

## INLEIDING

- Er zijn 108 speelkaarten waaronder 4 jokers. Een kaart bestaat uit een speelkaart- (bv.: 1 = Aas), een lettergedeelte (bv.: "A") en een puntenwaarde (bv.: 1 = 1 punt). De puntenwaarde is dezelfde voor beide speldelen.
- Men speelt alleen, ofwel met 2 tot 8 spelers, elk met 8 tot 13 kaarten. Ieder speelt voor zichzelf, of met één partner.
- Een joker kan alle speelkaarten en letters vervangen. Een joker heeft een puntenwaarde van 0 ofwel 25. Indien men achteraf de juiste kaart in handen krijgt, mag men een afgelegde joker terugnemen.

## DE TWEE SPELFORMULES

- Voor zo min mogelijk punten: alleen de punten van de ongepeelde handkaarten worden gerekend. De bonuspunten worden afgetrokken.
- Voor zo veel mogelijk punten: alle tijdens het spel gescoorde punten worden gerekend. De overgebleven handkaarten worden afgetrokken.

## DE ZEVEN VARIANTEN

- De 7 varianten zijn: WOORDSPEL, KAARTSPEL, WOORDSPEL PLUS, KAARTSPEL PLUS, WOORD- + KAARTSPEL, VRIJ SPEL EN GROEPSSPEL.

## DE OPENING

- Elke speler trekt één kaart om te zien wie mag openen. De letter A (of dichtstbijzijnde letter) wint.
- Men speelt met de wijzers van de klok mee van rechts naar links.
- De deler schudt de kaarten en laat de speler rechts van hem afnemen (minstens 1 kaart per deelnemer); hij deelt 1 kaart per keer, te beginnen met de speler links van hem.
- Het overgebleven kaartendek wordt midden op tafel gelegd. De deler legt de eerste kaart open op tafel en begint het spel. Hij kan naar keuze ofwel de omgedraaide kaart opnemen ofwel de bovenste kaart van het kaartendek om deze eventueel tegen een ongewenste handkaart om te wisselen. De ongewenste kaart legt hij open, naast het kaartendek.
- Alleen degene die het spel opent heeft bij de spelaanvang deze keuze. Daarna moet iedereen een opgenomen open kaart onmiddellijk spelen.
- Men mag slechts 1 kaart per speelbeurt omwisselen.
- Indien het kaartendek is opgebruikt, laat men de laatst omgedraaide kaart liggen, schudt opnieuw het kaartendek, laat afnemen en het spel gaat gewoon verder.

## HET SPEL

- Afhankelijk van het aantal kaarten moet men om zijn spel te openen, minstens vijf kaarten kunnen afleggen ofwel een door de spelers afgesproken minimum puntenafleg behalen. Dit is niet nodig indien men ineens kan uitspelen. Elke speler legt zijn kaarten voor zich op tafel af.
- Heeft men eenmaal geopend, dan mag men kaarten bij afleggen of aansluiten bij de reeds uitgelegde kaarten.
- Wanneer men voor het maximum aantal punten speelt, verdient men punten bij de openingsafleg en vervolgens bij iedere afleg en/of aanleg.
- Optie:** Men mag zowel horizontaal als verticaal af- en aanleggen en dus in één keer meer dan één woord vormen.
- Wie met een joker blijft zitten, krijgt 50 strafpunten.
- Eenmaal afgelegde kaarten mogen niet meer veranderd worden of men verliest zijn beurt.
- Wie te lang treuzelt kan door zijn tegenspelers op een maximum bedenktijd van 1 minuut worden gezet. Houdt men zich hieraan niet, dan verliest men zijn beurt.
- Optie:** Elke omgedraaide (=open) kaart mag opgenomen worden op voorwaarde dat men alle daarboven liggende kaarten erbij neemt. De eerste opgenomen kaart dient onmiddellijk gespeeld te worden, de andere niet. (Alleen van toepassing wanneer men om het hoogste aantal punten speelt)

