

KALI

NI

SPELREGELS



Bij "**Klink**" verzamel je kaarten met verschillende waarden, van laag naar hoog. Het doel is om met jouw rij de laagste totaalwaarde te vormen.

## INHOUD

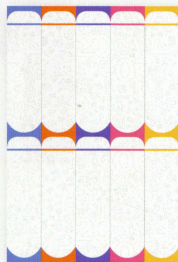
- 63 getalkaarten (met waarden tussen -5 en +20)
- 12 actiekaarten
- spelhandleiding
- scoreblok



getalkaarten

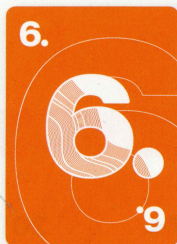


actiekaarten



scoreblok

kaart-  
waarde



Elke kaart heeft een specifieke waarde. Hoe lager de waarde, hoe beter.

## VOORBEREIDING

- A** Schud alle getalkaarten en leg de stapel gedekt in het midden van de tafel.
- B** Schud alle actiekaarten en leg de stapel gedekt in het midden van de tafel.
- C** Draai 3 actiekaarten open en leg deze zo neer dat ze zichtbaar zijn voor alle spelers.
- D** Geef het scoreblok aan de speler die het mooiste kan schrijven en het beste kan tellen.



Ruil 1 van jouw open kaarten tegen 1 open kaart uit de rij van een andere speler.

Echangez 1 de vos cartes face visible contre 1 carte face visible de la collection d'un autre joueur.

Elke speler trekt 1 kaart van de stapel en voegt deze open toe aan zijn rij.

Chaque joueur pioche 1 carte du paquet et rajoute face visible à sa collection.

Ruil jouw kaart met de hoogste waarde tegen de kaart met de laagste waarde uit de rij van een andere speler.

Echangez votre carte ayant la valeur la plus élevée contre la carte ayant la valeur la plus faible de la collection d'un autre joueur.

**Je bent nu klaar om te spelen!**

## SPELVERLOOP

De speler die het **meest recent tot 100 heeft geteld**, mag beginnen (of kies de jongste speler). Tijdens het spel speel je meerdere rondes. Een ronde eindigt zodra een speler 10 kaarten in zijn rij heeft verzameld (deze mogen open of gedekt in een rij liggen), waarna de punten geteld worden.

### TIJDENS JE BEURT:

1. Trek de bovenste 2 kaarten van de stapel getalkaarten en leg deze in jouw rij, **zonder ze te bekijken**.
2. Kies **een** van de kaarten en bekijk de waarde zonder dat andere spelers het zien.
3. Nadat je **een** kaart bekeken hebt, kies je tussen:



#### ONTHOUD!

Als je beide kaarten bekijkt, **moet** je ze aan jouw rij toevoegen.

**A. Voeg** beide kaarten **toe** aan jouw rij.

Als je beide kaarten aan jouw rij toevoegt, draai je ze beide open. Controleer eerst of het koppel-effect geactiveerd wordt en daarna of er een serie is gevormd.

**B. Geef** beide kaarten door aan een andere speler.

Als je beide kaarten doorgeeft aan een andere speler, kies je een speler die de kaarten nog niet eerder doorgegeven heeft. Geef de kaarten **gedekt** door. De gekozen speler bekijkt een van de kaarten en **moet** kiezen om beide kaarten ofwel te houden, ofwel weer aan iemand anders door te geven.

Speel door tot een speler beide kaarten aan zijn rij toevoegt, of tot ze bij een speler terecht komen die de kaarten **niet** meer door mag geven (als alle spelers al een kaart gezien hebben). In dat geval **moet** die speler de kaarten aan zijn rij toevoegen.

### LET OP!

Als een speler deze beurt al kaarten heeft doorgegeven, mag niemand meer kaarten aan die speler doorgeven.

Spelers die aan het einde van de ronde geen kaarten hebben, krijgen geen punten. Let dus goed op je tegenstanders!

De speler die de kaarten aan zijn rij toevoegt, begint de volgende beurt.

### ONTHOUD!

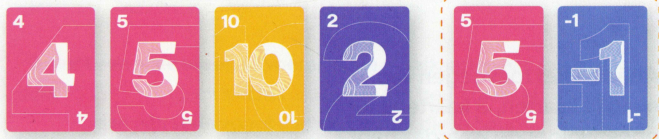
Controleer eerst of het koppel-effect geactiveerd wordt en daarna of er series zijn gevormd. Houd altijd deze volgorde aan!

