

## VOORBEREIDING

- Schud de kaarten en verdeel ze onder alle spelers aan de hand van onderstaande tabel.

Aantal spelers	3	4	5	6
Aantal kaarten per speler	9	7	6	5
Aantal kaarten in het midden	9	8	6	6

Leg de overgebleven kaarten gedekt in twee rijen naast elkaar in het midden van de tafel.

- Elke speler neemt zijn kaarten in de hand en sorteert ze van laag naar hoog, zonder ze aan iemand te laten zien.
- Bepaal of je de **NORMALE** of **PITTIGE** variant wilt spelen.
- De speler die het laatst avocado heeft gegeten, wordt de startspeler en daarna verloopt het spel met de klok mee.



2

## SPELVERLOOP

Tijdens hun beurt, onthullen spelers een voor een kaarten: ze moeten stoppen op het moment dat er 2 verschillende getallen zichtbaar zijn. Zo niet, dan blijven ze kaarten onthullen totdat er 3 dezelfde getallen zichtbaar zijn.

Voor het onthullen van elke kaart kiezen ze:

### A uit het midden van de tafel

Ze onthullen een willekeurige kaart van de kaarten in het midden van de tafel.



of

### B uit de hand van een speler, inclusief zichzelf.

Ze onthullen het **laagste** of **hoogste** getal van een speler: ofwel uit hun eigen hand ofwel door het aan een tegenspeler te vragen. De betreffende kaart wordt open op tafel gelegd.



3

De beurt van een speler eindigt op een van deze twee manieren:

- De speler maakt een trio compleet en sluit de deal door de 3 kaarten open voor zich neer te leggen.
- Een onthuld getal is anders dan het vorige onthulde getal: alle onthulde kaarten gaan terug naar hun eigenaar(s) of worden op tafel weer omgedraaid.

In beide gevallen gaat de beurt naar de volgende speler.

### Belangrijk:

- Je mag dezelfde actie meerdere keren uitvoeren.**

Bijvoorbeeld: vraag een tegenspeler om zijn hoogste kaart en vraag hem daarna nog een keer om het hoogste getal van zijn overgebleven kaarten.

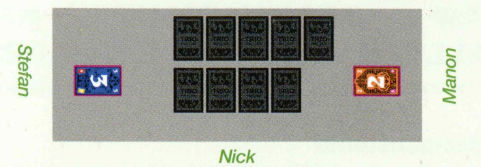
- Zelfs wanneer een speler een kaart uit zijn eigen hand onthult, **moet dit het hoogste of laagste getal zijn.** (NOOIT een getal uit het midden van zijn hand).
- Als een speler geen kaarten meer in zijn hand heeft, speelt hij nog met de kaarten in het midden en die van zijn tegenstanders.

### Voorbeeld:

Nick is aan de beurt: hij vraagt aan Stefan zijn laagste getal (een 3) en daarna aan Manon haar laagste getal (een 2).

Zijn beurt is meteen voorbij. De twee verschillende kaarten gaan terug naar hun eigenaars en de volgende speler is aan de beurt.

4



Manon is aan de beurt: Zij onthult een kaart in het midden van de tafel (een 4), onthult haar eigen laagste getal (een 2) en onthult nogmaals haar eigen laagste getal (een 2). Ze heeft daarmee een trio van tweeën en de volgende speler is aan de beurt.



## EINDE VAN HET SPEL

Een speler wint wanneer hij:

- 3 trio's of 2 gekoppelde trio's heeft, afhankelijk van de variant (**NORMAAL** of **PITTIG**) OF
- het trio van zevens heeft (deze gaat boven alles!)

5

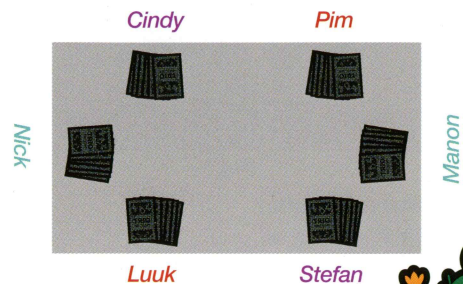


## TEAMVARIANT (ALLEEN VOOR 4 OF 6 SPELERS)

Volg de voorbereiding van het spel maar met deze wijzigingen:

### VOORBEREIDING

- Maak teams van 2 spelers: 2 teams bij 4 spelers en 3 teams bij 6 spelers. Zorg dat de teamgenoten tegenover elkaar zitten, niet naast elkaar.



6

- Schud **alle** kaarten en verdeel ze gedekt onder de spelers. Er liggen geen kaarten in het midden van de tafel.
- Na het sorteren van de kaarten, mag iedere speler een kaart **ruilen** met zijn teamgenoot. Alle teams mogen dit tegelijkertijd doen.

**Ruilen:** als 2 teamgenoten een kaart met elkaar willen ruilen, kiezen zij allebei een van hun kaarten en ruilen deze gedekt. Daarna voegen zij hun nieuwe kaart onopvallend, op de juiste plek, toe aan hun hand.

**Communicatie:** Ruilen is de enige toegestane vorm van communicatie tussen teamgenoten. Alle andere vormen van communicatie zijn niet toegestaan (oogcontact, onder tafel schoppen, laten zien waar in je hand je de geruilde kaart steekt, etc.)

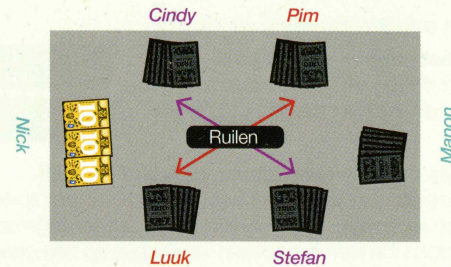
### SPELVERLOOP

- Elke keer als een team een trio verzamelt, mogen de andere teams een kaart **ruilen**.
- De spelers van elk team delen samen de verzamelde trio's. Het is aan te raden om ze bij elkaar, voor een van de twee spelers, op tafel te leggen.

7

Voorbeeld:

Nick is aan de beurt: hij vraagt aan Cindy haar hoogste getal (een 10), vraagt vervolgens aan zijn teamgenoot Manon haar hoogste getal (een 10) en onthult zijn eigen hoogste getal (een 10). Het blauwe team verzamelt een trio en de andere twee teams mogen een kaart ruilen.



### EINDE VAN HET SPEL

Een team wint wanneer zij:

- 3 trio's of 2 gekoppelde trio's hebben, afhankelijk van de variant (**NORMAAL** of **PITTIG**) OF
- het trio van zevens!

8

Een spel van Kaya Miyano, illustraties van Laura Michaud  
Geschikt voor 3-6 spelers vanaf 7 jaar.

INHOUD: 36 kaarten en deze spelregels.

## SPELREGELS

### DOEL VAN HET SPEL

Verzamel trio's (een trio is een set van 3 dezelfde kaarten) voordat je tegenstanders dat doen.

#### NORMALE VARIANT

→ 3 willekeurige trio's



→ of het trio van zevens



#### PITTIGE VARIANT

→ 2 gekoppelde trio's (van alle verzamelde trio's). De gekoppelde getallen staan in de onderste hoeken van de kaarten.

Voorbeeld: je wint door de trio's te verzamelen van de tweeën en de vijven of de tweeën en de negens.

→ of het trio van zevens

