

JE ZULT MOETEN GEVEN EN NEMEN

SPEELMATERIAAL

- 5 dobbelstenen in 5 verschillende kleuren
- 4 afwasbare viltstiften
- 29 scorekaarten
- 20 bonuskaarten
- 4 tellingkaarten
- 1 solokaart
- 1 marktspoor
- De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

In de loop van het spel stellen de spelers zelf hun "speelvel" samen door steeds nieuwe kaarten te kopen. Bonuskaarten helpen om opdrachten met betrekking tot afgehandelde scorekaarten te vervullen. Want uitsluitend afgesloten kaarten leveren een bonus of overwinningspunten op. De adder onder het gras: een speler mag de resultaten van zijn worp uitsluitend invullen als hij daarmee een kaart volledig afhandelt. Daar worden de passieve spelers blij van, want elke keer dat de actieve speler opnieuw dobbelt, mogen de passieve spelers een dobbelsteen invullen en zo alvast aan een kaart beginnen. Dat betekent dus: je zult moeten geven en nemen!

VOORBEREIDING

Leg het marktspoor op tafel. Vorm 2 op achterkant gesorteerde stapels en schud deze apart. Leg de stapels boven en onder naast het marktspoor. Draai 4 scorekaarten (kaarten met lauwerkrans) om en leg deze open naast elkaar op de 4 plaatsen boven het marktspoor. Doe hetzelfde met de bovenste 4 bonuskaarten (kaarten met een B) en leg deze open naast elkaar op de 4 plaatsen onder het marktspoor. We noemen alle kaarten die aan het marktspoor liggen de "markt".

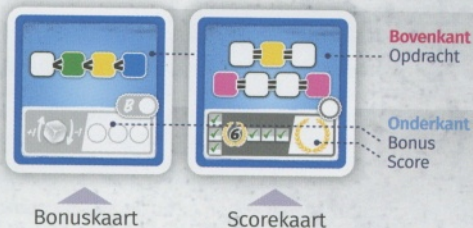


Iedere speler krijgt 1 tellingkaart, 1 vitstift en 2 kaarten van elke stapel naast het marktspoor. Van deze 4 kaarten moet hij er 1 afleggen en onder de betreffende stapel schuiven. De resterende 3 kaarten legt hij zo voor zich dat de kaarten ten minste 1 zijde of 1 hoek van een andere kaart raken. **Opmerking:** de verzameling kaarten van een speler mag maximaal uit een rooster van 3 x 3 bestaan (3 rijen en 3 kolommen).

Bepaal een startspeler door loting. Hij krijgt de 5 dobbelstenen en de tellingkaart met het startspelersymbool (de spelers zouden de tellingkaarten voor het loten kunnen gebruiken).

SCORE- EN BONUSKAARTEN

Elke kaart heeft aan de **onderkant** een bonus (bonuskaarten) of een score voor het einde van het spel (scorekaarten). Deze moeten echter eerst vrijgespeeld worden door de opdracht aan de **bovenkant** volledig te volbrengen (de kaart is daarmee afgesloten). Om de opdrachten te volbrengen, zetten de spelers dobbelstenen in.



SPELVERLOOP

De startspeler werpt alle 5 dobbelstenen. Hij mag de worp gebruiken zoals deze is of **ten hoogste 2x opnieuw dobbelen**. Voordat hij opnieuw dobbelt, mag hij zoveel dobbelstenen als hij wil op de bouwplaats in de doos leggen en daarna de resterende dobbelstenen werpen. Dobbelt hij een tweede keer opnieuw, dan mag hij ervoor kiezen om eerder op de bouwplaats gelegde dobbelstenen mee te werpen.

Is de actieve speler tevreden met zijn worp (de 1^e, 2^e of 3^e worp), dan mag hij nu maximaal 5 dobbelstenen gebruiken (zoals ze nu liggen). Hij mag er kaarten van de markt mee kopen en/of kaarten mee afsluiten. Hij mag beide zo vaak als hij kan uitvoeren. Hij mag echter **elke dobbelsteen ten hoogste 1x gebruiken**. Is de actieve speler ook na zijn 3^e worp niet tevreden, dan mag hij er als **alternatief** voor kiezen om **een zogenaamde Kans** (zie blz. 4) te gebruiken.

