

# Ligretto

Auteur: M. Michaels

Uitgegeven door Rosengarten-Spiele, 1991

Een ongewoon kaartspel waarbij alle spelers gelijktijdig hun kaarten proberen uit te spelen (2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar).

Vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar [pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be).

---

## Doel

Probeer zo vlug mogelijk je kaarten per kleur en van 1 tot 10 in het midden van de tafel uit te spelen. Snel combineren en alles goed in de gaten houden is uiterst belangrijk omdat iedereen tegelijk speelt!

## De kaarten

4 sets kaarten (met eigen rugkleur) van 40 genummerde kaarten van 1 tot 10 in 4 kleuren.

## Vorbereiding

- Elke speler krijgt een kaartenset (te herkennen aan de rugzijde).
- Je schudt je eigen stapel goed dooreen.
- Vervolgens maak je een aantal stapels voor je op tafel (kijk naar de tekening in het Duits spelregelboekje):
  - **Ligretto-stapel:** tel 10 kaarten die je als stapel met de cijfers naar boven voor je op tafel legt. Het is deze stapel kaarten die je zo vlug mogelijk moet uitspelen.
  - **Rij:** leg 3 kaarten naast elkaar naast de Ligretto-stapel (ook met hun cijfer zichtbaar). Bij 2 spelers worden dit echter 5 kaarten en bij 3 spelers 4 kaarten.
  - **Hand:** de rest van je voorraad kaarten moet je zo in je hand houden dat je niet kan zien welke kaarten je nog bezit.

## Spelverloop

Een speler geeft het startsignaal en roept "Ligretto".

Wie een 1 heeft, legt die vlug in het midden van de tafel. Iedereen probeert nu zo vlug mogelijk zijn Ligretto-stapel uit te spelen door kaarten van eenzelfde kleur in stijgende volgorde (1 tot 10) in het midden uit te spelen.

Hierdoor ontstaan meerdere aflegstapels in het midden die door iedereen gelijktijdig (je moet dus niet op je beurt wachten) kunnen aangevuld worden.

Belangrijkste regel is: de kaarten moeten van hetzelfde kleur zijn en moeten de getalorde respecteren: dus op een rode 4 past enkel een rode 5. Als een stapel

aangevuld is tot de 10de kaart, dan kan er niet meer verder op afgelegd worden. Ze blijft echter op tafel liggen.

Vanzelfsprekend kan niet iedereen mooi met zijn Ligretto-stapel volgen. Daarom zijn die extra open kaarten in een rij en je handstapel belangrijk.

Als een kaart uit je rij past op een stapel in het midden, dan mag die gelijk uitspelen. Als beloning mag je nu zelfs de ontstane opening opvullen met de bovenste kaart uit je Ligretto-stapel; zo vermindert die stapel eveneens. Je mag echter niet meer kaarten in een rij liggen hebben als bij aanvang van het spel.

Als er geen enkele kaart uit je Ligretto-stapel of uit je rij past, mag je ook de kaarten uit je handvoorraad aanspreken: je telt 3 kaarten af uit je handstapel die je dan tegelijk omdraait zodat je alleen het cijfer van de bovenste kaart ziet. Past die kaart om uit te spelen, doe dit dan zo vlug mogelijk. Past die kaart niet op een stapel van het midden, draai dan weer vlug 3 verdere kaarten om,...

Als de bovenste van zo'n stapeltje van 3 past en je speelt die op tijd uit, dan mag de kaart die er onder zit eventueel ook uitgespeeld worden als die past!

Op deze wijze proberen dus alle spelers tegelijk te kijken of de bovenste kaart van de Ligretto-stapel, of één van de kaarten uit de rij, of de bovenste van 3 gedraaide kaarten uit je handvoorraad passen om op één van de stapels in het midden van de tafel te plaatsen.

## **Einde van een ronde**

Zodra een speler al zijn kaarten van zijn Ligretto-stapel heeft kunnen uitspelen (naar het midden en/of naar zijn rij), roept hij zo vlug mogelijk: "Ligretto STOP". Alle andere spelers moeten dan meteen stoppen met spelen: er mag dus geen enkele kaart meer verplaatst worden!

## **Puntentelling**

De kaarten in het midden van de tafel worden naar rugzijde-kleur gesorteerd. Elke kaart die een speler in het midden kon uitspelen telt als 1 positief punt.

Maar elke kaart die een speler nog in zijn Ligretto-stapel bezit, telt als twee negatieve punten!

De andere kaarten (rij of handstapel) hebben geen waarde meer.

Elke speler maakt de som van zijn positieve en negatieve punten. Iemand schrijft dit op een blaadje papier.

Alle kaarten gaan terug naar de eigenaar en een nieuwe ronde start.

## **Einde van het spel**

Zodra iemand na een spelronde 99 punten of meer behaalt, eindigt het spel. Wie dan de meeste punten heeft gescoord, wint.

Je kan echter ook vooraf afspreken om een bepaald aantal ronden te spelen, of tot een ander puntentotaal te spelen (om het spel langer of korter te maken).



---

[pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be)

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief