

MAD

Magazine kaartspel

"Verkondig het, dat wie dan ook met dit spel speelt, dit doet zonder een volledig spel kaarten".
-ANONIEM 4/1/79

Voor 2 tot 6 spelers/ leeftijd vanaf 8 jaar.

UITTRUSTING

76 kaarten - 76 kaarten - 76 kaarten - 76 kaarten - 76 kaarten - 76 kaarten - 76 kaarten

Leg alle kaarten op tafel en bestudeer ze.

Je zult vinden:

- 48 *bijpassende* kaarten. Er zijn 4 bij elkaar passende kaart-reeksen, elke in een andere kleur. Er is een vrije-tijdsreeks-groen, een ruimtevaartreeks-geel, een vakbondsreeks-rood; en een wapentuigreeks-blauw. Elke reeks heeft twee sets van kaarten genummerd 1-6.
- 8 *Welke kant?* kaarten- twee van elke kleur. Elk van deze toont Alfred die naar verschillende richtingen wijst.
- 4 *Trek er een jij rakker* kaarten - één in elke kleur.
- 4 *Geef iemand twee kaarten* (uit je hand) kaarten - één in elke kleur.
- 4 *te gek!* kaarten (gewoon *te gek!*).
- 3 *te gek!* en *wollig!* kaarten.
- 5 *en/of te gek!* kaarten, verdeeld als volgt: 2 *Wat, ik me zorgen maken?* doe jij dat maar! kaarten. 2 *Ruil jouw kaarten met wie dan ook* kaarten; en 1 JOKER.
- 8 *blanco* kaarten. Deze kaarten zijn geen - herhaal geen - deel van het spel. Verwijder ze onmiddellijk. Gebruik ze als vloertegels of onderzetters.

Hier is de ontbrekende kaart



DOEL VAN HET SPEL

Om de eerste speler te zijn die al z'n kaarten kwijtraakt.

Spelregels onder licentie van ©1979 Parker Brothers, Beverly, Mass. U.S.A.
MAD Magazine designs ©1979 E.C. Publications, Inc.

HOE TE BEGINNEN

1. Kies onder de verzamelde gekken iemand die de kaarten uitdeelt.
2. De gelukkige deler schudt de kaarten en deelt 8 kaarten, onzichtbaar voor de medespelers, uit aan elke speler. (als er twee, drie of vier spelers zijn. Als er meer zijn, dan krijgt elke speler slechts 7 kaarten).
3. De uitdeler plaatst de rest van de kaarten, voorzijde naar beneden gestapeld, in het midden van de tafel. De uitdeler draait vervolgens de bovenste kaart om en legt deze ernaast. Dit vormt dan de "open" stapel. Elke speler neemt zijn kaarten in de hand en rangschikt deze naar kleur.
4. De eerste speler, die begint zit aan de rechterzijde van de uitdeler. Tot nader order gaat het spel steeds verder naar de rechterkant van de speler.

HET SPELEN

Voordat je probeert te spelen, lees de volgende regels aandachtig door.

Op jouw beurt moet je trachten een kaart kwijt te raken.

- a. Als je een kaart *kunt* kwijtraken plaats het dan met de voorzijde bovenop de "open" stapel.
- b. Als je een kaart *niet kunt* kwijt raken, dan moet je een kaart nemen van de "gesloten" stapel en ernaar kijken. Kun je *die* kaart kwijt? Zo ja, plaats hem dan met de voorzijde boven op de open stapel. Zo niet, dan moet je deze kaart toevoegen aan je hand met kaarten. Of je al of niet een kaart kwijtraakt, jouw beurt is nu over.

Hoe raak je een kaart kwijt?

- a. Als een kaart niet *te gek!* is dan kun je het plaatsen op een andere kaart van dezelfde kleur, nummer, afbeelding of boodschap.
Voorbeeld • Je mag een groene # kaart op enig andere groene kaart plaatsen of op een # kaart van enig andere kleur. • Je mag een gele *Welke kant?* kaart plaatsen op enig andere gele kaart of op een *Welke kant?* kaart van enig andere kleur.
- b. Je mag *elke te gek!* kaart plaatsen op *elke* willekeurige kaart in het spel. (met een *te gek!* kaart bedoelen we een kaart met de boodschap *te gek!* erop)
Voorbeeld: omdat deze regel zo eenvoudig is, hebben we besloten om geen voorbeelden te vermelden.

Meer over de kaarten.

Welke kant? Door één van deze kaarten te spelen, kun je de richting van het spel kiezen. Als je de spelrichting wilt veranderen, dan is dat prima; als je in dezelfde richting verder wilt gaan, dan is dat ook goed. Noem slechts de naam van de speler, die aan jouw linker-of rechterkant zit in de richting die je wenst.

Trek er een jij rakker Door één van deze kaarten te spelen, dwing je om beurt elk van jouw tegenstanders om één kaart van de gesloten stapel te nemen.

Geef iemand twee kaarten (uit je hand) Als je deze kaart speelt en je houdt minder dan twee kaarten over in je hand, dan is dat prima!
Eigenlijk is dat fantastisch! Hoe minder kaarten je kwijt moet raken, des te beter sta je er voor.

