



# LIMITS



van Uwe Rosenberg

<b>Spelers:</b>	2 – 6 personen	28 puntenkaarten (24 kaarten met één pluspunt, vier kaarten met vijf pluspunten)
<b>Leeftijd:</b>	vanaf 8 jaar	
<b>Duur:</b>	ong. 45 minuten	
<b>Inhoud:</b>	60 kleurkaarten in vijf kleuren (rood, geel, groen, blauw, paars)	24 limietkaarten (achterkant met twee minpunten) 1 spelregelboekje

## SPELIDEE

Geel - rood - blauw - om de beurt leggen de spelers een kleurkaart open op de stapel. Een limietkaart bepaalt hoeveel kaarten van elke kleur op de stapel mogen worden gelegd. Heeft een speler het vermoeden dat een medespeler de limiet van een kleur heeft overschreden, mag hij hem verdenken. Wie medespelers terecht verdenkt, krijgt pluspunten. Wie ze ten onrechte verdenkt, krijgt minpunten. De speler met de meeste punten wint.

## VOORBEREIDING

De limietkaarten worden geschud. De limietkaarten hebben vijf kleurvlakken op de voorkant en een waarde van -2 op de achterkant. Aan het begin worden enkele limietkaarten gedekt afgeteld en uit het spel genomen:



*Voor- en achterkant van de limietkaarten*



*Kleurkaarten*

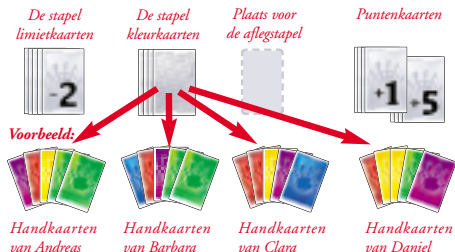
- Bij twee spelers de bovenste 14 limietkaarten
- Bij drie of vier spelers de bovenste zes limietkaarten
- Bij vijf of zes spelers de bovenste tien limietkaarten

De afgetelde **limietkaarten** worden in de speldoos gelegd. De resterende limietkaarten worden met de achterkant (-2) naar boven als stapel op het midden van de tafel gelegd.

De **kleurkaarten** worden ook geschud en als gedekte stapel naast de stapel limietkaarten gelegd.

De **puntenkaarten** worden binnen handbereik klaargelegd. (Er zijn puntenkaarten met één pluspunt en kaarten met vijf pluspunten. Indien nodig kunnen tijdens het spel vijf kaarten met één punt worden geruild voor één kaart met vijf punten.)

De spelers trekken om de beurt vijf kleurkaarten en nemen deze in de hand (zie ook „Speciale regels voor twee spelers“).



## SPELVERLOOP

### De bovenste limietkaart wordt omgedraaid

Het spel verloopt in spelrondes. In elke ronde ontstaat een aflegstapel met kleurkaarten (zie ook "De aflegstapel ontstaat"). Een spelronde begint met het omdraaien van de bovenste limietkaart van de stapel.

De vijf kleurvlakken op de limietkaart bevatten meestal een cijfer. Dit cijfer bepaalt de limiet, hoeveel kaarten van deze kleur maximaal op de aflegstapel mogen worden gelegd. Voor een kleur, waarvan in plaats van een cijfer een „X“ in het kleurvlak staat, geldt geen limiet. Van deze kleur mag men onbeperkt kaarten op de aflegstapel leggen.



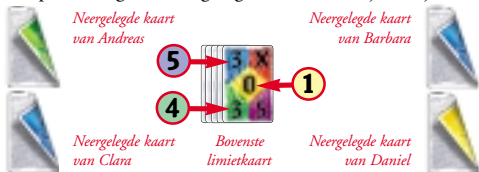
*Bij deze limietkaart mag de aflegstapel hoogstens drie blauwe, onbeperkt veel rode, geen gele, drie groene en vijf paarse kaarten bevatten.*

### Iedere speler legt gedekt een kleurkaart neer

Nadat de bovenste limietkaart is omgedraaid, legt iedere speler één van de vijf kleurkaarten in zijn hand **gedekt** voor zich neer. Elk van deze gedekt neergelegde kleurkaarten verhoogt de limiet van de desbetreffende kleur op de limietkaart met één.

Dit betekent dat, als door de limietkaart de aflegstapel bijvoorbeeld maar één gele kleurkaart mocht bevatten, door een gedekt neergelegde gele kleurkaart nu twee gele kleurkaarten zijn toegestaan. Deze informatie is alleen bekend aan de speler die de gedekte gele kleurkaart heeft neergelegd.

Deze kaart blijft tot het einde van de spelronde gedekt liggen. De spelers mogen hun eigen gedekte kaart altijd bekijken.



**Voorbeeld:** volgens de limietkaart en de vier neergelegde kaarten mag de aflegstapel hoogstens vijf paarse kaarten, een onbeperkt aantal rode kaarten (een afgelegde rode kaart heeft geen effect, omdat in het rode kleurvlak een „X“ staat), vijf blauwe kaarten (in plaats van drie), één gele kaart (in plaats van geen) en vier groene kaarten (in plaats van drie) bevatten.

