

# HIGH FIVE!

Een legspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

## STARTOPSTELLING

1. Schuif de delen van het **speelbord** in elkaar en leg het op tafel.

2. Iedere speler krijgt **één overzichtskaart** en **één jokertegel**. Leg eventueel overgebleven jokertegels terug in de doos. Deze worden niet gebruikt.

3. Leg de 52 tegels met kaartsymbolen gedekt in stapels naast het speelbord en schud ze goed. Trek er vervolgens **vier** en leg deze open op de velden met de kaartsymbolen. De resterende tegels noemen we **de voorraad**.

4. Iedere speler trekt **4 tegels** uit de voorraad en zet deze samen met de **jokertegel** voor zich in de gleuf aan de rand van het speelbord. De spelers mogen alleen hun eigen tegels zien.

5. Bepaal door loting wie startspeler wordt. Hij mag beginnen en houdt op het **scoreformulier** de stand bij.

## SPELVERLOOP

Fasen in een speelbeurt

- Leg, eventueel gebruik makend van het kartonnen kader, tegels op het bord
- Noteer de score
- Trek ongeacht het aantal gelegde tegels 2 nieuwe uit de voorraad

De startspeler begint en voert alle fasen uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### a. Tegels leggen

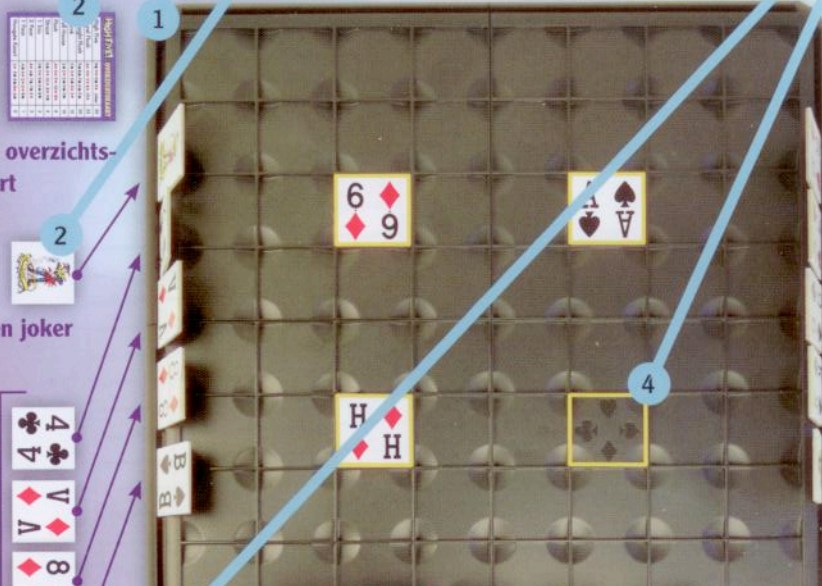
Wie aan de beurt is, probeert door een aantal van zijn tegels op het bord te leggen een zo hoog mogelijke score te halen. Hij moet, gebruik makend van ten minste één tegel die al op het bord ligt, met zijn eigen tegels een rij van 5 completeren. Dit mag horizontaal of verticaal. Diagonaal mag niet. De 5 tegels zijn conform de combinaties op het scoreformulier punten waard. Deze worden genoteerd. De volgorde van de scorende 5 tegels is niet van belang. Ze mogen door elkaar liggen, met andere woorden een full house scoort ook als de tegels niet in de goede volgorde liggen, bijvoorbeeld 5 - 3 - 3 - 5 - 3.

Een scorende combinatie moet een rechte, gesloten rij van 5 tegels vormen. Er mogen geen lege velden in de rij voorkomen. De spelers mogen in hun beurt als volgt een combinatie van 5 tegels completeren:

- 1) Als A al op het bord ligt, door B, C, D en E te plaatsen;
- 2) Als A en B al op het bord liggen,



de voorraad (gedekt geschud)



één overzichtskaart

één joker

De voorbereiding in punt 3 kan prima worden gebruikt om te loten wie er mag beginnen. Iedere speler trekt in dat geval één tegel uit de voorraad en legt deze open voor zich neer. De speler met de tegel met de hoogste waarde wordt startspeler. Zijn er meer spelers met een tegel met de hoogste waarde, gebruik dan de kleurvolgorde (van hoog naar laag): schoppen, harten, klaveren, ruiten. Leg de tegels daarna open op de gemarkeerde velden. Ongeacht het aantal spelers worden er altijd 4 tegels op de gemarkeerde velden gelegd.

