eerste 3 kaarten ervan gedekt onder de trekstapel doen, te beginnen bij 00:20, dan 00:28, en tot slot 00:12.

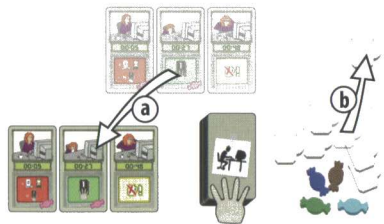
Stap 8: liggen er kaarten in de **toekomstige gebieden**, verplaats dan uitsluitend de onderste rij ervan naar het **huidige gebied** (deze kaarten stellen je meest nabije toekomst voor) en start je volgende beurt met stap 3.

Start in alle andere gevallen een nieuwe speelbeurt met stap 1 (trek 3 kaarten van de trekstapel en leg deze in het huidige gebied).

Einde van een ronde

Trek je kaart 00:48, dan is de ronde bijna afgelopen. Elke keer dat je kaart 00:48 van het huidige naar het vorige gebied verplaatst, word je erg slaperig en moet je 1 kopje koffie drinken. Neem daartoe 1 kopje koffie uit je actieve voorraad en doe het in de doos. ☕

Zo speel je door, waarbij je elke keer dat je kaart 00:48 naar het vorige gebied verplaatst 1 kopje koffie uit je actieve voorraad verwijderd.

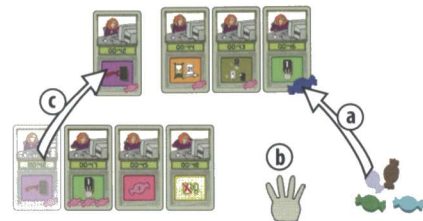


Voorbeeld - Einde van een ronde: Ivo verplaatst kaart 00:48 naar het vorige gebied (a). Om niet in slaap te vallen, moet hij koffie drinken en 1 kopje koffie uit zijn actieve voorraad verwijderen (b).

Einde van het spel

Als je kaart 00:48 naar het vorige gebied verplaatst en je hebt geen kopje koffie meer in je actieve voorraad, dan val je in slaap en verlies je het spel.

Lege trekstapel: als je op winnen staat, zal je trekstapel leeg raken. In dat geval mag je kaarten van het vorige gebied trekken. Begin bij de meest linkse (oudste) kaart in de rij, enzovoort, totdat ook het vorige gebied leeg is. Het vorige gebied geldt in dit geval als trekstapel, dus trek je een kaart met een snoepje, dan mag je zoals gebruikelijk een snoepje uit de reservevoorraad in je actieve voorraad leggen. Lukt het je om kaart 00:48 te scoren en op de stapel Klus Geklaard! te leggen, dan win je het spel.



Voorbeeld - Lege trekstapel: Ivo legt een snoepje op kaart 00:46 om 1 kaart te trekken (a). Zijn trekstapel is leeg (b), dus hij trekt de eerste kaart van het vorige gebied en legt deze in zijn huidige gebied (c).

Ongeacht je prestatie kun je nu een kort filmpje bekijken. De gesorteerde kaarten in je stapel Klus Geklaard! laten een werkende vrouw aan haar bureau zien. Dit is een flipboekje, dus neem de stapel Klus Geklaard! in je handen en flip met je duim door de kaarten.

Veel kijkplezier!

Voorbeeld - Einde van het spel: Ivo eindigt het spel met 23 kaarten in zijn stapel Klus Geklaard! Hoewel hij het spel verloren heeft, kan hij bijna de helft van het korte filmpje bekijken!



Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Je kunt Klus Geklaard! op verschillende niveaus spelen.

De spelregels beschrijven het zeer eenvoudige spel. Is dit te eenvoudig voor je, dan kun je de volgende aanpassingen op de voorbereiding doen:

Het zeer eenvoudige spel: je begint met 7 kopjes koffie en 7 snoepjes in je actieve voorraad. Doe de andere 3 snoepjes in de reservevoorraad. Je moet het spel binnen ten hoogste 8 ronden eindigen.

Het eenvoudige spel: je begint met 7 kopjes koffie en 5 snoepjes in je actieve voorraad. Doe de andere 5 snoepjes in de reservevoorraad. Je moet het spel binnen ten hoogste 8 ronden eindigen.

Het basisspel: je begint met 6 kopjes koffie en 5 snoepjes in je actieve voorraad. Doe de andere 5 snoepjes in de reservevoorraad. Je moet het spel binnen ten hoogste 7 ronden eindigen.

Het moeilijke spel: je begint met 5 kopjes koffie en 5 snoepjes in je actieve voorraad. Doe de andere 5 snoepjes in de reservevoorraad. Je moet het spel binnen ten hoogste 6 ronden eindigen.



Auteur: Friedemann Fries

Illustraties: Harald Lieske

Productie: Henning Kröpke

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Copyright 2017, 2F-Spiele, Bremen/Germany

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