Te gek! Zoals reeds verteld is, is een **te gek!** kaart een kaart met de boodschap **te gek!** erop. Wanneer je ook een **te gek!** kaart plaatst moet je de kleur aankondigen die je ervan wilt maken. Noem slechts de kleur rood, geel, blauw of groen, zelfs als je de kleur van de kaart die je bedekt niet wilt veranderen. Je doet er verstandig aan om de kleur te noemen waar je de meeste kaarten van in je handen hebt. De volgende speler moet dan of een kaart van dezelfde kleur spelen of een andere **te gek!** kaart van welke soort dan ook.

en/of te gek! Elk van deze kaarten is **altijd te gek!** en daarom moet je zelf bepalen welke kleur het moet zijn. Je moet ook, als je deze kaart speelt, bepalen wat de instructie van de kaart is. Hier is jouw *gehele* keus: volg de instructies van de kaart en verkondig zijn kleur; of verkondig zijn kleur, terwijl je de instructies achterwege laat.

Wat, ik me zorgen maken? Doe jij dat maar! Zoals deze kaart je zelf vertelt, is het een "zelf-verdedigings" kaart.

Het werkt als volgt:

- laten we zeggen, dat een tegenstander een *Ruil* jouw kaarten met wie dan ook kaart speelt, en jou aanwijst om zijn kaarten mee te ruilen. Door deze kaart onmiddellijk te spelen, voorkom je deze ruil; je kiest dan ook de kleur van deze **te gek!** kaart.
- Tegen elke andere kaart, geeft deze kaart je de mogelijkheid om tegen een tegenstander datgene te doen wat hij of zij geprobeerd heeft jou aan te doen. **Bijvoorbeeld.** Stel voor dat een tegenstander een **te gek!** en *wollig!* kaart speelt en aankondigt dat jij degene bent die 3 kaarten moet trekken. Door deze kaart onmiddellijk te spelen, kun je de rollen omdraaien naar je tegenstander: jij hoeft dan niets te doen; integendeel, jouw opponent moet 3 kaarten trekken, en jij moet de kleur bepalen van deze **te gek!** kaart. Veronderstel dat iemand een *Trek er een, jij rakker* kaart speelt. Door deze kaart onmiddellijk te spelen, behoeft je niet meer een kaart te trekken; maar *alle* andere medespelers moeten wel een kaart trekken.

Zodra je een, **Wat, ik me zorgen maken? Doe jij dat maar!** kaart speelt, begint het spel weer – in de voorgaande richting – met de speler die naast degene zit die je net dit kunstje flikte.

Joker Je kan deze kaart *uitsluitend* spelen tijdens jouw reglementaire beurt. Je mag het echter op één van deze twee manieren uitspelen:

- Het is een **te gek!** kaart. Daarom mag je, als je wenst, op elk moment van het spel, deze kaart spelen zoals je elke andere **te gek!** kaart zou gebruiken. Met andere woorden je mag het spelen op elke andere kaart op de open stapel en dan de kleur aankondigen die je ervan wilt maken.
 - Als je echter slechts een twee of drie andere kaarten in je hand hebt, mag je, als je dit wenst, deze kaart spelen en aankondigen dat het spel over is. Als dit gebeurt, dan telt iedereen de punten van de kaarten in zijn/haar hand. Als je minder punten hebt dan je tegenstanders win je; anders is de winnaar degene met de minste punten.
- Punten zijn gemakkelijk te tellen: van elke genummerde kaart wordt het nummer opgeteld; elke andere kaart heeft een waarde van 5 punten.

HET WINNEN

Tenzij je een *Joker* uitspeelt, is diegene winnaar die als eerste speler alle kaarten kwijt is.

SPECIALE AANTEKENINGEN

Aanvang van de open stapel Zoals je weet begint de uitdeler met het omdraaien van de bovenste kaart van de gesloten stapel. Wat deze kaart ook is, de uitdeler behandelt het alsof hij of zij het bij toeval gespeeld heeft.

Voorbeeld. Als het een *gewone* kaart uit een reeks is doet de uitdeler niets; het spel gaat gewoon verder aan de rechterzijde. Als het een *welke richting?* kaart is, moet de uitdeler de richting van het spel aangeven. Als het een **te gek!** kaart is van enig soort, dan moet de uitdeler de kleur kiezen. Als het een *en/of te gek!* kaart is, dan moet de uitdeler ook de *en/of* keus maken. Als het een *Trek er één, jij rakker* kaart is, dan heeft de uitdeler geluk: *alle* andere spelers moeten een kaart trekken.

Een nieuwe gesloten stapel maken. Als de gesloten stapel uitgeput raakt, dan neemt de uitdeler de bovenste kaart van de open stapel en legt die apart. De uitdeler schudt dan de stapel en legt ze, voorzijde beneden, weer op tafel met de terzijde gelegde open kaart daarnaast.

Kaart trekken en kwijtraken

- Laten we zeggen dat het jouw beurt is en dat je geen kaart kwijt kunt raken. Dan moet je een kaart trekken (dit weet je inmiddels). Als je een kaart trekt, die je kwijt kunt raken, mag je dat meteen doen, en daarmee is jouw beurt afgelopen. (ook dit weet je al. Het is slechts ter herinnering) *Hewel!*
- Laten we zeggen dat een tegenstander je *dwingt* om een kaart te trekken door een **te gek!** en *wollig!* kaart tegen je te gebruiken of een *Trek er een jij rakker* kaart. Als je een kaart trekt, die je kwijt kunt raken, mag je dat onmiddellijk doen, *alleen* als het nu je reglementaire beurt is; anders moet je die kaart toevoegen aan het bestand in je hand.

"Moeten" versus "willen" Laten we zeggen dat het jouw beurt is en dat je een kaart hebt die je kwijt kunt raken. Als je deze kaart niet kwijt wilt raken, dan hoeft dat niet. Deze strategie is echter slechts *alleen* dan verstandig wanneer je weet-of kan raden- precies welke kaart(en) de volgende speler in zijn hand houdt.

Da's alles mensen



Tonka (Benelux)
Amsterdam / Brussel

