

UPTURN[®]



- DOEL VAN HET SPEL** Zo snel mogelijk al je stenen kwijtraken door ze handig aan te leggen in een olopende of neergaande getallenreeks.
- VOOR** 2 tot 4 spelers, vanaf 6 jaar
- INHOUD** 106 stenen: 80 x genummerde stenen en 26 Actiestenen. De Actiestenen bestaan uit: 6 x Up, 6 x Down, 6 x Up & Down, 3 x Beurt overslaan, 3 x Dubbele beurt overslaan, 2 x Joker, 4 speelplankjes, 1 handleiding
- VOORBEREIDING** Alle stenen worden door elkaar gemengd en omgekeerd op tafel gelegd als pot. Alle spelers nemen 7 stenen uit de pot en zetten die op hun speelplankje. Neem nog een steen uit de pot en leg deze met de goede kant omhoog op tafel: dit is de Startsteen.
LET OP: de Startsteen moet een normaal genummerde steen zijn en geen Actiesteen.
- HET SPEL BEGINNEN** De jongste speler mag beginnen en legt 1 van zijn/haar genummerde stenen naast de Startsteen.
- Is het getal op de nieuwe steen hoger dan de Startsteen, dan ontstaat er een olopende getallenreeks (omhoog) en gaat de volgende beurt naar de speler aan de linkerkant. Dus het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.
- Is het getal op de nieuwe steen echter lager dan de Startsteen, dan ontstaat er een neergaande getallenreeks (omlaag) en gaat de volgende beurt naar de speler aan de rechterkant. Dus het spel gaat verder tegen de wijzers van de klok in.
- VERVOLG VAN HET SPEL** Als je aan de beurt bent, probeer je 1 steen aan te leggen in de speelrichting van het spel. Kun je niet in de spelrichting aanleggen, dan kun je het spelverloop met een Actiesteen van richting doen veranderen of één steen uit de pot halen.
- VOORBEELD 1** De Startsteen is **20**. De tweede steen is **40**. De speelrichting is omhoog. De volgende speler mag nu elke genummerde steen aanleggen van **41** t/m **99** of een Actiesteen.
Na het aanleggen van een genummerde steen, gaat het spel met de klok mee verder en de speler aan de linkerkant is aan de beurt. Behalve wanneer een Actiesteen de richting van het spel verandert.
- VOORBEELD 2** De volgende stenen liggen op tafel: **9, 24, 32, ↱**. De speelrichting is veranderd van omhoog naar omlaag en je kunt aanleggen met een nummersteen van **31** t/m **1** of een Actiesteen. Het spel gaat tegen de klok in verder en de volgende speler zit aan je rechterkant. Behalve wanneer een Actiesteen de richting van het spel verandert.
- ALS JE NIET KAN (OF NIET WILT) SPELEN** Dan moet je 1 steen uit de pot pakken. Je mag nu kiezen of je deze steen op tafel aanlegt of een andere steen van je plankje, maar je mag ook al je stenen houden. Nu is je beurt voorbij.
- WINNAAR** De eerste speler die al zijn stenen kwijt is, wint het spel!
- EXTRA REGELS** Wanneer je nog maar 1 steen op je plankje hebt, dan moet je dat hardop zeggen vóórdat de volgende steen wordt aangelegd. Vergeet je te melden dat je nog maar één steen hebt, dan moet je voor straf 3 stenen uit de pot pakken. (De laatst aangelegde steen mag geen Actiesteen zijn.)
- TIP** Een erg sterke zet is het spelen van de joker in combinatie met een Tweelingsteen (Zie uitleg B.)
Je verandert de speelrichting en je kunt in één keer veel stenen wegspeken.

GENUMMERDE STENEN

A. Een normaal genummerde steen. (zie afb.)

ACTIESTENEN

B. Up-steen (zie afb.)

Je mag deze steen alleen gebruiken als de speelrichting van het spel omlaag is. Als je met de Up-steen de speelrichting verandert naar omhoog (**Up**), draait de speelrichting om en gaat met de klok mee, dus de speler aan je linkerkant is nu aan de beurt.

LET OP: dit betekent dat de beurt teruggaat naar de speler die vóór jou aan de beurt was.

C. Down-steen (zie afb.)

Je mag deze steen alleen gebruiken als de speelrichting van het spel omhoog is. Als je met de Down-steen de speelrichting verandert hebt naar omlaag (**Down**), draait de speelrichting om en gaat tegen de klok in, dus de speler aan je rechterkant is nu aan de beurt.

LET OP: dit betekent dat de beurt teruggaat naar de speler die vóór jou aan de beurt was.

D. Up & Down-steen (zie afb.)

Deze steen draait naar keuze de speelrichting om – van omhoog naar omlaag, of omgekeerd.

LET OP: dit betekent dat de beurt teruggaat naar de speler die vóór jou aan de beurt was.

E. Beurt overslaan (zie afb.)

De volgende speler moet een beurt overslaan en mag niet aanleggen.

F. Dubbele beurt overslaan (zie afb.)

De 2 volgende spelers moeten een beurt overslaan en mogen niet aanleggen.

Als er maar 2 spelers zijn, dan werkt de Dubbele beurt overslaan net als Beurt overslaan.

G. Joker (zie afb.)

Deze steen verandert naar keuze de richting van het spel én je mag een extra steen aanleggen.

Deze steen geeft je de mogelijkheid nog een steen aan te leggen en als je wilt kun je de speelrichting veranderen.

VOORBEELD 3

De 2 voorgaande stenen zijn: **81, 86** dus de speelrichting is omhoog. Jij maakt er het volgende van: **81, 86, ☺, 20**.

H. Tweelingsteen (rood genummerde steen) (zie afb.)

Als je een Tweelingsteen op tafel legt **11, 22, 33, 44**, enz., dan mag je iedere steen van je plankje aanleggen tussen de Tweelingsteen en de laatste steen die reeds op tafel ligt.

VOORBEELD 4

Er ligt **54, 63, 71, ↻** op tafel.

Op je plankje heb je: **4, 22, 36, 40, 48, 64** Jij legt tweelingsteen **22** aan om de rij af te sluiten.

Nu mag je in dezelfde beurt ook de volgende stenen aanleggen: **64, 48, 40, 36**.

(Dit zijn alle stenen van je plankje tussen de **71** en **22**). Omdat je op deze manier 5 stenen hebt aangelegd, mag je in totaal 5 stenen van de pot pakken en aan één of meer speler(s) uitsdelen. (Bijvoorbeeld: 2 stenen aan speler B, 2 stenen aan speler C en 1 steen aan speler D).

I. Strafsteen (te herkennen aan de ☹) (zie afb.)

Als je deze steen speelt, dan mag je 1 steen uit de pot pakken en aan een willekeurige speler geven. (zie ook afb. op steen)