PASSIEVE SPELERS PROFITEREN MEE

Dobbelt de actieve speler opnieuw, dan mag iedere passieve speler **één van de opnieuw geworpen dobbelstenen** bij zichzelf invullen. Dat mag **elke keer** als de actieve speler opnieuw werpt. Is de actieve speler echter tevreden met zijn eerste worp, dan krijgen de passieve spelers niet de mogelijkheid om dobbelstenen bij zichzelf in te vullen.



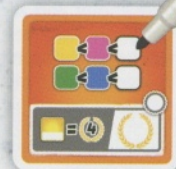
BELANGRIJK dobbelstenen die de actieve speler op de bouwplaats in de doos heeft gelegd, zijn beschermd en mogen niet door de passieve spelers worden gekozen. De passieve spelers mogen uitsluitend uit de juist opnieuw geworpen dobbelstenen kiezen.

2

De passieve spelers hoeven geen verschillende dobbelstenen te kiezen. De actieve speler mag ervoor kiezen om door de passieve spelers ingevulde dobbelstenen bij zijn derde worp opnieuw te werpen. Een passieve speler mag van het invullen van een dobbelsteen afzien.

OPDRACHTEN VOLBRENGEN EN KAARTEN AFSLUITEN

De actieve speler mag de dobbelstenen gebruiken om opdrachtvelden van een kaart in te vullen, maar uitsluitend als hij daarmee alle (nog) niet ingevulde velden van deze kaart vult! De actieve speler mag geen afzonderlijke velden op een kaart invullen als hij de kaart niet volledig kan voltooien.



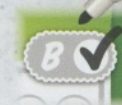
Bij het invullen geldt:

- ▶ Staat er een cijfer in een veld, dan is het betreffende cijfer nodig om het aan te kruisen.
- ▶ Staat er geen cijfer in een veld, dan moet er een cijfer ingevuld worden.
- ▶ Voor witte velden mag elke dobbelsteen gebruikt worden (kleur niet van belang).
- ▶ Voor gekleurde velden mag uitsluitend de dobbelsteen in de betreffende kleur worden gebruikt.
- ▶ De volgorde waarin velden worden ingevuld, is niet van belang.



Nog één keer omdat het belangrijk is! De **actieve speler** mag **afzonderlijke opdrachtvelden** uitsluitend invullen als hij daarmee de **kaart afsluit**. Anders niet! Passieve spelers mogen daarentegen wel afzonderlijke velden invullen, ook als ze daarmee geen kaart afsluiten! Zo kunnen kaarten passief "voorbereid" worden om deze later als actieve speler gemakkelijker te kunnen afsluiten.

Om aan te geven dat een kaart is afgesloten, zet de speler een vinkje in de cirkel aan de rechterkant. De onderaan de kaart aangegeven bonus of score voor het einde van het spel is nu vrijgespeeld. Details met betrekking tot opdrachten, bonussen en scores bevinden zich aan het einde van deze spelregels.



KAARTEN UIT DE MARKT KOPEN

Heeft de actieve speler 3 of 4 gelijke resultaten in zijn worp, dan mag hij deze dobbelstenen gebruiken om kaarten uit de markt te kopen, die hij dan direct in zijn verzameling legt. Het marktspoor toont de prijs voor de kaarten die erboven en eronder liggen. Een gekochte kaart moet zo gelegd worden dat ten minste 1 zijde of 1 hoek ervan een al liggende kaart raakt en mag daarna niet meer worden verplaatst. De totale verzameling mag nooit groter worden dan 3 kolommen en 3 rijen (dus maximaal een rooster van 3 bij 3). In het begin kan de speler nog redelijk vrij kiezen, maar zodra er 3 kaarten horizontaal en 3 verticaal liggen, zijn de mogelijke plaatsen voor volgende kaarten vastgelegd.



