

# PHI

## HET FIBONACCIMYSTERIE

### SPELREGELS

Voor 3 – 6 spelers vanaf 10 jaar

Het kaartspel bestaat uit 52 kaarten: 47 cijferkaarten waarop Fibonaccigetallen en gekleurde vierkantjes staan, 1 startkaart (groen), 2 stopkaarten (rood) en 2 jokerkaarten (geel).

### Doel van het spel

Zo snel mogelijk al jouw kaarten afleggen.

### Vorbereiding

Afhankelijk van het aantal spelers, haal je een bepaald aantal cijferkaarten uit het spel:

bij 3 spelers haal je 1 cijferkaart uit het spel;

bij 4 spelers hoef je geen cijferkaarten uit het spel te nemen;

bij 5 spelers haal je 2 cijferkaarten uit het spel;

bij 6 spelers haal je 4 cijferkaarten uit het spel.

De kaarten worden geschud en elke speler ontvangt evenveel kaarten.

## Spelverloop

De speler die de groene startkaart heeft, start het spel door die kaart midden op tafel te leggen. Hij is nu opnieuw aan de beurt en begint bij een willekeurig getal van 1 tot 13 : door bijvoorbeeld de kaart met het cijfer 3 af te leggen, start hij de reeks bij 3; door bijvoorbeeld tegelijk een kaart met het cijfer 1 en een kaart met het cijfer 5 af te leggen, start hij de reeks bij 6.

Het is de bedoeling dat na het afleggen van 3 de reeks wordt vervolgd met 4, 5, 6 ... tot en met 13 en dat na 6 de reeks wordt vervolgd met 7, 8, 9 ... tot en met 13. De speler blijft aan de beurt zolang hij opeenvolgende getallen kan vormen met zijn kaarten.

**Opgelet:** je mag nooit een getal vormen met kaarten waarop een vierkantje in dezelfde kleur staat.

Zo is het niet toegelaten om het cijfer 3 te vormen met de kaarten waarop 1 en 2 staan, je kunt ook geen 6 vormen met twee kaarten waarop 3 staat en je kunt ook geen 10 vormen met de kaarten

Dit betekent dat je elk getal maar op één manier kunt vormen:

$1=1$ ,  $2=2$ ,  $3=3$ ,  $4=1+3$ ,  $5=5$ ,  $6=1+5$ ,  $7=2+5$ ,  $8=8$ ,  
 $9=1+8$ ,  $10=2+8$ ,  $11=3+8$ ,  $12=1+3+8$  en  $13=13$ .

## Bijvoorbeeld

De eerste speler legt de groene startkaart, begint bij 4, legt dan 5, vormt daarna 6 en 7 en zegt dan hardop 'geen 8'. De speler links van hem is dan aan de beurt en moet de reeks voortzetten met 8 en daarna 9. Als hij niet verder kan, zegt hij 'geen 10' en dan is de volgende speler aan de beurt.

Een speler die niet kan aanleggen, verliest zijn beurt. Als niemand een reeks kan vervolgen, dan mag de speler die aan de beurt was een nieuwe reeks beginnen met een willekeurig getal.

## Belangrijk!

Een gele jokerkaart heeft de waarde van een willekeurig getal en moet dus steeds afzonderlijk worden afgelegd. Bijvoorbeeld: nadat een speler een reeks bij 5 beëindigt, legt de volgende speler eerst 6 ( $= 5 + 1$ ), dan een jokerkaart en vervolgens 8, enz...

Als je aan de beurt komt, mag je een rode stopkaart afleggen en dan een nieuwe reeks starten bij een willekeurig getal. Met een stopkaart mag je de reeks die je zelf aan het opbouwen bent, niet afbreken.

Na 13, het laatste getal uit een reeks, kan de speler die aan de beurt is een nieuwe reeks beginnen bij een willekeurig getal.

Je hoeft de reeks niet te vervolgen, maar dan verlies je wel jouw beurt.

## Einde van het spel

De speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is, wint het spel.

