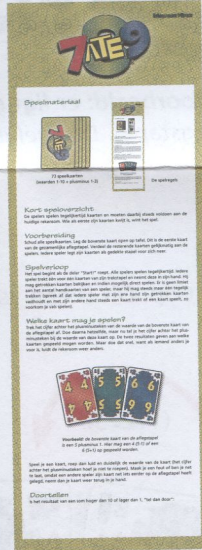


7ATE9

Spelmateriaal



73 speelkaarten
(waarden 1-10 + plusminus 1-3)



De spelregels

Kort speloverzicht

De spelers spelen tegelijkertijd kaarten en moeten daarbij steeds voldoen aan de huidige rekensom. Wie als eerste zijn kaarten kwijt is, wint het spel.

Vorbereiding

Schud alle speelkaarten. Leg de bovenste kaart open op tafel. Dit is de eerste kaart van de gezamenlijke aflegstapel. Deel de resterende kaarten gelijkmatig uit aan de spelers. Iedere speler legt zijn kaarten als gedekte stapel voor zich neer.

Spelverloop

Het spel begint als de deler "Start!" roept. Alle spelers spelen tegelijkertijd. Iedere speler trekt één voor één kaarten van zijn trekstapel en neemt deze in zijn hand. Hij mag getrokken kaarten bekijken en indien mogelijk direct spelen. Er is geen limiet aan het aantal handkaarten van een speler, maar hij mag er steeds maar één tegelijk trekken (spreek af dat iedere speler met zijn ene hand zijn getrokken kaarten vasthoudt en met zijn andere hand steeds een kaart trekt of een kaart speelt, zo voorkom je vals spelen).

Welke kaart mag je spelen?

Trek het cijfer achter het plusminusteken van de waarde van de bovenste kaart van de aflegstapel af. Doe daarna hetzelfde, maar nu tel je het cijfer achter het plusminusteken bij de waarde van deze kaart op. De twee resultaten geven aan welke kaarten gespeeld mogen worden. Maar doe dat snel, want als iemand anders je voor is, luidt de rekensom weer anders.

$(5-1=4)$

$(5+1=6)$



Voorbeeld: de bovenste kaart van de aflegstapel is een 5 plusminus 1. Hier mag een 4 (5-1) of een 6 (5+1) op gespeeld worden.

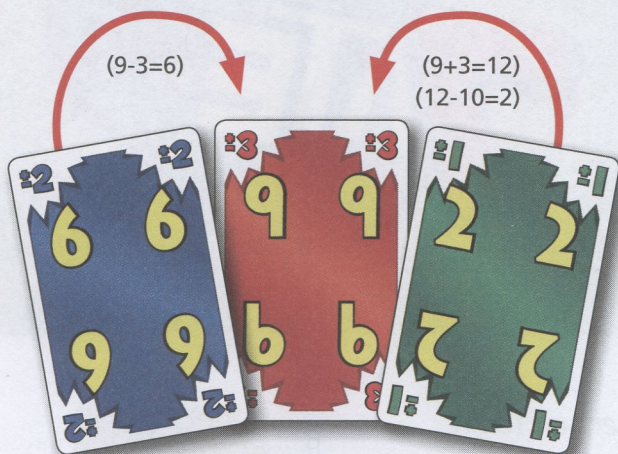
Speel je een kaart, roep dan luid en duidelijk de waarde van de kaart (het cijfer achter het plusminusteken hoeft je niet te roepen). Maak je een fout of ben je net te laat, omdat een andere speler zijn kaart net iets eerder op de aflegstapel heeft gelegd, neem dan je kaart weer terug in je hand.

Doortellen

Is het resultaat van een som hoger dan 10 of lager dan 1, "tel dan door":

Hoger dan 10

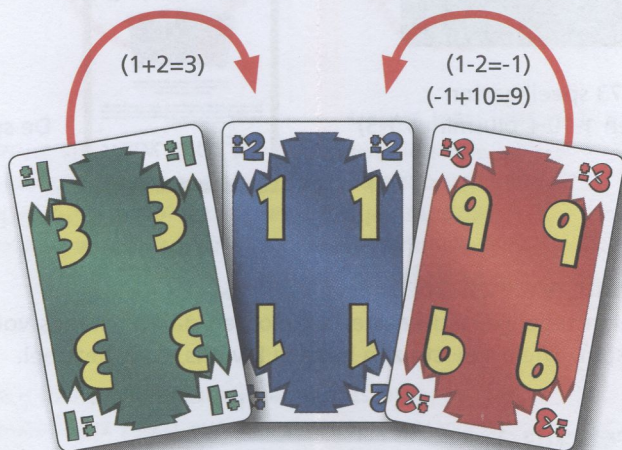
Trek 10 van het resultaat af. Dit is een van de kaarten die gespeeld mogen worden.



Voorbeeld: er ligt een 9 plusminus 3 op de aflegstapel. De spelers mogen nu een 6 (9-3) of een 2 (9+3-10) spelen.

Lager dan 1

Tel 10 bij het resultaat op. Dit is een van de kaarten die gespeeld mogen worden.



Voorbeeld: er ligt een 1 plusminus 2 op de aflegstapel. De spelers mogen nu een 3 (1+2) of een 9 (1-2+10) spelen.

Opmerkingen:

- Je hoeft nooit op je beurt te wachten. Zodra je ziet dat je een kaart uit je hand kunt spelen, mag je dat direct doen.
- Als 2 of meer spelers op hetzelfde moment proberen om een kaart te spelen, dan mag die speler wiens kaart als eerste op de aflegstapel werd gelegd (dus onderaan ligt) dat doen. De andere spelers nemen hun kaart terug.
- Tijdens het spel mag je voortdurend je hand aanvullen door (één voor één) kaarten van je eigen trekstapel te trekken.
- Het is toegestaan om meerdere kaarten achtereen te spelen, maar steeds één per keer.
- De bovenste kaart van de aflegstapel verandert steeds, dus in principe is er altijd wel een speler die een kaart kan spelen. Mocht het toch voorkomen dat alle spelers al hun kaarten hebben getrokken en niemand een kaart kan spelen, dan leggen alle spelers hun kaarten gedekt voor zich op tafel. De deler pakt nu de onderste kaart van de aflegstapel en legt deze er bovenop. Als hij "Start!" roept, pakt iedere speler zijn kaarten weer op en het spel gaat verder.

Einde van het spel

Heeft een speler nog maar één handkaart over (en geen kaarten meer in zijn trekstapel), dan mag hij deze direct gedekt op de aflegstapel leggen, ongeacht de waarde van de kaart. Deze speler heeft het spel gewonnen.



© 2011 2009-2011 Out of the Box

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Auteur: Maureen Hiron

Illustraties: John Kovalic, Cathleen Quinn-Kinney

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden

Made in Germany