4 gelijke dobbelstenen



3 gelijke dobbelstenen

3

KANS

Na de 3^e worp **en uitsluitend dan**, heeft de actieve speler de mogelijkheid om in plaats van de 2 gebruikelijke opties **1 van de volgende 2 Kansen** te gebruiken:

1) De actieve speler mag **ten hoogste 2 dobbelstenen naar keuze gebruiken** alsof hij passieve speler zou zijn. Hij kiest uit alle 5 dobbelstenen zoals deze na zijn 3^e worp liggen en mag daarmee 2 velden (ook op verschillende kaarten) in zijn verzameling invullen. **De kaarten hoeven dan niet te worden afgesloten**. Hij mag er echter het laatste veld van een kaart mee vullen of maar 1 dobbelsteen kiezen als hij niet meer vrije velden heeft.

Let op! Dit is de enige mogelijkheid voor de actieve speler om velden in te vullen zonder daarmee de kaart volledig af te sluiten. Dat mag echter uitsluitend als hij 2 keer opnieuw heeft gedobdeld.

2) De actieve speler neemt de bovenste kaart van één van de gedekte stapels en legt deze open in zijn verzameling. Hij mag ervoor kiezen om de getrokken kaart af te leggen in plaats van neer te leggen, maar daarmee is zijn beurt voorbij. Hij mag daarna dus niet meer voor 2 dobbelstenen kiezen of een andere kaart trekken.

EINDE VAN DE BEURT

Heeft de actieve speler dobbelstenen gebruikt voor de koop van kaarten en/of het afsluiten van kaarten, of na zijn 3^e worp een Kans gebruikt, dan is zijn beurt voorbij en geeft hij de dobbelstenen aan de speler links van hem, die nu de actieve speler wordt.

Is er ten minste 1 kaart gekocht, dan worden alle kaarten van de betreffende rij(en) in de richting van de pijl doorgeschoven en trekken de spelers nieuwe kaarten voor de vrijgekomen plekken.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn 9^e kaart neerlegt (en zijn rooster van 3 bij 3 afbouwt), wordt het einde van het spel geactiveerd. De huidige ronde wordt uitgespeeld (tot en met de speler rechts van de startspeler). Daarna volgt er nog 1 volledige ronde (weer tot en met de speler rechts van de startspeler). Ten slotte volgt de puntentelling.

Speciale situatie: heeft een speler vóór de laatste ronde al zijn kaarten afgesloten, dan moet hij toch 3x dobbelen, omdat hij ten minste 1 kaart moet kopen of een kaart moet afsluiten om vóór de 3^e worp te mogen stoppen.

PUNTENTELLING

Iedere speler kijkt nu hoeveel punten hij voor zijn **afgesloten** scorekaarten krijgt en vult deze in de lege lauwerkrans op de kaart in (details aan het einde van de spelregels). Daarna berekent hij zijn eindtotaal en schrijft dat onderaan op zijn tellingskaart.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de minste lege velden heeft. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de winst.

Tellingskaart



OPDRACHTEN

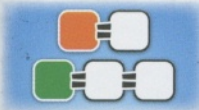
De volgende opdrachten zitten in het spel:



Voor elk veld moet exact het aangegeven cijfer worden gebruikt. Voor het gele veld moet exact een gele 3 gebruikt worden om het te mogen aankruisen.



Het symbool betekent dat het cijfer rechts ervan hoger moet zijn dan het cijfer links van het symbool. In het voorbeeld links moeten de cijfers van links naar rechts oplopen. Sprongen zijn echter toegestaan. 1, 2, 4, 5, 6 is dus bijvoorbeeld correct. Voor het middelste veld moet hier een oranje dobbelsteen worden gebruikt.



Het symbool betekent dat de cijfers aan beide kanten ervan gelijk moeten zijn. In het voorbeeld links heeft de speler een paar en drie dezelfde nodig, waarbij in het paar een oranje dobbelsteen en bij de 3 dezelfde een groene dobbelsteen moet worden gebruikt. Het paar en de 3 dezelfde mogen uit verschillende cijfers bestaan (bijvoorbeeld: 2, 2 en 5, 5, 5).

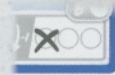


De som van alle waarden in de velden moet groter of gelijk aan 40 zijn. Verder is het niet van belang welke waarden de speler er invult. Voor de gekleurde velden geldt echter dat de speler dobbelstenen van de betreffende kleuren moet gebruiken.