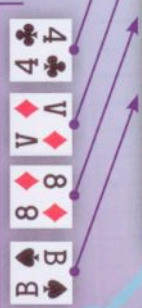


High FIVE! overzichtskaart	
High Five	18-20-22-24-26
Four Full	14-16-18-20-22
Three Full	10-12-14-16-18
Two Full	6-8-10-12-14
Full House	10-10-20-20-30
Four of a Kind	20-20-20-20-30
Three of a Kind	10-10-10-20-30
Two of a Kind	10-10-20-20-30
One of a Kind	10-20-20-20-30
High Five	18-20-22-24-26
Four Full	14-16-18-20-22
Three Full	10-12-14-16-18
Two Full	6-8-10-12-14
Full House	10-10-20-20-30
Four of a Kind	20-20-20-20-30
Three of a Kind	10-10-10-20-30
Two of a Kind	10-10-20-20-30
One of a Kind	10-20-20-20-30

één overzichtskaart



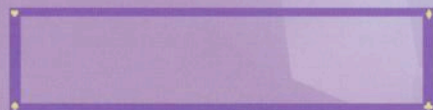
één joker



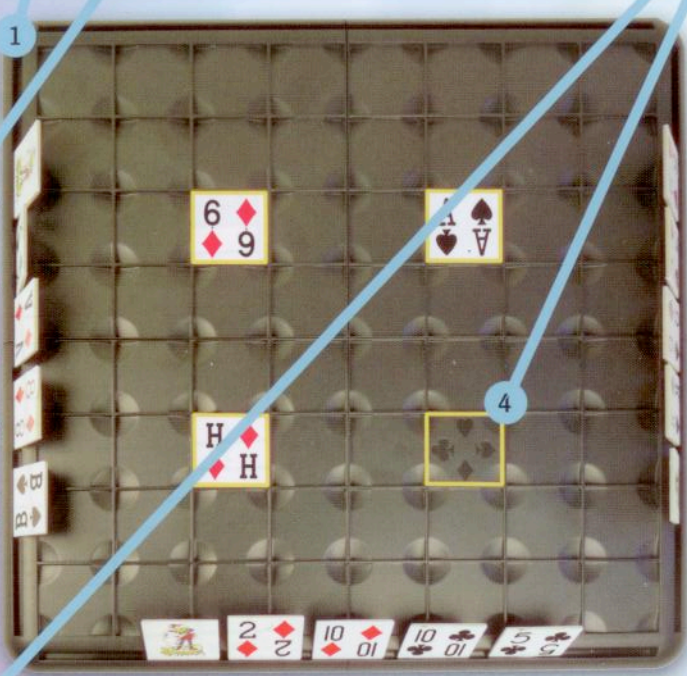
4 tegels

High FIVE! overzichtskaart	
High Five	18-20-22-24-26
Four Full	14-16-18-20-22
Three Full	10-12-14-16-18
Two Full	6-8-10-12-14
Full House	10-10-20-20-30
Four of a Kind	20-20-20-20-30
Three of a Kind	10-10-10-20-30
Two of a Kind	10-10-20-20-30
One of a Kind	10-20-20-20-30

startspeler



kader



High FIVE! overzichtskaart	
High Five	18-20-22-24-26
Four Full	14-16-18-20-22
Three Full	10-12-14-16-18
Two Full	6-8-10-12-14
Full House	10-10-20-20-30
Four of a Kind	20-20-20-20-30
Three of a Kind	10-10-10-20-30
Two of a Kind	10-10-20-20-30
One of a Kind	10-20-20-20-30

High FIVE!	
Player	
Score	
High Five	
Four Full	
Three Full	
Two Full	
Full House	
Four of a Kind	
Three of a Kind	
Two of a Kind	
One of a Kind	

scoreformulier



spelregels

Hij mag beginnen en houdt op het **scoreformulier** de stand bij.

De voorbereiding in punt 3 kan prima worden gebruikt om te loten wie er mag beginnen. Iedere speler trekt in dat geval één tegel uit de voorraad en legt deze open voor zich neer. De speler met de tegel met de hoogste waarde wordt startspeler. Zijn er meer spelers met een tegel met de hoogste waarde, gebruik dan de kleurvolgorde (van hoog naar laag): schoppen, harten, klaveren, ruiten. Leg de tegels daarna open op de gemarkeerde velden. Ongeacht het aantal spelers worden er altijd 4 tegels op de gemarkeerde velden gelegd.

6. Houd de **spelregels** bij de hand om eventuele onduidelijkheden op te kunnen zoeken.

### KORT SPELOVERZICHT

De spelers leggen tegels op het speelbord en proberen waardevolle combinaties te maken. De moeilijke combinaties zijn veel en de eenvoudige weinig punten waard, zie het scoreformulier. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

gebruik makend van ten minste een tegel die al op het bord ligt, met zijn eigen tegels een rij van 5 completeren. Dit mag horizontaal of verticaal. Diagonaal mag niet. De 5 tegels zijn conform de combinaties op het scoreformulier punten waard. Deze worden genoteerd. De volgorde van de scorende 5 tegels is niet van belang. Ze mogen door elkaar liggen, met andere woorden een full house scoort ook als de tegels niet in de goede volgorde liggen, bijvoorbeeld 5 – 3 – 3 – 5 – 3.

