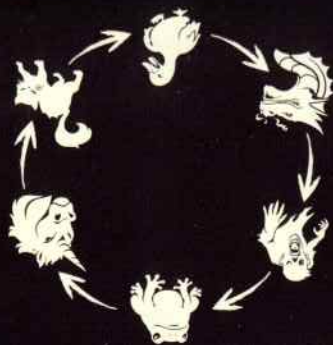




OVERZICHT VAN ACTIES

Neem een andere kaart (of kolom) terug (maar geen ) Vervijder alle kaarten van deze soort.	  
Geef een kaart aan een andere speler. Bedek een andere kaart op tafel (toon acties).	  
Speel een tweede kaart. Negeer de tweede actie.	  
Vervijder alle kaarten van deze kleur.	  

DE AFLEGSTAPEL

Leg uit het midden verwijderde kaarten (als gevolg van de verwijderactie) op een open aflegstapel aan de andere kant van de trekstapel. Uitsluitend de bovenste kaart van de aflegstapel mag zichtbaar zijn. Het is **niet** toegestaan om de kaarten in de aflegstapel te bekijken.

Uitzondering: spelen jullie op beginnersniveau, dan mag ten hoogste één speler eenmaal per poging de kaarten in de aflegstapel bekijken. Kiest een speler ervoor om dit te doen, dan mag uitsluitend hij de kaarten zien. Hij mag daarbij niet met de andere spelers overleggen.



Aflegstapel

Trekstapel

ONE MORE THING



En een heel belangrijk ding: er zijn nog een aantal zaken die niet mogen.

- Tijdens het hele spel mogen jullie **niet** overleggen.
- Je mag een andere speler er op welke manier dan ook **niet** aan helpen herinneren dat hij een kaart vergeet te trekken of dat hij die ene kaart in zijn domein beter wel of niet kan spelen.
- Je mag **niet** vertellen wat je in je hand hebt of wat je hoopt dat een ander in zijn hand heeft.
- Je mag een andere speler **niet** adviseren of corrigeren. Je mag niet naar kaarten in je domein wijzen.
- Ook mag je **niet** door de verwijderde kaarten gaan om te zien welke kaarten er al uit zijn.

Pas na het winnen of verliezen van het spel mag je weer uitgebreid overleggen hoe je het de volgende keer gaat aanpakken. Succes!

EINDE VAN HET SPEL: WINST OF VERLIES

Ná het spelen van een kaart en het uitvoeren van de actie en vóór het eventueel trekken van een kaart kijken jullie of je het spel gewonnen of verloren hebt. Jullie hebben verloren als het vooraf vastgestelde aantal kaarten (of meer) midden op tafel ligt. Elke kolom kaarten (als gevolg van de bedekactie) geldt daarbij als 1 kaart. De aflegstapel geldt niet als een kaart.

Opmerking: de kans is groot dat jullie de eerste poging verliezen. Overleg dan hoe dat is ontstaan en probeer het nog een keer!

Is dat niet het geval, dan hebben jullie gewonnen als
jullie aan beide voorwaarden voor de overwinning
hebben voldaan:

- Jullie hebben alle kaarten uit jullie handen en jullie domeinen gespeeld zonder dat aan het einde van een beurt de kaartenlimiet is overschreden.
- De trekstapel is leeg. **Opmerking:** heeft geen van de spelers nog kaarten in zijn hand en domein maar bevat de trekstapel nog kaarten, dan moet ten

minste één van de spelers een kaart trekken om met het spel door te kunnen gaan en het wellicht te winnen.

SOLOVARIANT

Om het spel solitaire te spelen, pas je de volgende wijzigingen toe:

- Kies het gewenste niveau en zet het spel zoals gebruikelijk op, maar leg alle kaarten die je trekt open in je domein.
- Leg hetzelfde aantal kaarten van de trekstapel open in het domein van een virtuele speler.
- Je speelt voor 2 spelers tegelijk. Start met een beurt voor jezelf, daarna voor de virtuele speler, enzovoort.
- Trek je tijdens het spel kaarten van de trekstapel, dan leg je die altijd in het domein van de betreffende speler.

