

Rage

Auteur: onbekend

Uitgegeven door Amigo-spiele

Een kaartspel waarbij de spelers vooraf bepalen hoeveel slagen ze zullen behalen.

Een aantal actiekaarten helpen hen daarbij.

Een kaartspel voor 3 - 8 spelers vanaf 10 jaar dat ongeveer een 45 minuten duurt.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Rage

Spelidee.

Iedere speler krijgt per ronde een bepaald aantal kaarten in de hand. Om beurt moeten de spelers een kaart op tafel uitspelen. Een van de spelers bekommt met zijn kaart de kaarten van de andere spelers en neemt deze "slag" bij zich. Na tien ronden is het spel ten einde en wint die speler die vooraf het best kon voorspellen hoeveel slagen hij per ronde zou behalen.

Spelmateriaal.

Het spel bevat 96 kleurkaarten in zes verschillende kleuren (blauw, groen, rood, geel, violet en oranje) met de waarde van "0" tot "15". De hoogste kaart is de "15" en de laagste de "0".

Verder heeft men 16 actiekaarten (2x "joker", 4x "zonder troef", 4x "troef wissel", 3x "+5" en 3x "-5")

Vorbereiding van het spel.

Een speler staat in voor het noteren van de plus en de minpunten van de spelers op het waarderingsblaadje (zie copie voorbeeld op de achterzijde van de oorspronkelijke Duitse spelregels)

Deze speler vult eerst de naam in van de spelers. Nadien schudt hij alle 112 kaarten en geeft elke speler tien kaarten voor de eerste ronde. Na elke ronde wisselt de kaartengever in wijzerzin.

Spelverloop.

1) Uitspelen van de kaarten.

In de eerste ronde heeft elke speler tien kaarten in de hand. Met elke kaart kan men een slag winnen. Een speler kan dus in de eerste ronde tien slagen behalen. In de tweede ronde krijgen alle spelers negen kaarten, men kan dus negen slagen bekomen. In de derde ronde worden er acht kaarten aan elke speler uitgedeeld, vervolgens zeven enz. tot men in de tiende ronde nog slechts één kaart krijgt. De kaarten die in een bepaalde ronde niet uitgedeeld worden komen als een stapel in het midden van de tafel te liggen. Van deze stapel wordt de bovenste kaart omgedraaid en open naast de stapel gelegd.

Deze kaart bepaalt de troefkleur voor deze ronde.

Betreft het een actiekaart dan worden er zolang kaarten van de stapel gedraaid tot er een kleurenkaart verschijnt.

2) Het voorspellen.

Nadat de spelers hun kaarten volgens kleur en waarde hebben gesorteerd, overlegt elke speler hoeveel slagen hij in deze rond zal behalen. Om beurt geeft men zijn voorspelling aan de speler met het waarderingsblaadje. Men begint met de linker buurman van de kaartenverdelers. De voorspellingen worden op het waarderingsblaadje genoteerd.

Kaarten / spelers	Anja			
10	e	a	b	
		c	d	

10 is het aantal kaarten in deze ronde

a : aantal voorspelde slagen

b : aantal gewonnen slagen (punten voor de gewonnen slagen)

c : plus of minpunten afhankelijk van het juist of verkeerd voorspellen

d : plus of minpunten door actiekaarten

e : de gezamenlijke punten in deze ronde

3) De slag.

Wat is een slag? Iedere speler speelt om beurt een kaart uit op tafel. De kaarten op tafel vormen de slag.

De linker buurman van de speler die de kaarten heeft uitgedeeld speelt een kaart uit voor de eerste slag. De andere spelers volgen in wijzerzin . De eerst gespeelde kaart moet gevolgd worden dit betekent dat de speler die een kaart uitspeelt er een moet uitspelen dat dezelfde kleur heeft als de eerst gespeelde kaart. Is dit niet mogelijk dan moet de speler een andere kaart met een willekeurige kleur uitspelen of een actiekaart of troeven.