## KOPPEL-EFFECT

Het koppel-effect wordt geactiveerd als je **2 kaarten met hetzelfde getal** (dezelfde waarde) in jouw rij hebt liggen, nadat je kaarten aan je rij toegevoegd hebt. Draai deze kaarten om zodat ze gedekt liggen. Aan het einde van de ronde leveren deze kaarten 0 punten op.

### KOPPEL-EFFECT

Een ideale manier om de waarde van jouw rij te verlagen.



rij van een speler

kaarten die toegevoegd worden aan de rij

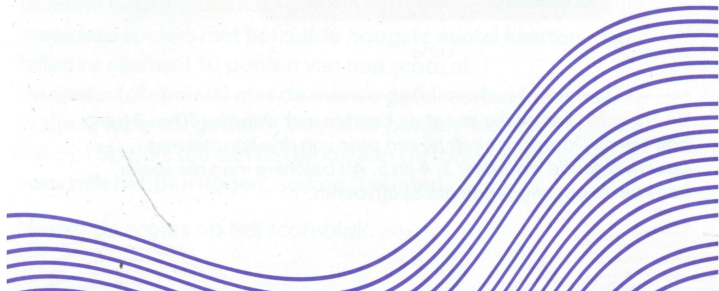


rij van een speler na het koppel-effect

**Voorbeeld.** Een speler heeft 4 kaarten in zijn rij, met waardes 4, 5, 10 en 2. Tijdens zijn beurt kiest de speler om 2 kaarten aan zijn rij toe te voegen: dit zijn kaarten met waardes 5 en -1. Nu liggen er 2 kaarten met dezelfde waarde in zijn rij. Dankzij het koppel-effect mag de speler beide kaarten met waarde 5 omdraaien.

### LET OP!

Als je na het toevoegen van kaarten aan jouw rij, 3 kaarten met dezelfde waarde in jouw rij hebt liggen, mag je door het koppel-effect alsnog maar 2 van deze kaarten omdraaien.



## SERIE

Als je na het toevoegen van nieuwe kaarten, 3 kaarten met opeenvolgende waarden hebt verzameld in jouw rij (zoals -1, 0 en 1), heb je een serie gevormd. Als beloning mag je het effect van een van de openliggende actiekaarten uitvoeren. Leg de gebruikte actiekaart af en draai een nieuwe kaart open, zodat er altijd 3 actiekaarten open liggen. Als je geen nieuwe kaart open kunt leggen, schud je de afgelegde actiekaarten en vorm je een nieuwe trekstapel.

### EEN SERIE VORMEN

geeft je de kans om gebruik te maken van krachtige acties.



rij van een speler



kaarten die toegevoegd worden aan de rij



serie



**Voorbeeld.** Een speler voegt de kaarten met waarden 10 en 3 toe aan zijn rij. Daardoor heeft hij een serie van drie kaarten met opeenvolgende waarden: 3, 4 en 5. Als beloning mag die speler een van de openliggende acties uitvoeren.



### LET OP!

Je kunt een actie alleen uitvoeren als je getalkaarten aan jouw rij hebt **toegevoegd**, en slechts **een actie** per beurt (zelfs als je meer dan één serie vormt met de kaarten die je houdt).

Als na het uitvoeren van een actie **2 kaarten met dezelfde waarde** in de rij van een speler liggen, wordt het koppel-effect geactiveerd.

## EINDE VAN EEN RONDE

De ronde eindigt als een of meer spelers 10 of meer kaarten in hun rij hebben liggen (inclusief gedekte kaarten).

Alle spelers tellen hun punten bij elkaar op. Spelers tellen de punten van de kaarten die open in hun rij liggen.



### ONTHOUD!


De limiet van 10 kaarten geldt ook voor de gedekte kaarten, maar voor deze kaarten tel je 0 punten.

De speler met de meeste getalkaarten in zijn rij (inclusief gedekte kaarten) **haalt** 10 punten van zijn score **af**. Zijn er meerdere spelers met hetzelfde hoogste aantal kaarten, dan halen ze allemaal 10 punten van hun score af.

De speler (of spelers) met de minste getalkaarten (minimaal 1) in zijn rij (open of gedekt), **voegt** 10 punten **toe** aan zijn score.

**Let op!** Spelers die aan het einde van de ronde geen kaarten voor zich hebben liggen, scoren 0 punten.

Noteer de scores op het scoreblok.