BONUSKAARTEN

Bonuskaarten geven geen punten als beloning, maar een bonus, die tijdens het spel kan worden ingezet. **Pas als** een speler **alle opdrachtvelden** van een bonuskaart heeft **ingevuld**, mag hij de erop aangegeven **bonus gebruiken**. Afgesloten bonussen mogen direct gebruikt worden, eventueel al in dezelfde beurt.

De meeste bonuskaarten kunnen 3x per spel worden gebruikt. De speler kruist na elk gebruik 1 van de 3 bonusvakjes aan. **Belangrijk:** veel bonussen zijn ook als passieve speler te gebruiken.



Verandert een bonus een dobbelsteen, dan gebeurt dit altijd in gedachten. Verandert een speler dus bijvoorbeeld een 4 in een 5, dan blijft de dobbelsteen voor alle andere spelers een 4.

De volgende bonussen zitten in het spel:



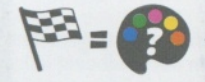
De speler mag (in gedachten) 1 bij het resultaat van een dobbelsteen optellen of er 1 van aftrekken en dit ook meermaals op dezelfde dobbelsteen toepassen als hij de bonus vaker aankruist. De waarde kan niet hoger worden dan 6 en mag niet van een 6 in een 1 of andersom worden veranderd. De bonus mag ook bij het kopen of als passieve speler worden gebruikt.



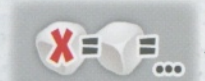
De speler mag 1 dobbelsteen voor een andere kleur gebruiken. Hij mag bijvoorbeeld een gele dobbelsteen gebruiken voor een veld waarvoor een blauwe dobbelsteen is vereist. De bonus mag ook als passieve speler worden gebruikt.



De speler mag als passieve speler een extra opnieuw geworpen dobbelsteen invullen. Hij mag daarmee niet dezelfde dobbelsteen nogmaals invullen. Deze bonus kan niet als actieve speler worden gebruikt!



De speler mag aan het einde van het spel de kleur van deze kaart bepalen. Hij markeert deze in het beloningsveld. Dit kan nuttig zijn voor scorekaarten die punten geven voor kaarten in bepaalde kleuren. Is deze kaart niet afgesloten, dan heeft hij geen kleur en telt hij dus niet voor scorekaarten mee.



De speler heeft 1 dobbelsteen minder nodig voor het kopen van kaarten uit de markt. Hij mag voor een koop meerdere cirkels aankruisen, zodat hij een kaart met 1 of zelfs geen dobbelstenen zou kunnen kopen.



LET OP: standaard geldt: elke dobbelsteen kan altijd maar 1x worden gebruikt, ook als een speler er meerdere bonussen op toepast. Voor elk gebruik moet de speler een cirkel aankruisen.

SCOREKAARTEN

Hoeveel punten een scorekaart oplevert, hangt af van het aantal en de locatie van andere kaarten in de eigen verzameling. Een kaart wordt uitsluitend geteld als hij is afgesloten. **Belangrijk:** sommige scorekaarten zijn vaker aanwezig, waarbij de ene meer punten geeft dan de andere. Dit heeft met de moeilijkheid van de opdracht te maken. Het is toegestaan om meer kaarten van dezelfde soort te bezitten. De speler krijgt dan voor elk van deze kaarten de aangegeven punten.

De volgende scorekaarten zitten in het spel:



De speler krijgt voor elke kaart die horizontaal of verticaal aan deze kaart grenst EN afgesloten is de aangegeven punten.



De speler krijgt voor elke kaart van de aangegeven kleur in zijn verzameling de aangegeven punten. Deze hoeven niet afgesloten te zijn. Het is voldoende om de kaarten in die kleur te bezitten.



De speler krijgt voor elke kaart die horizontaal en verticaal aan deze kaart grenst EN de aangegeven kleur heeft de aangegeven punten. Deze hoeven niet afgesloten te zijn. Het is voldoende om de kaarten in die kleur eraan te hebben.



De speler krijgt voor elke rij of kolom in de eigen verzameling die uit **3 afgesloten kaarten** bestaat de aangegeven punten. De scorekaart zelf hoeft niet per se zelf onderdeel van een afgesloten rij of kolom te zijn.