Een scorende combinatie moet een rechte, gesloten rij van 5 tegels vormen. Er mogen geen lege velden in de rij voorkomen. De spelers mogen in hun beurt als volgt een combinatie van 5 tegels completeren:

- 1) Als A al op het bord ligt, door B, C, D en E te plaatsen;
- 2) Als A en B al op het bord liggen, door C, D en E te plaatsen;
- 3) Als A, B en C al op het bord liggen, door D en E te plaatsen, en
- 4) Als A, B, C en D al op het bord liggen, door E te plaatsen.



Gaten vullen mag: als bijvoorbeeld B en E al op het bord liggen, kan men de rij van 5 completeren door A, C en D te plaatsen.



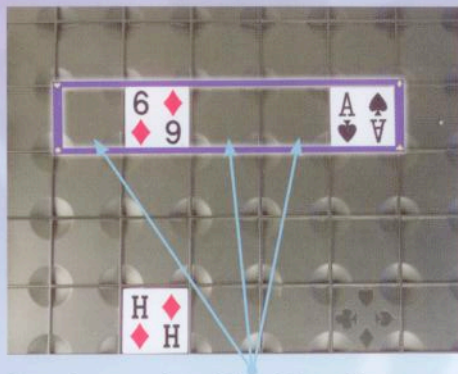
### Uitzondering eerste ronde

Iedere speler moet in zijn eerste beurt **drie of vier** nieuwe tegels in zijn combinatie gebruiken.

### Het kartonnen kader gebruiken

Het bijgeleverde kartonnen kader is een hulp. De speler die aan de beurt is, legt het kader over de plek waar hij horizontaal of verticaal een rij van 5 tegels wil leggen. Ten minste één en ten hoogste 4 van de 5 zichtbare velden binnen het kader moet(en) al een tegel bevatten. Na het vullen van het kader zijn 5 tegels zichtbaar.

Dit is de combinatie waarmee gescoord wordt.



De speler moet deze **drie velden** vullen.

### b. Scoren

De vijf tegels binnen het kader vormen een bepaalde combinatie. Daarbij is het niet van belang in welke volgorde de tegels liggen. Liggen er één of meer jokers binnen het kader, dan mag de speler voor elk van de jokers opnieuw bepalen welke tegel dit is. Dit mag ook een tegel zijn die al op het speelbord ligt. Op zijn overzichtskaart kan een speler aflezen hoeveel een bepaalde combinatie waard is. De startspeler noteert de behaalde score op het scoreformulier.

“HIGH FIVE”-COMBINATIES zie je hieronder.

Opmerkingen:

- Als een speler nergens een serie van 5 tegels kan leggen, moet hij verplicht 1 tegel op een veld naar keuze op het speelbord leggen. Hiervoor krijgt hij geen punten.
- Met waarden worden de letters/getallen op de tegels bedoeld, te weten (van hoog naar laag): A(as), H(eer), V(rouw), B(oer), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A(as).
- Er zijn vier kleuren in het spel: ♣ (klaveren), ♠ (schoppen), ♥ (harten) en ♦ (ruiten). Hoewel sommige van deze symbolen dezelfde kleur dragen, worden ze in het kader van deze spelregels als verschillend beschouwd.
- Omdat er van elke waarde maar 4 exemplaren in het spel zijn, kan een High Five uitsluitend met behulp van één of meer jokers worden gevormd.
- De volgorde waarin de tegels binnen het kader liggen is niet van belang. **Voorbeeld:** H♣ V♦ B♦ 10♣ 9♥ en H♣ 10♣ 9♥ V♦ B♦ gelden beide als dezelfde Straat.
- De A(as) mag in het kader van een Straat als een 1 of een A(as) worden beschouwd. Het is niet mogelijk om een A(as) in het midden van een Straat te zetten en “door te tellen”.

**Voorbeeld:** A♥ H♣ V♦ B♦ 10♣ en 5♦ 4♣ 3♣ 2♠ A♣ gelden beide als een Straat. De volgende combinatie is geen Straat: 3♣ 2♠ A♣ H♣ V♦

### c. 2 nieuwe tegels trekken

Nadat de score van de speler is genoteerd, trekt hij 2 tegels uit de voorraad en zet deze (zonder dat de andere spelers de symbolen erop zien) bij zijn eventueel resterende tegels. Er is geen limiet aan het aantal tegels dat een speler voor zich mag hebben. Als er geen tegels meer in voorraad zijn, vervalt deze fase tot het einde van het spel.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle spelers al hun tegels hebben gespeeld en ook de voorraad tegels op is. De speler die als eerste al zijn tegels heeft gespeeld en geen nieuwe uit de voorraad kan trekken, ontvangt 2 bonuspunten.

De startspeler maakt nu de eindstand op.