SPEELMATERIAAL

- 36 speelkaarten
- De spelregels in 3 talen

KORT SPELOVERZICHT

Het spel bestaat uit 1 of meer pogingen om de puzzel op te lossen, totdat de spelers het hebben gehaald of opgeven. Er wordt met de klok mee gespeeld. Ben je aan de beurt, dan **moet** je een kaart in het midden leggen én de bijbehorende actie uitvoeren. Daarna **mag** je een kaart van de trekstapel pakken. Jullie winnen het spel als alle handkaarten zijn weggespeeld en de trekstapel leeg is. Maar zodra er aan het einde van een beurt een vooraf bepaald aantal kaarten in het midden ligt, hebben jullie allemaal verloren. Daarna kun je overleggen hoe je het bij een volgende poging wel voor elkaar kunt krijgen.

VOORBEREIDING

Schud de 36 speelkaarten goed en geef iedere speler 5 gedekte kaarten. Leg de overige kaarten als gedekte trekstapel midden op tafel.

Spreek nu eerst met elkaar af welk niveau jullie willen spelen.

NIVEAUS

Jullie hebben verloren als aan het einde van een beurt (ná het uitvoeren van de actie) het aangegeven aantal kaarten of meer in het midden liggen.

Beginners:	Gevorderden:	Experts:
7 kaarten.	6 kaarten.	5 kaarten.

Tip: start met het niveau voor gevorderden. Als het jullie na 3 keer niet lukt, probeer dan het beginnersniveau. Ga daarna pas door naar een hoger niveau als het huidige niveau is gehaald.

AANPASSING VAN DE NIVEAUS

Als blijkt dat een bepaald niveau na een aantal pogingen nog te moeilijk is, kun je het spel starten met 1 handkaart méér. Doen er jonge kinderen mee, dan kun je eerst eens met alle handkaarten open spelen.

Heb je het spel op **expertniveau** verslagen? Dan kun je het nóg moeilijker maken door te starten met 1 handkaart minder tot een minimum van 2 kaarten. Dat is het moeilijkste niveau.

Wie het vorige spel de laatste kaart speelde, wordt start-speler. Is dit jullie eerste spel, bepaal dan een startspeler door loting.

INDELING VAN DE KAARTEN

De 36 speelkaarten zijn als volgt ingedeeld:

Kleur: er zijn 6 verschillende kleuren kaarten met elk een eigen patroon.



Actiesymbolen: er zijn 6 verschillende actiesymbolen. Deze staan los van zowel de kleuren als de soorten. Elke actie komt zesmaal voor. De verwijderacties hebben elk een verschillende soort of kleur.



Soort: er zijn 6 verschillende symbolen. Deze noemen we de 'soorten'. Elke soort komt in elke kleur eenmaal voor.

SPELVERLOOP

Ben je aan de beurt, dan **moet** je 1 kaart uit je hand midden op tafel leggen. Daarna moet je de actie uitvoeren die het actiesymbool op deze kaart aangeeft. Nadat je de actie volledig hebt uitgevoerd, wordt er eerst gekeken of jullie het spel hebben verloren of gewonnen. Is dit niet het geval, dan **mag** je een kaart van de trekstapel trekken (indien voorradig). Daarna is de speler links van je aan de beurt.

Let op: het trekken van een kaart aan het einde van je beurt is niet verplicht. Als je dit vergeet, heb je nog de kans om dit te doen zolang de speler links van je geen kaart heeft gespeeld. Heeft die speler wel al een kaart gespeeld, dan mag je geen kaart meer trekken.

Heb je aan het begin van je beurt geen kaarten in je hand of voor je liggen (zie "Domeinen"), dan kun je geen kaart spelen, maar **mag** je wel een kaart trekken. Is de trekstapel leeg, dan kun je geen kaart trekken. Het kan voorkomen dat je een beurt niets kunt doen, maar in een volgende beurt weer meespeelt omdat je een kaart trekt of van een andere speler krijgt.

DOMEINEN

Op elk moment dat je als gevolg van een actie 1 of meer kaarten ontvangt of terugneemt, **moet** je deze open vóór je neerleggen, zichtbaar voor de andere spelers. Dit noemen we je **domein**. Iedere speler heeft zo naast (gedekte) handkaarten een eigen (open) domein.

Deze kaarten gelden als **handkaarten**, maar zijn zichtbaar voor de andere spelers. Moet je een kaart **spelen** of **weggeven**, dan mag je in plaats van een kaart uit je hand ook een kaart uit je domein kiezen.