Controleer of het spel nu eindigt. Als dit niet het geval is, neem je alle getalkaarten en actiekaarten en speel je een nieuwe ronde. Leg alles opnieuw klaar volgens de beschreven voorbereiding. De speler die in de vorige ronde het hoogste aantal punten had, begint de nieuwe ronde.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler 77 of meer punten heeft aan het eind van een ronde. De speler met het laagste aantal punten is de winnaar. Bij een gelijke stand delen de gelijkstaande spelers de overwinning.



Voel je vrij om het aantal punten te verhogen, naar bijvoorbeeld 100.

## DANKWOORD VAN DE ONTWERPER

Ik wil graag mijn vrouw Charlotte, mijn kinderen en de bezoekers van Ready Steady Roll bedanken voor hun hulp bij het testen van het spel.

**Studio Rebel** wil graag dank uiten aan de testgroep Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

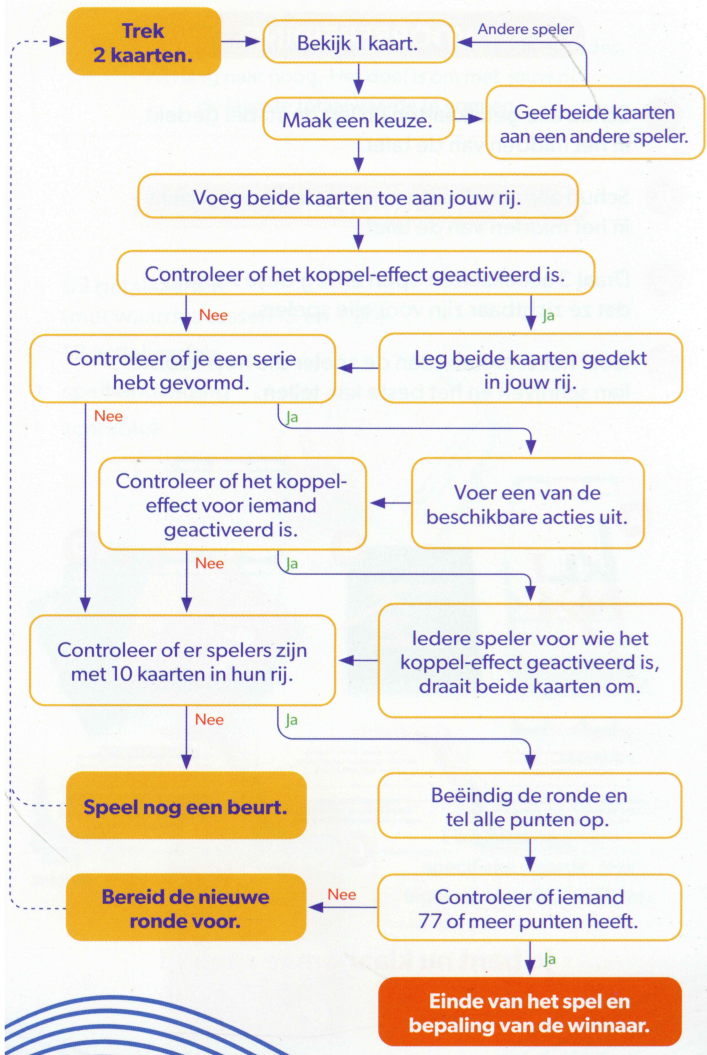
Spelontwerper: Darell Cannon  
Grafisch ontwerp: Damian Syta  
DTP: Agata Knajdek  
Spelontwikkeling: Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak  
Projectcoördinatie: Sławek Gacal  
Nederlandse editie: Demi Bartels, Marieke Versmissen, Stefan Meeuwssen



studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Poland  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl



**Trek 2 kaarten.**

Bekijk 1 kaart.

Andere speler

Maak een keuze.

Geef beide kaarten aan een andere speler.

Voeg beide kaarten toe aan jouw rij.

Controleer of het koppel-effect geactiveerd is.

Nee

Ja

Controleer of je een serie hebt gevormd.

Leg beide kaarten gedekt in jouw rij.

Nee

Ja

Controleer of het koppel-effect voor iemand geactiveerd is.

Voer een van de beschikbare acties uit.

Nee

Ja

Controleer of er spelers zijn met 10 kaarten in hun rij.

Iedere speler voor wie het koppel-effect geactiveerd is, draait beide kaarten om.

Nee

Ja

**Speel nog een beurt.**

Beëindig de ronde en tel alle punten op.

**Bereid de nieuwe ronde voor.**

Nee

Controleer of iemand 77 of meer punten heeft.

Ja

**Einde van het spel en bepaling van de winnaar.**