

NL Scoor punten door elke ronde het aantal te winnen slagen te voorspellen. Denk goed na, want voor een foute voorspelling krijg je strafpunten. Door handig gebruik te maken van de (speciale) kaarten kan je een slag binnenhalen, maar ook opzettelijk verliezen om zo je voorspelling te laten uitkomen. De speler die dat het slimste doet wint het spel!

☒ **Inhoud en voorbereiding**

70 speelkaarten. (Extra nodig: Pen en papier voor het noteren van de punten.)

Afhankelijk van het aantal spelers bestaat een spel uit een aantal rondes:

Spelers	6	5	4	3	2*
Ronden	6	5	4	6	6

* Haal bij een 2-spelerspel alle kaarten van één kleur uit het spel.

👉 **Een speelronde**

Schud de kaarten en deel ze gesloten volgens het onderstaande schema:

Spelers	6	5	4	3	2
Kaarten	11	13	14	14	15

MaaK van de overgebleven kaarten een stapel en draai de bovenste kaart om. De kleur van deze kaart is de troefkleur voor deze ronde.

De voorspellingskaart

Bekijk je kaarten en bepaal hoeveel slagen je deze ronde denkt te halen. Verwacht je 4 slagen te winnen? Neem dan een 4-kaart uit je hand en leg deze gesloten op tafel. Heb je geen 4? Kies dan de kaart die daar het dichtst bij in de buurt ligt, bijv. de 3. De 3 wordt dan jouw doel en bepaalt hoeveel slagen je moet halen om je voorspelling te laten uitkomen en het aantal punten dat je deze ronde verdient als dit je lukt. Elke kaart mag als voorspellingskaart worden gebruikt. Met de '6th Sense' (6-kaart) mag je zowel 6 als 9 slagen halen om je voorspelling te laten uitkomen.

Een slag

Een speelronde bestaat uit een aantal slagen. Te beginnen met de speler links van de deler, leggen alle spelers om de beurt en met de klok mee één kaart uit de hand open op tafel. Dit zijn de regels voor het neerleggen van kaarten:

- De eerste speler mag met elke gewenste kaart 'uitkomen' en bepaalt zo de gevraagde kleur.
- Iedere daaropvolgende speler moet kleur bekennen. (De speler is verplicht om een kaart van dezelfde kleur erbij te leggen als hij/zij deze heeft.)
- Heeft een speler deze kleur niet? Dan legt hij/zij een andere kleur neer. Dat mag een kaart met de troefkleur zijn.

Als alle spelers één kaart hebben neergelegd eindigt de slag.

Wie wint de slag?

Het getal op de kaart bepaalt zijn waarde. Een kaart met het getal 14 is het hoogst en met X/O het laagst. De winnende kaart is de hoogste kaart van de troefkleur. Zit er geen troefkaart in de slag, dan wint de hoogste kaart in de gevraagde kleur (van de eerste speler). Alle overige kleuren zijn lager, zelfs als er een hoger getal op staat.



Stel: blauw is de troefkleur. Speler 1 speelt een gele kaart en geel wordt de gevraagde kleur. Speler 2 heeft geen geel en speelt een hoge kaart van een andere kleur. Speler 3 be kent kleur en speelt een hogere kaart om zo de slag te winnen. Speler 4 heeft ook geen geel, maar speelt een (lage) troefkaart en wint daarmee de slag.

De winnaar van de slag pakt de kaarten en legt deze gesloten voor zich neer, zo dat iedereen kan zien hoeveel slagen deze heeft behaald. De speler die de slag wint moet de volgende slag beginnen.

Actiekaarten

Sommige kaarten hebben een speciale actie. Ook bij het neerleggen van deze actiekaarten gelden de eerder beschreven regels.



(0/X) Blokkeerkaart: Iedere speler kan deze kaart altijd als gewone kaart spelen, met waarde 0. Een speler mag deze ook gebruiken om een gespeelde kaart van een andere speler te blokkeren en legt dan de blokkeerkaart gesloten op een gespeelde kaart. Een eventuele speciale actie van die kaart wordt hiermee teniet-gedaan. Beide kaarten tellen voor deze slag nu niet meer mee. (Bij een 2-speler-spel kan dus niemand de slag winnen. In dat geval moet de speler die de vorige slag heeft gewonnen uitkomen.)