Troeven.

Wanneer een speler een eerst gespeelde kleur niet in de hand heeft dan kan hij een kaart in de troefkleur (de kleur van de kaart die naast de stapel ligt) uitspelen en hierdoor de slag winnen. Liggen er meerdere troefkaarten in een slag dan wint de hoogste troefkaart de slag.

HIJ WINT DE SLAG :

die de hoogste kaart in de eerst uitgespeelde kleur heeft uitgespeeld, wanneer er geen troef in de slag is, of hij die de hoogste kaart in de actuele troefkleur heeft gespeeld.

De gewonnen slagen worden geschrangd voor zich neergelegd zodanig dat men kan zien hoeveel slagen iedere speler reeds behaald heeft. De speler die de slag behaald heeft speelt als eerste een nieuwe kaart uit voor de volgende slag. Wanneer alle spelers hun kaarten hebben uitgespeeld wordt de ronde gewaardeerd.

Speciale regels bij de actiekaarten.

Wanneer een speler de kleur van de eerst gespeelde kaart niet in zijn handen heeft dan mag hij ook een actiekaart uitspelen. De actiekaarten behoren tot geen enkele van de zes kleuren

- **" +5" -kaart** : de winnaar van de slag waarvan deze kaart deel uitmaakt krijgt op het einde van de actuele ronde vijf pluspunten
- **" -5" -kaart** : de winnaar van de slag waarvan deze kaart deel uitmaakt krijgt op het einde van de actuele ronde vijf minpunten
- **"*" - kaart** = " zonder troef " : Speelt een speler zo'n actiekaart uit dan wordt onmiddellijk de kaart naast de stapel, die de actuele troef aangeeft, omgedraaid. Voor deze slag geldt er geen troef. Bevinden er zich reeds troefkaarten in de slag dan tellen ze als normale kleurenkaarten. De slag wordt behaald door de speler die de hoogste kaart in de eerst uitgespeelde kleur heeft gespeeld.

Vb. : rood is troefkleur. Anja begint en speelt een gele "8" . Bernd volgt met een rode "4" (troef). Claudia speelt de actiekaart "zonder troef" uit. De troefkaart naast de stapel wordt onmiddellijk omgedraaid. Rood is geen troef meer. Anja behaalt de slag daar ze als eerste een kleur heeft uitgespeeld en haar kaart de hoogste gele kaart in de slag is en er in deze slag geen troef geldt.

Na de slag wordt de bovenste kaart van de stapel omgedraaid en op de kaart gelegd die tot dusver de troefkleur bepaalde. Is de omgedraaide kaart een actiekaart dan wordt er verder gedraaid tot er een kleurenkaart verschijnt. Deze nieuwe kleurenkaart bepaalt nu de troefkleur in deze ronde.

- **"!" - kaart** = "troef wissel " : Speelt een speler zo'n actiekaart uit dan wordt onmiddellijk de bovenste kaart van de stapel omgedraaid en op de kaart gelegd die tot dusver de troefkleur bepaalde. Is de omgedraaide kaart een actiekaart dan wordt zoals voorheen verder kaarten omgedraaid tot men een kleurenkaart heeft. Deze nieuwe kleurenkaart bepaalt de nieuwe troefkleur voor de actuele slag en de rest van deze ronde. De tot dusver gespeelde troefkaarten gelden dan ook niet meer in de actuele slag.
- **"J"-kaart** = "joker kaart " : Wie een jokerkaart uitspeelt moet een kleur kiezen die voor de joker geldt. De gekozen kleur kan ook de actuele troefkleur zijn. De joker is de hoogste kaart van de gekozen kleur in de slag. Kiest men niet de actuele troefkleur voor de joker dan is elke kaart in de actuele troefkleur hoger dan de joker. Worden beide jokers in een slag uitgespeeld dan is de tweede joker hoger dan de eerste.