## WOORDSPEL

- Men speelt alleen met de letters en tracht één of meerdere woorden te vormen.
- Elk woord dient uit minstens twee letters te bestaan.
- In één woord kunnen verschillende kleinere woorden zitten. Al deze woorden tellen (bv. regen = re + gen). Een letter mag voor meer dan één woord gebruikt worden (bv. kruiden = kruid + den).
- Verboden zijn:** Verkleinwoorden, eigennamen, vreemde woorden niet opgenomen in het woordenboek, uitroepen, afkortingen en woorden met een apostrof of koppelteken (+ werkwoordsvormen, anders dan de infinitief). Diakritische tekens zoals trema's, accenten e.d., worden genegeerd. **Optie:** Y = IJ en vice versa.
- De tegenspelers mogen de juistheid of geldigheid van een woord betwisten (= challenge). Krijgt de speler gelijk dan verliest de challenger

één beurt. In het omgekeerde geval verliest de speler één beurt per challenger. **Optie:** Men moet één juiste verklaring van elk gespeeld woord geven. Deze verklaring kan worden betwist.

- Om onenigheid te voorkomen kan men het best spelen met een goed woordenboek en een scheidsrechter, wiens beslissing definitief is.

## KAARTSPEL

- Men speelt alleen het kaartspel, bij voorkeur met 13 kaarten per speler.
- De toegestane kaartcombinaties zijn: een reeks van 2 of meer gelijke kaarten (bv. 2 azen, 3 boeren, enz.) of suites van 3 of meer opeenvolgende kaarten (bv. 7,8,9 of aas, koning, vrouw), dus zowel in opgaande als in dalende lijn.

## WOORDSPEL PLUS

- Men speelt WOORDSPEL en de geslaagde kaartcombinaties tellen mee voor de score.

## KAARTSPEL PLUS

- Men speelt KAARTSPEL en de geslaagde woorden tellen mee voor de score.

## WOORD- + KAARTSPEL (WORDCARD)

- WOORD- EN KAARTSPEL worden **gelijktijdig** gespeeld. Elk woord moet met een toegestane kaartcombinatie overeenstemmen en vice versa (vb.: 1,K,V,B,10,9,8,7 + "vergeten").
- Men heeft een dubbele score: de punten voor Woordspel + de punten voor Kaarts spel vermenigvuldigd met twee. De ongepeelde kaarten tellen ook dubbel.

## VRIJ SPEL

- Na inzage van zijn kaarten beslist de deler welke variant en opties worden gespeeld.
- Men kan geen GROEPSSPEL spelen en elke speler dient minstens 1 maal per spel te delen.

## GROEPSSPEL

- Men speelt om het hoogste aantal punten. Alvorens te beginnen beslist de deler **over de toegestane speeltijd**, de variant en de spelopties.
- De deler trekt naar keuze 8 tot 13 kaarten en legt deze omgedraaid (= open) midden op tafel.
- Elke speler noteert op papier zijn beste oplossing en resultaat. Men controleert gezamenlijk het resultaat van iedereen (bv. een aas met de letter W wordt gezamenlijk 1/W).
- Deze variant kan solitair gespeeld worden. Later kan iemand de resultaten controleren. Een uitstekende opdracht voor de jongeren!

## HET EINDE VAN HET SPEL

- Een spel eindigt wanneer een speler zijn laatste kaart uitlegt.
- Een speler mag ineens alle kaarten uitspelen.

## DE BONUSPUNTEN

- Indien men een spel uitspeelt na reeds afgelegd te hebben, wint men 25 bonuspunten.
- Speelt men alle kaarten ineens uit, dan wint men 50 bonuspunten.
- Legt men in WOORDSPEL een woord van 8 letters of meer, dan krijgt men eveneens 50 bonuspunten.
- In Kaarts spel krijgt men 50 bonuspunten voor een afgelegde reeks van 8 of meer gelijke kaarten of een suite van 8 opeenvolgende kaarten.
- De bonuspunten zijn cumulatief.

## DE EINDSCORE

- Voor de minste punten:** men brengt de laagste score op nul en verrekent het verschil bij de andere spelers. Let op het min (-) teken!
- Voor de meeste punten:** men brengt de laagste score op nul en trekt ook bij de andere spelers dit puntenaantal af.

## SAMENVATTEND

- Alvorens het spel aan te vangen, beslist men over:** wie speelt, met hoeveel kaarten (8-13), de openingsafleg (hoeveel kaarten of punten), welke formule (meeste of minste punten), welke variant, welke opties, de bonuspunten, de scheidsrechter en wie begint.

## 50. HET IS TEN STRENGSTE VERBODEN OM GELD TE SPELEN!