

VOORBEELD SETUP:



VOORBEREIDING

- Geef iedere speler twee setjes Makikaarten. Zorg dat de speler een setje krijgt wat eindigt op een witte staartring en een setje wat eindigt op een zwarte staartring.
- Geef beide spelers twee Zonnende Maki's en leg deze open voor je neer. Leg de rest binnen handbereik voor beide spelers.
- Schud de staartkaarten (inclusief de jokers), dit is nu de trekstapel.
- Geef iedere speler 8 kaarten van de trekstapel (deze houdt de speler voor zichzelf).
- Trek 8 kaarten van de trekstapel en leg deze open tussen de twee spelers, dit is de markt.
- Pak de onderste 10 kaarten van de trekstapel en schud hier de Eindkaart door. Leg vervolgens deze 10 kaarten weer onder op de trekstapel.
- Leg de overzichtkaart binnen handbereik van beide spelers.
- Zorg voor ruimte voor een aflegstapel.

DOEL VAN HET SPEL

Maak je staart zo lang mogelijk. De spelers proberen beide staarten zo lang mogelijk te maken, want alleen de kortste staart telt. Degene die de langste korte staart heeft, wint.

SPELVERLOOP

Bepaal de startspeler. In je beurt kun je twee soorten acties doen: 1) Staartkaarten spelen of 2) Zonnende Maki's inzetten. Deze acties mag je in onbepaalde volgorde zo vaak uitvoeren als je wilt.

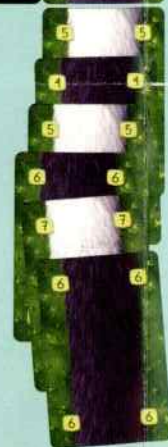
STAARTKAARTEN SPELEN

Wanneer je een staartkaart wilt spelen, dan let je op twee dingen: de kleur en het getal.

KAARTEN SPELEN AAN JE EIGEN STAARTEN

Als je een kaart aanlegt, dan moet je Staartkaart een andere kleur hebben dan de Staartkaart die al aangelegd is. Is de laatste kaart aan je staart een witte Staartkaart, dan moet je er nu een zwarte aanleggen. Ook moet je letten op het getal: het getal dat je aanlegt, moet gelijk zijn of een verschil hebben van +1 of -1. Als je laatste kaart aan je staart een witte 6 is, dan moet je dus een zwarte 5, 6 of 7 aanleggen.

Je bent vrij om zoveel kaarten als je wilt uit je hand te spelen. Deze hoeven niet per se aan één staart aan te sluiten, je mag deze verdelen over beide staarten.



KAARTEN SPELEN AAN DE STAART VAN JE TEGENSTANDER

Je mag ook een kaart spelen aan de staart van je tegenstander. Hierbij moet je er ook op letten dat de kleur en het getal juist zijn. Als je een kaart bij je tegenstander speelt, pak je twee kaarten van de trekstapel en voeg je deze toe aan je hand. Je mag deze handeling zo vaak herhalen als je wilt.

Het getal 0 grenst aan de 1 en de 9.



ZONNENDE MAKI'S INZETTEN

Een Zonnende Maki is beschikbaar wanneer deze met de zonnende kant naar boven ligt. Met deze kaart kan je één van vier acties uitvoeren. Na het uitvoeren draai je de lege zijde naar boven. Je kunt de kaart pas weer gebruiken na de kaart te activeren.

Je mag zoveel Zonnende Maki's inzetten als je wilt, zolang je deze beschikbaar hebt.

ACTIVEREN VAN DE ZONNENDE MAKI

Om een Zonnende Maki te activeren moet je in je beurt een serie van minimaal 3 Staartkaarten ononderbroken spelen aan één staart. Draai een afwezige Maki om naar de Zonnende kant.



AFWEZIG AANWEZIG

NIEUWE ZONNENDE MAKI'S KRIJGEN

Je kunt naast je standaard twee Zonnende Maki's, ook extra Zonnende Maki's krijgen. Wanneer al je Zonnende Maki's al actief zijn en je een serie van minimaal 3 kaarten aan één staart speelt, dan mag je een Zonnende Maki van de voorraad pakken en met de Zonnende kant open voor je leggen.

ACTIES VAN DE ZONNENDE MAKI'S

Wanneer je een Zonnende Maki hebt, dan mag je deze gebruiken voor één van de volgende vier acties:

- Pak een kaart uit de markt, neem deze op hand of speel deze direct.
- Pak de laatste kaart van een staart van je tegenstander, neem deze op hand of speel deze direct.
- Trek blind een kaart uit de hand van je tegenstander. Neem deze kaart op hand of speel deze direct.
- Leg 1-3 kaarten af en trek hetzelfde aantal kaarten van de trekstapel.

JOKERS

De Jokers zijn Staartkaarten met een ster in plaats van een getal. Deze mogen dus vrij aangelegd worden, wel rekening houdende met de kleuren. Wit moet nog steeds aan zwart en vice versa. De Staartkaart die vervolgens op de joker wordt gelegd moet wel kloppend zijn in de serie. Ligt er een zwarte 4 en witte joker, dan mag je hier bijvoorbeeld geen zwarte 8 op leggen. Wel mag hier een zwarte 3, 4 of 5 op gelegd worden.

INWISSELEN

Jokers die gespeeld zijn, mogen ingewisseld worden. Als in een staart een zwarte 4, een witte joker, en een zwarte 5 ligt, dan mag de witte joker ingewisseld worden door een witte 4 of 5. De joker mag uit je eigen staart gehaald worden, maar ook uit die van je tegenstander.



GEEN KAARTEN KUNNEN SPELEN

Wanneer je helemaal geen kaart kunt spelen, dan pas je. Je mag dan één tot drie kaarten uit je hand afleggen.

EINDE VAN DE BEURT

Wanneer je klaar bent met kaarten spelen en acties uitvoeren, dan eindigt je beurt. Vul je hand aan tot 8 kaarten en vul eventueel de markt ook aan tot 8 kaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler de Eindkaart trekt, dan wordt de ronde afgemaakt. Een ronde is klaar als beide spelers even vaak aan de beurt zijn geweest. Beide spelers tellen nu de lengte van hun kortste staart. De speler met de langste korte staart wint. Bij gelijkspel kijk je naar de langste lange staart. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan wint de speler die het minste aantal jokers heeft in de korte staart.