Opmerking : de eerste kaart van een slag kan ook een actiekaart zijn. Wordt een slag met een actiekaart begonnen dan mag men een willekeurige kaart als tweede kaart spelen. De eerste kleurenkaart of jokerkaart bepaalt de kleur die gevolgd moet worden. Worden er enkel actiekaarten zonder jokerkaart uitgespeeld dan wint hij die de eerste actiekaart speelde de slag .

4) De waardering van een ronde.

Zijn alle slagen van een ronde verdeeld (de spelers hebben geen kaarten meer in de hand) dan wordt er gewaardeerd

- voor elke gewonnen slag krijgt de speler één pluspunt
- voor elke "+5"-kaart " in een slag krijgt een speler vijf pluspunten
- voor elke "-5"-kaart " in een slag krijgt een speler vijf minpunten
- komt de voorspelling van een speler overeen met het aantal behaalde slagen dan krijgt hij tien pluspunten

- komt de voorspelling van een speler niet overeen met het aantal behaalde slagen dan krijgt hij vijf minpunten

De behaalde plus- en minpunten worden voor elke speler op de waarderingstabel genoteerd.

kaarten / speler	Anja			Bernd			Claudia			Dieter		
10	8	3	3	1	0	1	12	2	2	-1	7	4
		+10	-5		-5	+5		+10	-		-5	-

Voorbeeld van een eerste ronde met tien kaarten :

Anja heeft 3 slagen voorspeld en er ook drie bekomen. Haar voorspelling is uitgekomen daarvoor krijgt ze +10 punten. Daarbij komen nog eens drie punten voor de drie slagen die ze behaald heeft. Ze heeft echter een slag behaald met een actiekaart "-5" Deze vijf punten worden van haar 13 punten afgetrokken. Ze bekomt voor deze ronde 8 punten (10 + 3 + "-5" = 8).

Berns voorspelling is niet uitgekomen (-5). In zijn slag was er een actiekaart "+5". Voor de slag zelf krijgt hij 1 punt. Hiermee krijgt Bernd voor deze ronde 1 punt (-5 + "+5" +1 = 1). Claudia's voorspelling van twee slagen is uitgekomen (=10). Voor beide slagen krijgt ze 2 punten. Samen heeft ze 12 punten. Dieter heeft verkeerd gegokt (-5) . Voor zijn slagen krijgt hij 4 punten maar toch heeft hij nog steeds 1 minpunt in deze ronde verdiend.

Einde van het spel.

Het spel eindigt na tien ronden. De laatste ronde wordt nog gewaardeerd. Dan worden de uitkomsten van de tien ronden samen opgeteld. Hij met de meeste punten heeft gewonnen.

Varianten.

Plus/minus één : Zoals gewoonlijk worden de voorspellingen openlijk aan de speler met het waarderingsblaadje gegeven. Het aantal slagen van alle spelers samen mag niet overeenstemmen met het aantal mogelijke slagen. Gaat het bijvoorbeeld om een ronde met vijf slagen dan moeten de gezamenlijke slagen van alle spelers meer of minder dan die vijf slagen bedragen.

Verdekte voorspelling : Alle spelers schrijven in het geheim hun aantal slagen dat ze zullen behalen op . Nadien wordt de voorspelling openlijk aan de speler, die het waarderingsblaadje heeft, meegedeeld. Hierdoor blijft elke speler van de voorspelling van de andere spelers verstoken.

Geheime voorspelling : Alle spelers schrijven in het geheim hun voorspelling op. Slechts wanneer de ronde voorbij is worden de voorspellingen getoond. Hierdoor weet men echt niet hoeveel slagen elke speler in deze ronde moet behalen.

Extra : Heeft een speler alle slagen van een ronde behaald dan krijgt hij 2 pluspunten voor elke slag in plaats van één. Dit geldt niet in de laatste ronde daar er slechts een slag is.

