
Weg er mee!

Het snelle kaartspel

LONCKE ANS
Ten Walle 10
8200 BRUGGE
Tel: 050 / 38.91.11

voor 2 tot 6 spelers van 8 tot 99 jaar
Ravensburger® Spelen Nr. 01 132 2
Auteur: Manfred Schreiber
Ontwerp: Grafisch Atelier Otto Maier Verlag

Inhoud: 1 tweezijdig speelbord
cijferkaarten met de getallen 1 tot 49
2 joker-kaarten

Doel van het spel

Probeer zo snel mogelijk alle kaarten af te leggen. Het einde van het spel komt zeer onverwacht. Kaarten die je nog in je hand hebt, tellen als min-punten.

Vorbereiding

Klap het speelbord open. Neem de rode zijde. Hierop staan de getallen in volgorde. Dat is overzichtelijk.

De blauwe zijde is voor spelers die van afwisseling houden.

Het spel is dan ook moeilijker, omdat de getallen door elkaar staan.

Schudt alle kaarten en geef 5 kaarten gedekt aan elke speler. De rest van de kaarten leg je omgekeerd als voorraadstapel in het daarvoor bestemde vakje op het speelbord.

Neem de bovenste kaart van de voorraadstapel en leg die open op het zelfde getal op het speelbord. Vanuit deze kaart wordt gespeeld. (Uitzondering: Trek je als eerste kaart een joker, leg deze dan op veld 25.)

Iedere speler neemt de 5 kaarten in de hand, maar zo dat een andere ze niet kan zien. De speler links van de gever mag beginnen.

Spelregels

Men speelt volgens de klok.

Als je aan de beurt bent, mag je zoveel kaarten afleggen, als je kunt of wilt. Je hoeft niet, ook al heb je aansluitende kaarten.

Als je geen kaart aanlegt, moet je er één van de voorraadstapel nemen. Deze kaart mag je pas weer bij de volgende beurt gebruiken.

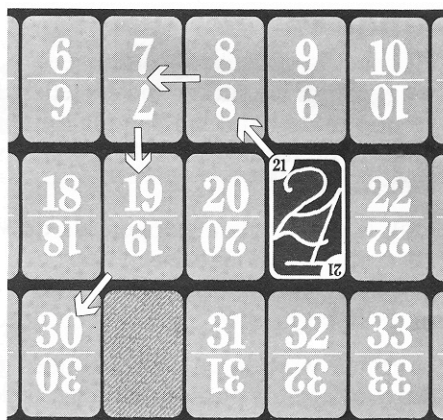
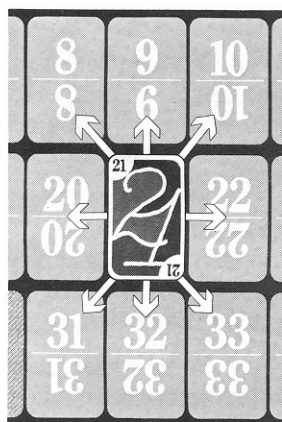
Als je klaar bent of als je niets weglegt, zeg je duidelijk „verder!“ of „klaar!“ (zo wordt het spel niet onnodig opgehouden). Nu is de volgende speler aan de beurt. Weer aanleggen of kaart nemen, enz.

Hoe mag ik aanleggen?

- Je mag alle kaarten aanleggen die je maar wilt, zowel boven als naast als onder of diagonaal, zolang deze maar aansluiten aan een kaart, die al op het speelbord ligt.
- Je kan dus op veel plaatsen aanleggen.
- Je kan als je de kaarten er voor hebt, hele series leggen.

Voorbeelden: Kaart 21 ligt op het bord. Nu kun je de volgende kaarten aanleggen: 8, 9, 10, 22, 33, 32, 31, 20. Je kunt b.v. ook de volgende rij aanleggen: 8, 7, 19, 30, enz.

(Deze methode is zowel voor de blauwe als voor de groene zijde van het speelbord van toepassing.)



Joker-kaarten: De joker-kaart past overal. Wanneer een joker-kaart op een cijferveld is gelegd, kan hij later door de speler die het getal heeft wat bij dat veld hoort, omgeruild worden. Dit mag, zolang je aan de beurt bent en je mag de joker ook meteen weer gebruiken.

Joker-velden: Op de joker-velden mag je alleen jokers leggen. Heb je deze kaart niet, dan is er dus geen aansluiting om verder te gaan. Maar diagonaal kun je met de goede kaarten wel verder komen.

Voorbeeld: Kaart 22 ligt op het bord. Zonder de joker kun je kaart 23 dus niet wegleggen, maar wel kaart 11 en 34.

Ligt de joker op een joker-veld, dan blijft hij liggen tot aan het eind van het spel.

Voorraadstapel: Dit veld kun je alleen diagonaal voorbijkomen. Van 30 naar 31 en van 19 naar 43 kun je niets aanleggen; ook niet met een joker-kaart.

Einde van het spel

Het spel is voorbij, **wanneer een speler al zijn kaarten heeft weggelegd**. De andere spelers tellen de punten van de kaarten die ze nog in de hand hebben als min-punten. Wanneer je nog een joker in de hand hebt is dit erg jammer, want deze telt voor 100 min-punten.

Ook is een ronde afgelopen **als de voorraadstapel op is**.

De speler die als laatste een kaart genomen heeft, mag nog aanleggen als hij kan. In dit geval tellen alle spelers de punten die ze nog in de hand hebben en schrijven deze op als min-punten.

Normaal worden er zoveel rondes gespeeld als er spelers meedoen. Noteer de punten! Winnaar is de speler die aan het einde de minste min-punten heeft.

Taktische aanwijzing

Als je telkens kaarten aanlegt die je kwijt kunt, loop je geen risico. Maar als je kaarten die je kwijt kunt vasthoudt, kun je andere spelers goed dwarszitten, zodat zij niet verder kunnen.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B.V.
Amersfoort



257235
