

# Slynx

## SPELREGELS

### SPEELMATERIAAL



104 getallicarten met waarden 1 tot en met 13 (elk 8x)



5 jokers



1 poot

### KORT SPELOVERZICHT

Leg zoveel kaarten voor je neer als je kunt, want die leveren waardevolle punten op. Maar pas op: de andere spelers kunnen jouw kaarten "slynx" afpakken en daar zelf punten mee scoren. Leg en steel dus slinks! De speler die aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

### BASISPEL (3-5 spelers)

### VOORBEREIDING

Wie als laatste een lynx heeft gezien, krijgt de **poot** en legt die voor zich neer.

Schud de overige kaarten en geef iedere speler gedekt **13 handkaarten**. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel. Trek de bovenste **6 kaarten** van de gedekte stapel en leg die er in een open rij naast. Die kaarten vormen de **voorraad**. Laat aan de andere kant van de gedekte stapel ruimte voor een aflegstapel.

### SPELVERLOOP

**Startopstelling voor 4 spelers:**



Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler met de poot is de actieve speler en aan de beurt.

Wie aan de beurt is, legt kaarten neer en steelt kaarten, indien mogelijk.

### 1) Kaart(en) neerleggen

Aan het begin van zijn beurt **moet** de actieve speler **1 of meer kaarten van dezelfde waarde** open voor zich neerleggen. Hij mag daarbij vrij kiezen welke en hoeveel kaarten van dezelfde waarde hij voor zich neerlegt.



**Jokers** nemen de waarde aan van de andere kaarten waarmee de speler de joker(s) speelt. Legt een speler jokers zonder getallicarte neer, dan zijn deze hoger dan elke andere waarde.

Liggen er al kaarten uit voorgaande ronden voor hem, dan legt hij de nieuwe kaarten **er overlappend op**. Zo ontstaan er meerdere lagen in zijn verzameling.



Nico legt drie 4-en + 1 joker (= vier 4-en) neer.



Nico's verzameling na meerdere ronden

### 2) Stelen

Na het neerleggen vergelijkt de speler zijn **juist gelegde** kaarten met de **bovenaan** liggende kaarten van alle andere spelers, één keer rond en te beginnen bij zijn linkerbuurman. Is het **aantal gelegde kaarten gelijk aan EN** hebben ze een **hogere waarde** dan de bovenaan liggende kaarten van de andere speler, dan **moet** hij deze kaarten **stelen**! Hij beslist nu of hij de gestolen kaarten in zijn hand neemt of niet.

Hij neemt de gestolen kaarten **in zijn hand**.



De andere speler **moet** direct **zoveel** kaarten trekken en in zijn hand nemen als van hem gestolen zijn.

Hij neemt de gestolen kaarten **niet in zijn hand**.



De andere speler moet nu kiezen: Hij mag de kaarten in zijn **hand terugnemen** of deze op de aflegstapel **leggen**. Legt hij de kaarten af, dan **moet** hij zoveel kaarten trekken en in zijn hand nemen als het aantal afgelegde kaarten.

Bij het **trekken van kaarten** mag een speler altijd voor elke kaart afzonderlijk kiezen of hij die uit de voorraad neemt of van de gedekte stapel trekt.

Pas nadat hij **al zijn kaarten** heeft getrokken, vult hij de voorraad weer tot 6 kaarten aan.

Is de gedekte stapel leeg, dan vormen de spelers **geen** nieuwe. Ze spelen zoals gebruikelijk met de resterende voorraad verder zonder deze aan te vullen.

Het kan voorkomen dat een speler in 1 beurt **van meerdere andere spelers** steelt. Handel deze met de klok mee één voor één af.

Een speler kan iedere andere speler in 1 beurt echter ten hoogste éénmaal bestelen.

**Nog 3 belangrijke opmerkingen met betrekking tot stelen:**

1. Wat een speler ook beslist, de gestolen kaarten **verdwijnen** in alle gevallen uit de verzameling van de speler waarvan de kaarten zijn gestolen.
2. Door stelen worden daarvoor beschermde lagen weer bovenste lagen, die weer kunnen worden gestolen.
3. Jokers die zonder getallicarten zijn gelegd, kunnen niet worden gestolen.

Heeft de actieve speler het stelen bij alle andere spelers waarbij hij aan de voorwaarden voldoet afgerond, dan is zijn beurt voorbij.

### Voorbeeld van een beurt met stelen:

Nico is aan de beurt en legt drie 7-s neer. Nu vergelijkt hij deze kaarten één voor één met de bovenaan liggende kaarten van de andere spelers.



Nico's kaarten zijn weliswaar hoger dan die van Corrie, maar het aantal kaarten komt niet overeen. Hij kan hier dus niet stelen.

Nico kan ook bij Lisa stelen. Hij wil haar kaarten echter niet. Lisa kiest ervoor om de kaarten in haar hand terug te nemen.



Het aantal kaarten van Nico komt met dat van Leo overeen en de waarde ervan is ook hoger. Hier wordt gestolen! Nico kiest ervoor om Leo's kaarten in zijn hand te nemen, want hij heeft al twee 3-en in zijn hand en daar passen de 3-en van Leo

goed bij. Daarnaast kan hij de joker natuurlijk ook goed gebruiken! Leo moet nu 3 kaarten trekken. Hij neemt er 2 uit de voorraad en trekt er 1 van de gedekte stapel. Daarna vult hij de voorraad weer tot 6 kaarten aan.