### De aflegstapel ontstaat

In elke spelronde ontstaat een nieuwe aflegstapel. In de eerste spelronde legt de jongste speler een kleurkaart uit zijn hand op de aflegstapel. In de volgende spelrondes begint de speler die in de voorgaande ronde de limietkaart heeft gekregen (zie ook „De verdenking wordt gecontroleerd en de spelronde beëindigd“).

### Acties van de spelers

De spelers komen na elkaar in de richting van de klok aan de beurt. Wie aan de beurt is, moet één van de volgende acties uitvoeren. Hij moet:

- een kleurkaart op de aflegstapel leggen, of
- vier kaarten met dezelfde kleur omruilen, of
- een medespeler verdenken.

Men mag de aflegstapel tijdens een spelronde niet bekijken. Zorg ervoor dat de onderste kaarten niet zichtbaar zijn.

### **Actie: een kleurkaart op de aflegstapel leggen**

De speler kiest een van zijn vier handkaarten en legt deze met de kleur naar boven op de aflegstapel. Daarna trekt hij een kleurkaart van de stapel. Vervolgens is zijn linker buurman aan de beurt. Vergeet een speler een kaart te trekken, dan krijgt hij geen kaart meer als de volgende speler al een kaart heeft getrokken. Hij moet de rest van deze spelronde met minder kaarten spelen.

### **Actie: vier kaarten met dezelfde kleur omruilen**

Heeft een speler vier kaarten met dezelfde kleur in zijn hand, dan mag hij deze omruilen. Hij toont de medespelers zijn vier kaarten en ontvangt meteen vier nieuwe kleurkaarten van de stapel en één puntenkaart. Van zijn oude kaarten legt hij er twee open op de aflegstapel en twee gedekt op de stapel kleurkaarten. Vervolgens is zijn linker buurman aan de beurt.

**Attentie:** denk aan de limiet. Met de beide kaarten die de speler op de aflegstapel legt, kan hij de limiet overschrijden.

### **Actie: een medespeler verdenken**

**De speler mag iedere medespeler verdenken.** Hij beweert dat deze medespeler met zijn laatst afgelegde kleurkaart de

limiet van deze kleur heeft overschreden. Daarna wordt de verdenking gecontroleerd.

### **De verdenking wordt gecontroleerd en de spelronde beëindigd**

Om een verdenking te controleren worden eerst de gedekte kleurkaarten van de spelers omgedraaid. Alle spelers zien nu voor welke kleuren de limiet op de limietkaart wordt verhoogd.

Dan worden in de aflegstapel alle kaarten van de kleur geteld, die de verdachte speler als laatste kaart heeft afgelegd. Heeft deze speler bijvoorbeeld een gele kleurkaart afgelegd, dan worden alle gele kaarten geteld.

**Attentie:** alle kaarten die bovenop de kaart van de verdachte speler liggen, worden niet meegeteld.



**Voorbeeld:** Daniel vermoedt dat de limiet voor geel is overschreden. Hij kan Barbara of Clara verdenken. Omdat Barbara meer punten bezit dan Clara, kiest hij voor Barbara. Daniel telt alle gele kaarten in de aflegstapel. Daarbij wordt de gele kaart van Clara, die na de kaart van Barbara is afgelegd, niet meegeteld.

- Wordt de limiet in de kleur die de verdachte speler als laatste heeft afgelegd, overschreden, dan krijgt deze de limietkaart van deze spelronde. Hij legt de limietkaart omgedraaid voor zich neer. Dit zijn twee minpunten bij de eindtelling. Degene die een medespeler terecht heeft verdacht, krijgt een puntenkaart met één pluspunt.
- Als de limiet wordt geëvenaard of niet gehaald, krijgt de speler die ten onrechte iemand heeft verdacht de limietkaart. De speler die ten onrechte werd verdacht krijgt een puntenkaart met één pluspunt.



*Omgedraaide limietkaart met twee minpunten voor Barbara*

*Stapel limietkaarten*

*Puntenkaart voor Daniel*

**Voorbeeld:** *Daniel heeft Barbara terecht verdacht. Daarom krijgt hij een pluspunt, terwijl Barbara de omgedraaide limietkaart met de twee minpunten voor zich moet neerleggen.*

Nadat de limiet- en de puntenkaart zijn verdeeld, neemt iedere speler de voor hem liggende kleurkaart **weer in zijn hand**.

De aflegstapel wordt omgedraaid en **zonder te schudden** onder de stapel geschoven. Dan is de spelronde beëindigd. Heeft een speler aan het einde van de ronde minder dan vier kaarten in zijn hand, dan mag hij zijn hand aanvullen tot vijf kaarten.

Een nieuwe spelronde begint met het omdraaien van de volgende limietkaart en het gedekt neerleggen van kleurenkaarten.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij als een speler de laatste limietkaart heeft genomen. Iedere speler telt zijn pluspunten op. Daarvan trekt hij zijn limietkaarten met twee minpunten af. De speler met de meeste punten wint.

### **Speciale regels voor twee spelers**

Er worden 14 limietkaarten uit het spel genomen. Iedere speler ontvangt zes kleurkaarten in zijn hand. Daarvan moet hij elke spelronde twee kaarten gedekt voor zich neerleggen. Aan het einde van een ronde worden beide kaarten in de hand genomen en in de volgende ronde worden opnieuw twee kaarten neergelegd.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)