

Auteur: Manfred Schüling

Aantal spelers: 2-4

Leeftijd: vanaf 8 jaar **Speelduur:** ca. 45 minuten



Speelmateriaal

- 50 speelkaarten met op elk twee getallen
- 1 scoreblok

Doel van het spel

De spelers pogen door het aanleggen van speelkaarten zoveel mogelijk horizontale en verticale rijen te vormen. Een rij levert slechts dan punten op als de som van de getallen erin precies "10", "11" of "12" bedraagt. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft gescoord, wint het spel.

Vorbereiding

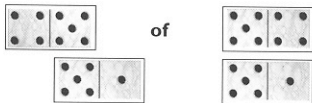
Iedere speler krijgt een vel van het scoreblok, waarop hij tijdens het spel zijn score bijhoudt. Schud alle kaarten. Leg vervolgens **25 kaarten** terug in de doos. Geef iedere medespeler gedekt **drie kaarten** en jezelf **vier kaarten**. Alle spelers nemen hun kaarten in de hand. Verdeel de resterende kaarten gelijkmatig over alle spelers. Deze kaarten vormen een persoonlijke gedekte trekstapel voor iedere speler.

Spelverloop

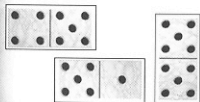
Het spel bestaat uit zoveel ronden als er spelers deelnemen. De speler die de kaarten uitdeelde, is startspeler. Er wordt met de klok mee gespeeld.

De startspeler legt twee kaarten op de lege tafel en probeert daarmee punten te scoren. De kaarten moeten aan elkaar grenzen en getallen erop moeten precies naast elkaar liggen. Daarna trekt hij direct een kaart van zijn persoonlijke trekstapel en neemt deze in de hand. Daarmee is zijn beurt afgelopen. De volgende speler is aan de beurt.

Afb. 1: Twee voorbeelden van de eerste speelbeurt van de startspeler.



Vanaf nu mag iedere speler slechts één kaart spelen en één kaart van zijn persoonlijke trekstapel trekken. Een gespeelde kaart moet grenzen aan minimaal één eerder gespeelde kaart.



Afb. 2: Een voorbeeld van een speelbeurt van de tweede speler.

Spelers mogen niet afzien van het spelen of trekken van kaarten. Als de persoonlijke trekstapels leeg zijn, vervalt het trekken van kaarten en spelen de spelers verder totdat niemand meer kaarten in de hand heeft.

Let op: Het is niet toegestaan om kaarten zodanig te spelen, dat er één of meerdere rijen met een som van meer dan "12" ontstaan. Rijen met een som van minder dan "10" zijn toegestaan, maar leveren geen punten op.

De twee delen van een gespeelde kaart mogen onderdeel vormen van meerdere verschillende horizontale en verticale rijen (zie afb. 3).

Uitzondering: Het is mogelijk, dat een speler uitsluitend kaarten in de hand heeft waarmee hij niet anders kan dan rijen vormen met een som van meer dan "12". In dit geval toont hij zijn kaarten ter controle aan de andere spelers, trekt drie nieuwe kaarten van de stapel kaarten in de doos en doet zijn oude kaarten onder deze stapel. Herhaal dit proces totdat hij een kaart kan spelen.

Scoren

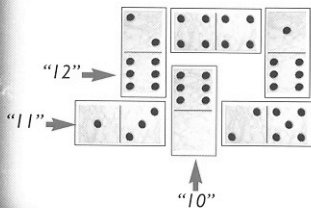
Als een speler een kaart zodanig speelt dat hij daarmee één of meer horizontale of verticale rijen vormt met een som van precies "10", "11" of "12" of rijen uitbreidt naar zo'n resultaat, scoort hij punten. Lege vlakken onderbreken een rij. Voor een som van "10" krijgt hij één punt, voor een som van "11" drie punten en een som van "12" levert vijf punten op.

Een speler kan door het spelen van een kaart voor meerdere rijen punten scoren. Voor twee rijen met elk een som van "12" krijgt hij bijvoorbeeld 10 punten of voor drie rijen met elk een som van "11" negen punten. Hij schrijft zijn score in de betreffende kolommen op zijn scorevel, waarbij elke nieuwe score steeds in het eerste lege vak van boven moet worden ingevuld. In afb. 1 mag de startspeler één punt noteren in de kolom "10". In afb. 2 mag de tweede speler in kolom "10" één punt noteren én in kolom "11" drie punten.

Voor elke volledig gevulde regel op zijn scorevel krijgt een speler het ernaast afgedrukte aantal bonuspunten.

De Nul

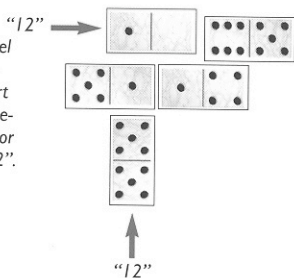
De kaarten met een "nul" hebben een speciale functie. De "nul" is onderdeel van een rij en beëindigt deze dus niet! Meerdere "nullen" in een rij zijn mogelijk en toegestaan. Een "nul" kan twee eerder gevormde rijen met elkaar verbinden als de som van de nieuwe rij niet hoger is dan "12".



Afb. 3: De kaart 6/10 verbindt twee horizontale en één verticale rij en levert de speler punten op voor een rij van "10", één van "11" en één van "12".

Een "nul" kan ook als overbrugging worden gebruikt.

Afb. 4: Door middel van de "overbrugging" met de kaart 110 scoort een speler tien punten voor twee rijen van "12".

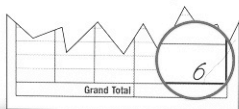


Drievoudige Scores en Superbonus

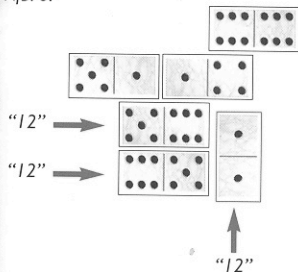
Een speler kan met geduldig spel proberen om een drievoudige score te bewerkstelligen. Voor elke drievoudige score ontvangt een speler een superbonus van zes punten. Schrijf deze punten van beneden naar boven in de lege vakjes van de kolom "Total". Er zijn twee verschillende soorten drievoudige scores, die beide 6 punten opleveren:

1. Een speler vormt met één kaart een rij van "10", één van "11" en één van "12" (zie afb. 3).
2. Een speler vormt met één kaart drie rijen van "12" (zie afb. 6)

Afb. 5



Afb. 6:



Een speler vormt met één kaart drie rijen van "12". Hij mag 15 punten plus 6 bonuspunten noteren.

Einde van het spel

De eerste speelronde is afgelopen als alle 25 kaarten zijn neergelegd. Neem deze kaarten daarna van tafel en gebruik de 25 in de doos gelegde kaarten voor de tweede speelronde. Het spelverloop is identiek aan de eerste ronde.

Schud voor de derde ronde de 50 kaarten opnieuw en speel op dezelfde wijze als hierboven beschreven de derde en vierde speelronde. Afhankelijk van het aantal spelers is het spel na twee, drie of vier ronden afgelopen. Iedere speler telt zijn genoteerde punten bij elkaar op. De speler met het hoogste totaal wint het spel.

Afb. 7: Voorbeeld van een eindtelling. Maria heeft 170 punten gescoord.

ZATRE[®]		<i>Maria</i>		
10 (1)	11 (3)	12 (5)	Bonus	Total
1	6	5	3	15
2	3	5	3	13
2	3	15	4	24
1	3	5	4	13
1	3	5	4	13
1	3	10	5	19
1	6	5	5	17
1	3	10	5	19
	3	5	8	8
	3	10	8	13
		10	7	10
			8	
			9	
				6
Grand Total				170

U heeft een kwaliteitsproduct gekocht. Heeft u toch een klacht of opmerking, neem dan a.u.b. contact met ons op.

Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,

Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVI