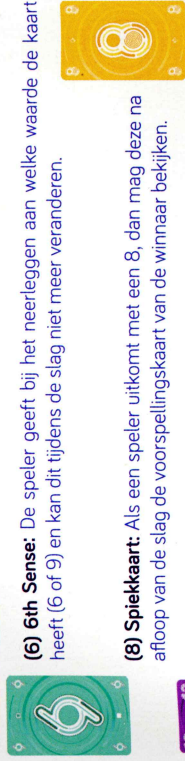
Als de kaart waarmee is uitgekomen wordt geblokkeerd, dan wordt de daaropvolgend gespeelde (of de nog te spelen) kaart de gevraagde kleur. Per slag mag maar één kaart als blokkeerkaart worden gespeeld en uitkomen met deze actie kan niet.



(4) Omkeerkaart: Na het spelen van een omkeerkaart bepaalt niet de hoogste, maar de laagste kaart wie deze slag wint. Twee omkeerkaarten in dezelfde slag heffen elkaar op. Om te bepalen wat de laagste kaart is volg je dezelfde regels voor het winnen van een slag (zie: "Wie wint de slag?"). Zijn er twee kaarten even laag, dan wint de laatst gespeelde laagste kaart de slag.



Stel: blauw is de troefkleur. Speler 1 start met een hoge troefkaart. Speler 2 heeft deze kleur niet en speelt een omkeerkaart van een andere kleur. Nu wint de laagste kaart de slag. Spelers 3 en 4 hebben ook geen troefkaarten en spelen ieder een 1. Speler 4 wint de slag, omdat deze als laatste de laagste kaart speelt.



(6) 6th Sense: De speler geeft bij het neerleggen aan welke waarde de kaart heeft (6 of 9) en kan dit tijdens de slag niet meer veranderen.

(8) Spiekaart: Als een speler uitkomt met een 8, dan mag deze na afloop van de slag de voorspellingskaart van de winnaar bekijken.

(12) Dubbelslag: Spelen 1 of meer spelers een 12, dan mag de winnaar de gewonnen slag in twee stapeltjes splitsen en behaalt deze dus twee slagen in één keer. Deze keuze ligt voor de rest van de ronde vast.

○ **Einde van de ronde**

Nadat alle kaarten zijn gespeeld tellen de spelers de eigen behaalde slagen en draaien hun voorspellingskaart om. Heb je het aantal slagen goed voorspeld, dan ontvang je evenveel punten als het getal op je voorspellingskaart.

Bij een foute voorspelling worden er strafpunten toegekend voor elke slag die je naast je voorspelling zit. Heb je bijvoorbeeld 4 slagen voorspeld en haal je 6 slagen binnen, dan noteer je -2 punten. Zo kan je ook een negatief puntentotaal behalen. Bijvoorbeeld:

Voorspelling	Gewonnen slagen	Punten
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* Met de '6th Sense' zijn beide voorspellingen (6 en 9) goed. 6 ligt het dichtst bij 7, dus -1 punt.

Noteer voor iedere speler de punten en start een nieuwe ronde. De speler links van de deler wordt de nieuwe deler en de speler links van de deler start de nieuwe ronde.

△ **Wie wint?**

De speler die aan het einde van alle rondes de meeste punten (of minste strafpunten) heeft behaald, wint het spel!

□ **Spelvarianten**

Voor beginnende spelers

Speel zonder troefkleur. Kleur bekennen blijft verplicht en alle overige kleuren zijn lager dan de gevraagde kleur. Gebruik een aangepaste puntentelling:

Slagen ernaast	0*	1	2	3	4	5 of meer	
Punten		6	4	3	2	1	0

* Juiste voorspelling

Voor ervaren spelers

In plaats van een vast aantal rondes te spelen, bepaal je vooraf hoeveel punten er moeten worden behaald om het spel te winnen.

Wil je het nog uitdagender maken? Draai de troefkaart pas om nadat alle spelers hun voor-spellingskaart hebben gekozen.