



STINKHOND

De Stinkprins

Gebaseerd op de boeken van
Colas Gutman en Marc Boutavant,
vertaald door Sylvia Vanden Heede



Van 6 tot 106 jaar
Voor 4 of meer spelers

Bevat

56 speelkaarten, 4 naamkaartjes

Duur

20 minuten in 3 rondes

Doel van het spel

Als eerste al je kaarten kwijtspelen om de Stinkprins te worden en die titel drie rondes lang verdedigen!

Vorbereiding

Schud de kaarten en deel ze uit. Iedere speler rangschikt de gekregen kaarten **in oplopende volgorde**: van drie tot tien, boer, vrouw, heer, aas, joker, twee. **Laat niet in je kaarten kijken!**

- De twee is de sterkste kaart. Daarmee versla je alle andere kaarten, zelfs de joker.



- De joker kan elke kaart vervangen, behalve de twee. Een joker kan dus bijvoorbeeld de waarde van een negen hebben, maar ook die van een aas.



Spelregels

De speler die het beste Stinkhond nadoet, mag beginnen. Als niemand Stinkhond nadoet, is de jongste speler het eerst aan de beurt. Er wordt gespeeld met de klok mee, in wijzerzin.

- De eerste speler legt een kaart open op tafel.
- De volgende speler legt daar een kaart op **met een hogere waarde**.
- Een speler kan ook een kaart afleggen **met dezelfde waarde**. De volgende speler moet dan een beurt overslaan.
- Een speler die **geen kaart van hogere of gelijke waarde** heeft, moet **blaffen** en **mag niet meer meedoen** tot de hele stapel kaarten door de winnaar van de slag wordt gepakt.

Als niemand meer kan bieden, dus als niemand nog een kaart van hogere of gelijke waarde kan afleggen, **wint degene die de laatste kaart heeft gelegd, de slag**. Die speler pakt de stapel en legt daarna de eerste kaart van de volgende slag.

Belangrijk: als iemand tijdens een slag een twee neerlegt – de kaart met de hoogste waarde – kan **niemand daar een andere kaart op leggen, behalve een andere twee**. Zelfs een joker mag niet op een twee. Degene die de twee gelegd heeft, beëindigt daarmee dus onmiddellijk de slag en **wint** die, **tenzij iemand anders een volgende twee legt**. Dan is die de winnaar. **De twee is dus een troef voor wie een slag wil beëindigen**. Daarmee kun je bijvoorbeeld waardevolle kaarten zoals een boer, een vrouw, een heer of een aas bewaren voor een volgende slag.

→ **Tip:** de bedoeling is zo snel mogelijk al je kaarten kwijt te raken. Daarom kan het slim zijn om **eerst de lagere kaarten uit te spelen**, omdat je die later in het spel moeilijker kwijt kunt. Een drie bijvoorbeeld leg je het beste in het begin.

Een speler kan een slag ook beginnen met **twee, drie of vier kaarten van dezelfde waarde**. De volgende spelers moeten dan ook **een paar, een trio of een kwartet met een hogere waarde** kunnen afleggen, **anders is hun beurt voorbij**.

Dat is handig als je snel een aantal kaarten wilt kwijtraken of als je het je tegenspelers moeilijk wilt maken, zodat je zelf je slag kunt thuishalen!

Voorbeeld van
een paar



Voorbeeld van
een trio



Voorbeeld van
een kwartet



→ **Let op!** Een joker mag niet in een paar, een trio of een kwartet worden gebruikt. Je kunt wel één joker op een paar, een trio of kwartet leggen. Dan win je de slag... maar niet altijd! Want een joker kan verslagen worden door een paar, een trio of een kwartet van tweetjes. De joker is dus wel een handige kaart, maar niet de allerbeste. Bovendien mag je het spel niet eindigen met een joker. Speel die dus uit voordat het spel ten einde is.

De speler die het eerst al zijn kaarten kwijtraakt, is **de Stinkprins**. De overige spelers kaarten verder met de klok mee. Ook zij kunnen een titel winnen:

- De winnaar is de Stinkprins.
- De volgende die zijn kaarten kwijtspeelt, is de Afvalgraaf.
- De derde krijgt de titel van Rommelbaron.
- De vierde is de Drollenjonker.

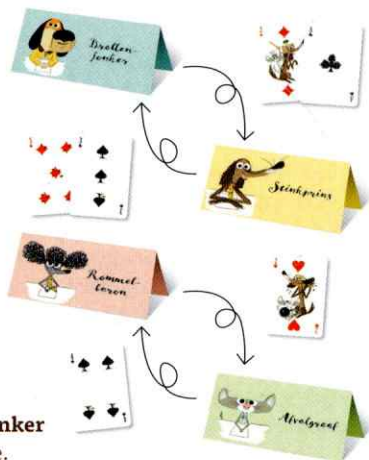


Als er meer dan vier spelers meedoen, krijgen enkel de eerste en de laatste twee een titel.

Elke speler met een titel zet het bijpassende naamkaartje voor zich neer.

De verkregen titels bepalen **de speelvolgorde voor de volgende ronde**. Ze verlenen de drager ook enkele voorrechten:

- De **Drollenjonker** geeft zijn **twee beste kaarten** aan de **Stinkprins**. De **Stinkprins** geeft hem **twee kaarten met een lage waarde** in ruil.
- De **Rommelbaron** geeft zijn **beste kaart** aan de **Afvalgraaf**. De **Afvalgraaf** geeft hem zijn **minst waardevolle kaart** in ruil.



Als dat gebeurd is, legt de **Drollenjonker** **de eerste kaart** van de tweede ronde.

Aan het einde van de tweede ronde worden de titels opnieuw bepaald naargelang de volgorde waarin de spelers hun kaarten hebben uitgespeeld. De naamkaartjes worden toegekend en de nieuwe Drollenjonker begint als eerste aan de derde ronde.

Einde van het spel

Na de derde ronde worden de titels van de spelers definitief vastgelegd.

De Stinkprins is de winnaar! Lang leve zijne hoogheid! Lang leve de goot! Alle spelers gooien papiertjes, blikjes en bananenschillen hoog in de lucht.