

SPELREGELS

Inhoud

110 'Lange Jan'-kaarten, 1 dobbeldiamant en spelregels.

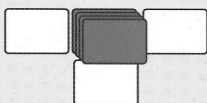
Vorbereiding

- Schud de kaarten en pak pen en papier.
- De langste speler gooit eenmaal met de dobbeldiamant. Iedere speler krijgt het aantal kaarten dat het getal op de dobbeldiamant aangeeft, vermeerderd met 4, dus minimaal 5 kaarten en maximaal 12 kaarten. Dit aantal wordt het 'doelgetal' genoemd.
- Na het uitdelen van de kaarten wordt de stapel gedekt op tafel gelegd.

Bij 3-5 spelers worden er tevens twee aflegstapels met open kaarten gemaakt. Hiervoor draait men van de gedekte stapel twee kaarten open.



Bij 6-8 spelers worden er drie open aflegstapels gemaakt.



Het spel begint

De bedoeling is nu om met de kaarten een 'Lange Jan' te leggen. Een 'Lange Jan' is een set aansluitende kaarten die van hoofd tot en met voeten uit precies evenveel kaarten bestaat als het doelgetal in deze speelronde. D.w.z. als het doelgetal bijvoorbeeld 9 is, dient een 'Lange Jan' te worden gemaakt die uit 9 naadloos passende plaatjes bestaat.

De langste speler begint en het spel gaat klokgewijs rond.

Per beurt kan een speler één van de volgende 3 dingen doen:

- Hij pakt een kaart van de dichte stapel en legt 1 kaart naar eigen keuze terug op één van de open stapels. Dit mag ook de net gepakte nieuwe kaart zijn!
- Hij pakt een kaart van één van de open stapels die hij meteen op tafel gebruikt om zijn 'Lange Jan' te beginnen of uit te breiden en legt nu 1 kaart uit zijn handvoorraad op een aflegstapel. Hij mag de gepakte kaart echter ook aan zijn hand toevoegen en een willekeurige kaart terugleggen op één van de open stapels.
- Hij neemt GEEN kaart van een stapel maar legt één kaart uit zijn hand open op tafel om z'n 'Lange Jan' te beginnen of verder af te maken. Hierbij moeten de plaatjes naadloos aansluiten (kleur en lichaamsdeel). Let op! Er mogen alleen kaarten aangelegd worden, maar NOOIT tussengevoegd!

Het spel gaat door tot één speler met al zijn kaarten een 'Lange Jan' van hoofd tot en met voeten correct vóór zich op tafel heeft gelegd.

Pakt een speler de laatste kaart van een aflegstapel, dan moet hij op de ontstane lege plek zijn kaart afleggen. Als van de gedekte stapel de laatste kaart wordt gepakt, dan worden de open stapels samengevoegd en geschud. Daarna worden opnieuw de gedekte stapel en de aflegstapels gemaakt.

Puntentelling

De speler die het eerst met al zijn kaarten een 'Lange Jan' op tafel heeft gelegd, wint deze ronde. Deze speler scoort net zoveel punten als het aantal kaarten dat hij op tafel heeft liggen plus een bonus van 3 punten.

De overige spelers krijgen nu de mogelijkheid om nog één kaart UIT HUN HAND aan te leggen aan de eigen onvoltooide 'Lange Jan' op tafel. Levert dit een complete 'Lange Jan' op (ook al is het aantal kaarten op tafel niet gelijk aan het doelgetal), dan scoort de speler een hoeveelheid punten gelijk aan het aantal kaarten op tafel.

Eén van de spelers houdt de score bij en noteert het aantal behaalde punten. De volgende speler gooit de dobbeldiamant, schudt de kaarten, deelt de kaarten uit (worp + 4), maakt de stapels en de nieuwe ronde begint.

De winnaar

De speler die het eerst 50 punten of meer scoort is de winnaar van 'Lange Jan'!

Auteur: Fred Horn, illustraties: Frans Mensink
© Nova Carta. Alle rechten voorbehouden.