

NL Leeftijd 8+, 2-5 spelers

Hoog, laag, links of rechts? Naar welke kant stuur je de kaart in het midden? Je raakt razendsnel door je opties heen. Tijd voor een Joker! Wie als eerste door zijn kaarten heen is, wint Split! Of verhoog de inzet en probeer de coöperatieve spel variant.

Inhoud

101 kaarten (genummerd 0 - 100)

Voordat je begint

De deler schudt alle kaarten en geeft elke speler 7 kaarten met de afbeelding naar beneden, en pakt daarna zelf twee extra kaarten. De rest van de kaarten wordt met de afbeelding naar beneden neergelegd en vormt de afneemstapel waarvan de kaarten voor het spel worden gepakt.

De kaarten



Doel van het spel

Als eerste al je kaarten zien kwijt te raken.

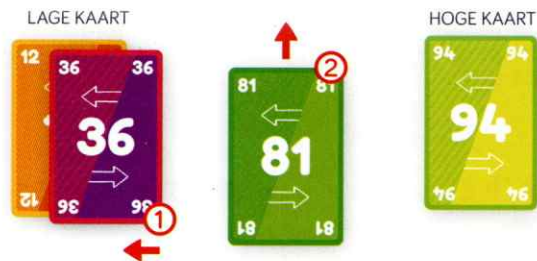
Het spel

De deler kiest de hoogste en laagste **Standaardkaart** uit zijn/haar eigen hand en legt die midden op tafel met de afbeelding naar boven, waarop de waarde zichtbaar is. De afstand tussen beide kaarten moet groot genoeg zijn om er nog een kaart tussen te kunnen leggen. Deze beide kaarten vormen de twee Split-stapels. Op de ruimte ertussenin worden tijdens het spel de kaarten neergelegd. De speler links van de deler begint, en het spel verloopt met de klok mee.

Je mag alleen een kaart neerleggen met een waarde tussen die van de kaarten van de twee Split-stapels in **OF** een Joker (zie *Jokers/Omkeerkaarten*). Kun je geen kaart spelen, dan moet je het spel resetten (zie *Het spel resetten*):



De volgende speler mag kiezen of hij/zij de middelste kaart op de linker of de rechter Split-stapel legt alvorens één kaart uit de eigen hand tussen de twee Split-stapels neer te leggen, dan is de beurt voorbij.



Het spel resetten

Als je aan de beurt bent, kun je ervoor kiezen het spel te resetten door alle kaarten op tafel om te draaien en samen te voegen tot één grote aflegstapel. Uit de afneemstapel pak je 3 nieuwe kaarten die je aan je hand toevoegt. Je begint vervolgens een nieuw spel door de hoogste en laagste Standaardkaarten uit je hand te kiezen waarmee je twee nieuwe Split-stapels maakt. Het spel gaat nu verder alsof het een heel nieuw spel is.

TIP: Na afloop van je beurt heb je één kaart meer in je hand dan toen je beurt begon, maar het is een heel goede manier om een heel hoge en/of heel lage kaart kwijt te raken.

Heb je te weinig Standaardkaarten om twee nieuwe Split-stapels te maken, leg dan één kaart onder op de afneemstapel en pak een nieuwe kaart. Ga hier net zo lang mee door tot je twee Split-stapels met Standaardkaarten kunt maken.

Valsspelen bij een reset

Wordt een speler bij een reset betrappt op valsspelen doordat hij/zij niet de hoogste en/of laagste Standaardkaart speelt, dan kan elke speler dit melden en krijgt de valsspeler bij wijze van straf 5 extra kaarten.

Jokers/Omkeerkaarten

0, 1, 99, 100 en alle getallen die op een 0 eindigen zijn Jokers en kunnen de speelrichting omkeren. Je kunt een Joker neerleggen tussen **elk** getal dat je op de Split-stapels ziet, het maakt niet uit welk dat is. Als volgende is nu de speler rechts van je aan de beurt; deze mag kiezen of de Joker aan de linker- of rechterkant komt te liggen. De waarde van de Joker wordt nu het getal op die Split-stapel. Telkens wanneer er een Joker wordt gespeeld, keert de speelrichting weer om. (Als je met zijn tweeën speelt, geldt de omkeerregel niet.)

Wie wint er?

Wie als eerste geen kaart meer over heeft, heeft gewonnen! Het spel is dan voorbij. Een spel kan echter niet worden beëindigd met een Joker. Is je laatste kaart een Joker, dan **moet** je het spel resetten.

>>> COÖPERATIEF SPEL <<< Leeftijd 8+, 3-5 spelers

Voordat je begint:

Haal de kaarten met de waarden 0 en 100 uit de stapel en leg ze met de afbeelding naar boven opzij. Schud en geef elke speler 7 kaarten met de afbeelding naar beneden. De deler pakt twee extra kaarten.

Doel van het spel

Alle spelers moeten al hun kaarten zien kwijt te raken voordat iemand genoodzaakt is tot een reset.

Het spel

De deler maakt de twee Split-stapels met de hoogste en laagste **Standaardkaart** uit zijn/haar eigen hand. Nadat de deler de twee beginkaarten op tafel heeft gelegd, is de speler links van de deler als eerste aan de beurt. Net als bij het gewone spel legt die speler een kaart neer met een waarde tussen die van de twee kaarten op de Split-stapels in, en mag de volgende speler kiezen of hij/zij de middelste kaart op de linker of de rechter Split-stapel legt alvorens een kaart uit de eigen hand neer te leggen. Zodra er een reset noodzakelijk is, is het spel voorbij.

Spelers mogen andere spelers om advies vragen over de te verplaatsen kaart, maar daarbij mogen geen specifieke getallen worden genoemd. Zinnetjes als *'Ik moet het in de blauwe getallen houden'* of *'Ik houd het graag laag'* zijn heel geschikt om met je medespelers te communiceren.

Gebruik van 0 of 100

Als je geen kaart uit je eigen hand wil of kunt neerleggen, kun je er ook voor kiezen om de kaart met 0 of 100 op te pakken en die te spelen. Leg hem tussen de Split-stapels in – net als je zou hebben gedaan wanneer je hem uit je eigen hand zou leggen – en sluit je beurt af.

Wie wint er?

Als alle spelers hun kaarten kunnen neerleggen voordat er een reset nodig is, dan winnen ook alle spelers! Ze kunnen nooit als laatste kaart een Joker spelen, want dat reset het spel.

Wil je het spel wat moeilijker maken? Probeer dan eens alle kaarten kwijt te raken zonder gebruik te maken van een van beide of beide kaarten met 0 of 100!