Uitzondering: een getrokken kaart van de **trekstapel** komt altijd gedekt in je hand.



Voorbeeld van een spelsituatie: Stijn, Maud en Jet spelen het spel met zijn drieën. Stijn heeft 3 kaarten in zijn hand en er liggen 2 kaarten in zijn domein. Maud heeft 1 kaart in haar hand en er ligt 1 kaart in haar domein. Jet heeft 4 kaarten in haar hand en er liggen 2 kaarten in haar domein.

In het midden liggen 3 kaarten. Er is een trekstapel met daarnaast een aflegstapel.

DE ACTIES

De volgende acties **moet** je direct na het spelen van je kaart uitvoeren, tenzij dit niet mogelijk is. In dat geval is het toegestaan om de kaart te spelen, maar je voert de bijbehorende actie dan niet uit. **Opmerking:** op de achterkant van deze spelregels staat een kort overzicht van de acties.



DONEREN

Je **moet** bij het spelen van deze kaart óók een kaart uit je hand (of je domein) aan een andere speler naar keuze geven (mits je een kaart hebt). De andere speler legt de ontvangen kaart in zijn domein.

Voorbeeld: Stijn speelt de blauwe eend en moet een kaart doneren. Hij geeft de paarse eenhoorn aan Jet. Jet moet de kaart open in haar domein leggen.



BEDEKKEN

Je moet deze kaart zo spelen dat deze een andere kaart in het midden (gedeeltelijk) bedekt (mits er een kaart in het midden ligt). Zo ontstaat een kolom van 2 of meer kaarten. Deze volledige kolom geldt nu als één kaart, namelijk de bovenste kaart. Speel de kaart zo, dat het actiesymbool van de bedekte kaart(en) zichtbaar blijft, maar de soort niet (dit is relevant voor de actie "Terugnemen").

Voorbeeld van een kolom kaarten: de actiesymbolen van onderliggende kaarten zijn zichtbaar, maar uitsluitend de bovenste kaart (de groene kikker) geldt.



TERUGNEMEN

Je moet bij het spelen van deze kaart een andere kaart uit het midden nemen (mits er een andere kaart ligt) en in je eigen domein leggen. Gaat het om een kolom kaarten, dan moet je alle kaarten van die kolom nemen en deze als afzonderlijke kaarten in je domein leggen. **Uitzondering:** je mag nooit een kaart met het "TERUGNEMEN"-symbool uit het midden terugnemen. Als 1 van de kaarten in een kolom zo'n symbool bevat, kun je deze kolom niet kiezen.

Voorbeeld: Jet speelt de groene kat. Ze moet nu een andere kaart of een kolom terugnemen. Ze mag de kolom met de groene kikker niet kiezen omdat daar de rode kaart met het "terugnemen"-symbool in zit. Daarom moet ze de paarse draak kiezen. Die legt ze in haar domein.



EXTRA KAART

Je moet bij het spelen van deze kaart nog een kaart uit je hand of je domein spelen (mits je een kaart hebt). Negeer het actiesymbool op de extra kaart (je voert die actie dus niet uit).

Voorbeeld: Maud speelt de paarse kikker en moet een tweede kaart spelen. Ze kiest de gele eenhoorn. Ze negeert de actie op de gele eenhoorn en bedekt er dus geen kaart mee.



VERWIJDER SOORT

(Er is voor elke soort 1 verwijderkaart.) Je moet alle kaarten van deze soort uit het midden van de tafel verwijderen. Voor een kolom geldt de soort van de bovenste kaart voor de hele stapel. Komt deze overeen, verwijder dan de hele stapel uit het spel, ongeacht de soorten van de andere kaarten in die stapel.

Voorbeeld: Stijn speelt de blauwe kikker en moet nu alle eenhoorns verwijderen. Daarbij verwijdert hij ook de volledige kolom waar de gele eenhoorn bovenaan ligt.



VERWIJDER KLEUR

(Er is voor elke kleur 1 verwijderkaart.) Je moet alle kaarten van deze kleur uit het midden van de tafel verwijderen. Voor een kolom geldt de kleur van de bovenste kaart voor de hele stapel. Komt deze overeen, verwijder dan de hele stapel uit het spel, ongeacht de kleuren van de andere kaarten in die stapel.