### Niet gestolen?

Kan de actieve speler van **geen** van de andere spelers stelen, dan **MAG** hij in plaats daarvan één kaart trekken (uit de voorraad of van de gedekte stapel) en in zijn hand nemen. Het is daarbij niet van belang hoeveel kaarten hij heeft neergelegd. Daarna is zijn beurt voorbij.

### Voorbeeld van een beurt zonder stelen:

Ook bij Nico kan ze niet stelen, omdat het aantal kaarten niet overeenkomt.



Nu is Corrie aan de beurt. Zij legt een 13 neer. Ook zij controleert nu één voor één of ze kan stelen.

De waarde van Corrie's kaart is hoger dan die van Lisa. Het aantal is echter verschillend. Corrie kan dus niet van Lisa stelen.



Corrie heeft dezelfde kaarten als Leo neergelegd. Het aantal klopt, maar omdat de waarde ervan niet hoger is, kan ze niet van hem stelen.

Corrie kon van geen van de andere spelers stelen. Ze zou haar beurt nu kunnen beëindigen, maar ze kiest ervoor om een kaart uit de voorraad te nemen. Corrie kiest de joker. Nu is haar beurt voorbij.

Heeft de actieve speler zijn beurt afgerond, dan geeft hij de poot aan zijn linkerbuurman. Die wordt nu actieve speler en begint zijn beurt met het neerleggen van 1 of meer kaarten.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt **direct** als een van de volgende situaties optreedt:

- Een van de spelers heeft al zijn handkaarten neergelegd. Omdat het spel dan direct voorbij is, wordt met de als laatste neergelegde kaarten **niet** meer gestolen!
- De gedekte stapel is leeg en een van de spelers neemt de laatste kaart uit de voorraad. Dit kan ertoe leiden dat een speler aan het einde niet alle kaarten kan trekken waartoe hij verplicht is.

Nu tellen de spelers hun punten:

Een speler krijgt **1 punt** voor elke kaart die aan het einde van het spel voor zich ligt. Voor elke kaart die hij aan het einde nog in zijn hand heeft, krijgt hij **1 minpunt**. De waarden van de kaarten zijn daarbij niet van belang.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de minste handkaarten. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

## VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Willen de spelers na een paar keer spelen een grotere uitdaging? Gebruik dan deze variant:

De actieve speler mag **geen** kaart trekken als hij niet kan stelen. Alle andere spelregels blijven ongewijzigd.

## VARIANT VOOR EXPERTS

Willen de spelers een nog uitdagender spel? Gebruik dan naast de extra spelregel voor gevorderden ook deze spelregel:

Jokers die zonder getallenkaarten worden neergelegd en 13-en kunnen nu ook worden gestolen, en wel met **1-en**. De 1-en kunnen zoals gebruikelijk met elke hogere waarde worden gestolen.

## HET DUEL (2 spelers)

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

### Vorbereiding

Elk van de spelers krijgt eerst **2 jokers**. Daarna schudden de spelers de overige kaarten en krijgen ze ieder nog **11 kaarten**, die ze in hun hand nemen.

Vorm daarna met 13 kaarten een "**schaduwaanbod**". Trek daartoe één voor één kaarten van de gedekte stapel en leg deze open **naast elkaar**. Leg gelijke waarden overlappend op elkaar. Zo kunnen de spelers direct zien of een waarde meermaals voorkomt.

Trekken de spelers daarbij een 13 of een joker, dan leggen ze die **niet** in het schaduw aanbod. In plaats daarvan leggen ze die **direct op** de laagste vrije kaart van de voorraad. Zijn er geen vrije kaarten, leg de kaart dan op de stapel met de minste kaarten waarvan de onderste kaart het laagste is, enzovoort. Daar ontstaan op die manier groepen kaarten.

**Let op:** elke keer dat de spelers in de loop van het spel het schaduw aanbod aanvullen en daarbij 13-en en/of jokers van de gedekte stapel trekken, leggen ze die zoals hierboven beschreven in de voorraad.

Vul het schaduw aanbod daarna weer tot 13 kaarten aan.

### Voorraad

Neemt een speler bij het uit de voorraad trekken een groep kaarten, dan geldt deze als **één** getrokken kaart.

### Schaduwstelen

De actieve speler kan ook van het schaduw aanbod stelen! Hij moet zich daarbij aan het volgende houden:

In tegenstelling tot de andere speler heeft het schaduw aanbod maar **1 laag**, waarvan alle kaarten kunnen worden gestolen. Heeft de actieve speler daardoor meer opties bij het stelen, dan mag hij er één kiezen.

De actieve speler **moet** van het schaduw aanbod gestolen kaarten in zijn hand nemen. Steelt hij van de andere speler, dan mag die zoals gebruikelijk kiezen of hij de kaarten in zijn hand terugneemt of nieuwe kaarten trekt. Steelt hij in zijn beurt zowel van het schaduw aanbod als van de andere speler, dan begint hij bij het schaduw aanbod. Vul na het schaduw stelen het schaduw aanbod direct weer tot 13 kaarten aan.



De voorraad wordt door 13-en en jokers uit het schaduw aanbod aangevuld.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2022  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice



Auteurs: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling  
Illustraties: Sergi Marcat  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU