

SLAG —IN— LOOD

Neem het als meesterglazenier tegen je concurrenten op en creëer de prachtigste glas-in-loodramen. Combineer verschillende kleuren, afmetingen en lichteffecten om je tegenstanders af te troeven!

SPEELMATERIAAL



**12 kaarten in
5 kleuren**
(waarden 1 - 12).
*De kleur van een
kaart is aan beide
kanten zichtbaar,
maar de waarde
ervan staat
uitsluitend op
de voorkant.*



5 +-kaarten (+)
Deze kaarten worden gebruikt om te laten zien waar de kaarten met de hoogste waarden zich in je hand bevinden. De kaart met het -symbool geeft de startspeler aan.

1 scoreblok

[illegible]

15 biedkralen
(geel)



5 veiligheidskralen (blauw)

KORT SPELOVERZICHT

Slag-in-Lood is een slagenspel waarin je het aantal slagen dat je tijdens het spel haalt moet voorspellen terwijl je de precieze waarden van je kaarten niet kent! Uitsluitend je tegenstanders zien jouw kaarten, maar jij ziet die van alle andere spelers. Om je bod te halen, moet je inschatten welke kaarten je in je hand hebt!

TERMINOLOGIE

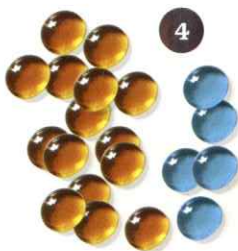
De kaarten die je krijgt gedeeld, vormen jouw **hand**. Een **slag** (🃏) bestaat uit alle in een ronde gespeelde kaarten en wordt genomen door de speler die de sterkste kaart heeft gespeeld. De **troefkleur** is de kleur die alle andere kleuren verslaat. In *Slag-in-Lood* is de troefkleur geel (☀️). Een **deal** is het deel van het spel waarin slagen worden gespeeld. Elke deal bestaat uit 10 slagen.

VOORBEREIDING

- 1 Bepaal een startspeler door loting en geef hem de 🃏-kaart. Geef daarna iedere andere speler een 🃏-kaart.
- 2 Stel op basis van het aantal spelers de stapel kaarten voor het spel samen, waarbij je de in de tabel hieronder aangegeven waarden gebruikt. Doe de resterende kaarten terug in de doos.

3 spelers	4 spelers	5 spelers
Waarden 1 t/m 8	Waarden 1 t/m 10	Waarden 1 t/m 12

- 3 Schud de te gebruiken kaarten en leg die binnen bereik van alle spelers als gedekte stapel op tafel.
- 4 Leg alle bied- en veiligheidskralen binnen bereik van alle spelers als voorraad op tafel.



EEN DEAL SPELEN

Het spel bestaat uit 4 delen, die we deals noemen. Aan het einde van de 10 ronden, slagen genoemd, waaruit elke deal bestaat, win of verlies je punten op basis van de voorspelling die je hebt gedaan.

Elke deal bestaat uit 4 fasen:

1. KAARTEN VERDELEN EN SORTEREN

2. HANDEN TONEN EN VOORSPELLINGEN DOEN

3. SLAGEN SPELEN

4. PUNTENTELLING

1. KAARTEN VERDELEN EN SORTEREN

De speler met de -kaart schudt de kaarten en **geeft iedere speler 10 kaarten (gedekt)**. Leg de 10 resterende kaarten opzij: die worden deze deal niet gebruikt. Iedere speler bekijkt zijn hand en sorteert zijn kaarten, eerst op kleur, dan op waarde binnen elke kleur, waarbij die waarden op- of aflopen. Iedere speler doet dan zijn -kaart helemaal rechts of helemaal links in zijn hand, afhankelijk van de kant waar de hoogste kaart per kleur zich bevindt.

Voorbeeld:



OF



Iedere speler geeft zijn hand dan gedekt aan de speler links van hem door.

2. HANDEN TONEN EN VOORSPELLINGEN DOEN



Iedere speler neemt nu zijn nieuwe kaarten zo in de hand dat hij **uitsluitend de achterkanten van de kaarten ziet**, nooit de voorkanten. De **waarden** van zijn kaarten moeten uitsluitend voor de andere spelers zichtbaar zijn.

Te beginnen met de startspeler (♣) en dan met de klok mee, voorspelt iedere speler hoeveel slagen hij in deze deal denkt te winnen.

Let op: de speler links van de deler doet de eerste voorspelling omdat de ♣-kaart is doorgegeven.

De speler die aan de beurt is neemt zoveel biedkralen (●) als het aantal slagen dat hij denkt te winnen. Daarnaast mag hij ervoor kiezen om **maximaal 1 veiligheidskraal** (●) te nemen om aan te geven dat hij misschien 1 extra slag wint.

Tip: een veiligheidskraal kun je ook gebruiken om te beweren dat je een slag gaat nemen waarvan een andere speler dacht die te winnen! Gebruik ze gerust om mee te bluffen.

Zodra alle spelers hun voorspellingen hebben gedaan, ga je door naar fase **3. SLAGEN SPELEN**.

Voorbeeld: na het bestuderen van de handen van zijn tegenstanders en zijn eigen kleuren besluit Richard om 3 ● en 1 ● te nemen. Hij moet deze deal dus 3 of 4 slagen proberen te winnen.

3. SLAGEN SPELEN

In deze fase **spelen de spelers 10 slagen**. Te beginnen bij de startspeler en dan met de klok mee, speelt iedere speler 1 kaart uit zijn hand door die midden op tafel te leggen. Je moet je daarbij aan de volgende spelregels houden:

- **Je mag de waarde van een kaart niet bekijken voordat je die speelt.** Je ziet de waarde ervan pas als je de kaart op tafel hebt gelegd.
- **De speler die de slag start, mag een kaart naar keuze spelen:** de kleur van die kaart wordt dan de **gevraagde kleur** van die slag.
- Heb je minimaal 1 kaart van de gevraagde kleur in je hand, dan **moet** je die spelen.
- Heb je geen kaart van de gevraagde kleur in je hand, dan mag je een **kaart naar keuze** spelen.

Hebben alle spelers 1 kaart gespeeld, dan wint de speler die de **sterkste** kaart heeft gespeeld de slag (zie "Welke kaart wint?"). Deze speler neemt alle in de slag gespeelde kaarten en legt die als gedekt stapeltje voor zich neer. Het aantal slagen dat een speler heeft gewonnen, moet altijd voor alle spelers zichtbaar zijn. We raden aan om op elk van je slagen een biedkraal te leggen.

Belangrijk: je mag de kaarten in gewonnen slagen en de 10 aan het begin van de deal opzijgelegde kaarten **niet** meer bekijken.

De speler die de slag wint, start de volgende slag.

Heeft iedere speler alleen nog de -kaart in zijn hand, dan is de deal voorbij. Ga dan door naar fase **4. PUNTENTELLING**.

Houd aan het einde van de deal de -kaart in je hand. De startspeler van de afgelopen deal deelt de kaarten voor de volgende deal.

Welke kaart wint? De kaart met de hoogste waarde in de troefkleur () wint de slag. Bevat de slag geen kaarten in de troefkleur, dan wint de kaart met de hoogste waarde in de gevraagde kleur.

Voorbeeld:



Richard won de voorgaande slag, dus hij start de volgende met een kaart naar keuze: hij speelt de 4 . Rood is daardoor de gevraagde kleur van deze slag.



Nu is Coby aan de beurt. Omdat ze 2 -kaarten heeft, moet ze 1 ervan spelen. In een poging om de slag te winnen, besluit ze om de hoogste van de 2 te spelen. Helaas voor haar blijkt dat een 3 te zijn. Ze weet nu wel dat haar resterende -kaart een 1 of een 2 is. Tot nog toe heeft Richard de sterkste kaart van de slag.



Joke moet nu een kaart spelen. Omdat ze geen -kaarten heeft, mag ze een kaart naar keuze spelen. Ze zou een troefkaart kunnen spelen om te proberen de slag te winnen, maar ze kiest ervoor om een -kaart te spelen, die een 3 blijkt te zijn. Richard heeft nog steeds de sterkste kaart van de slag.



Vincent heeft 3 -kaarten. Hij kan zijn sterkste kaart spelen om te proberen de slag te winnen, maar hij verwacht dat Richard deze slag eigenlijk niet wil winnen. Hij speelt daarom zijn laagste rode kaart, die de 2  blijkt te zijn.



Omdat geen van de spelers een troefkaart () heeft gespeeld, wint de hoogste kaart in de gevraagde kleur. Richard speelde met zijn 4  de hoogste waarde, dus hij neemt de 4 in deze slag gespeelde kaarten en legt die als gedekt stapeltje voor zich neer.

4. PUNTENTELLING

Na de laatste slag van een deal vergelijkt iedere speler zijn aantal gewonnen slagen met zijn voorspelling.

- **Heb je geen veiligheidskraal genomen**, dan is je voorspelling uitsluitend correct als je **precies** zoveel slagen hebt gewonnen als het aantal biedkralen voor je.
- **Heb je wel een veiligheidskraal genomen**, dan is je voorspelling correct als je precies zoveel slagen hebt gewonnen als het aantal biedkralen voor je of dat aantal slagen plus één.

De tabel hieronder geeft aan hoeveel punten je dan scoort:

	1 ^e deal	2 ^e deal	3 ^e deal	4 ^e deal
Voorspelling correct zonder 	10 punten	20 punten	30 punten	40 punten
Voorspelling correct met 	5 punten	10 punten	15 punten	20 punten

Is je voorspelling niet correct, dan verlies je 5 punten voor elke slag die je onder of boven je voorspelling zit, ongeacht of je al dan niet een veiligheidskraal hebt genomen.

Noteer de scores van de spelers op het scoreblok. Na de puntentelling begint de nieuwe deal.

Voorbeeld: Richard nam voor de 1^e deal 3 biedkralen en 1 veiligheidskraal. Hij won deze deal 3 slagen, dus zijn voorspelling was correct! Omdat hij een veiligheidskraal heeft, scoort hij 5 punten. Zou hij 6 slagen hebben gewonnen, dan had hij 15 punten verloren. Zou hij 2 slagen hebben gewonnen, dan had hij 5 punten verloren.

SPEL MET 3 SPELERS

Alleen bij de 4^e deal: wie de meeste punten heeft, voorspelt als eerste. Hij start ook de eerste slag. Bij een gelijke stand begint van hen de speler die met de klok mee het dichtst bij de startspeler zit (of de startspeler zelf als hij één van hen is).

EINDE VAN HET SPEL

De speler die aan het einde van de 4^e deal de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in de laatste deal de meeste punten heeft gescoord. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler die met de klok mee het dichtst bij de startspeler zit (of de startspeler zelf als hij één van hen is).



© 2024 IELLO SAS
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
Made in China

Auteur:
Taiki Shinzawa

Illustraties:
Crocotame Studio

Grafische vormgeving:
Vincent Mougenot

Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.



“Slag-in-Lood” werd oorspronkelijk als “Luz” door de Japanse uitgever Korokoro Dou en de Kentaiki-cirkel uitgegeven in een door Satoshi Takahata geïllustreerde editie. IELLO heeft een aantal wijzigingen op de originele spelregels doorgevoerd.



SLG01-04032-2503