De speler krijgt de aangegeven punten als hij een **complete set kaarten van alle 5 kleuren** in zijn verzameling heeft. De locatie van deze kaarten en of ze al dan niet zijn afgesloten, is niet van belang.



De speler krijgt voor elke rij of kolom in de eigen verzameling die uit **3 kaarten van dezelfde kleur** bestaat de aangegeven punten. De scorekaart zelf hoeft niet per se onderdeel van zo'n rij of kolom te zijn. De afzonderlijke rijen en kolommen hoeven niet dezelfde kleur te hebben. De speler kan dus bijvoorbeeld 1 gele en 1 groene rij tellen.



De speler krijgt voor **elke afgesloten bonuskaart van een verschillende soort** in de eigen verzameling de aangegeven punten. Twee bonussen van dezelfde soort geven dus maar één keer de punten.

SOLOSPEL

het is ook mogelijk om "Geven & Nemen" solitair te spelen. Ook in het solospel probeert de speler zoveel mogelijk punten te verzamelen. De basisspelregels zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

De speler voert afwisselend een actieve en een passieve beurt uit, te beginnen met een actieve beurt. In een actieve beurt gelden alle basisspelregels. De speler moet echter **onthouden hoe vaak hij opnieuw heeft gedobbeld. De passieve beurt verschilt van het basisspel:**

De speler werpt alle 5 dobbelstenen 1x. Afhankelijk van het aantal keren dat hij in zijn actieve beurt opnieuw heeft gedobbeld, mag hij nu uit deze worp dobbelstenen meegebruiken: Bij 0x **opnieuw dobbelen in zijn actieve beurt** mag hij ten hoogste 3 dobbelstenen gebruiken. Bij 1x opnieuw dobbelen mag hij ten hoogste 2 dobbelstenen gebruiken en bij 2x opnieuw dobbelen mag hij ten hoogste 1 dobbelsteen gebruiken.

Daarna **moet** hij uit 1 van beide marktrijen de meest rechtse kaart verwijderen en opzij leggen, zodat hij goed kan zien hoeveel kaarten er opzijgelegd zijn (dit dient ook als rondeteller). De speler mag zelf kiezen of hij een score- of bonuskaart verwijdert. Daarna vult hij de markt zoals gebruikelijk aan.

Na de passieve beurt volgt een actieve beurt, enzovoort. Dit herhaalt hij zolang totdat er aan het einde van zijn passieve beurt zoveel kaarten opzij zijn gelegd als het huidige level aangeeft (zie solokaart). Daarna eindigt het spel en telt de speler zijn punten. Heeft hij voldoende punten, dan heeft hij dit level gewonnen en kan hij zich aan het volgende level wagen.

Het spel is ook voorbij als de speler, net als in het basisspel, zijn 9^e kaart heeft neergelegd. Zoals gebruikelijk speelt hij de huidige ronde uit, gevolgd door nog een volledige ronde (inclusief passieve beurt). Het spel zou zo vóór het maximale aantal ronden kunnen eindigen, maar nooit erna.

De **solokaart** toont voor elk level het maximale aantal ronden en het aantal punten dat de speler moet behalen om het te winnen en naar het volgende level te klimmen. Hij kan een gewonnen level ernaast afvinken.

Rondeteller

LEVEL			
1	15	90	
2	14	86	
3	13	82	
4	12	78	
5	11	74	
6	10	70	
7	9	66	

Solokaart

CAMPAGNESPELREGELS

Heeft een speler alle levels een keer gewonnen, dan kan hij de campagne proberen. Zijn doel is dan om alle levels na elkaar te winnen. Hij begint met een spel op level 1. Wint hij het level, dan noteert hij voor elk punt boven het benodigde aantal punten 1 campagnepunt. Hij vervolgt dan met het volgende level. Vanaf level 2 mag een speler als hij een level niet wint 1:1 campagnepunten afgeven om het aantal nog benodigde punten voor het winnen van het level te compenseren. Heeft hij niet voldoende campagnepunten om dat te doen, dan eindigt de campagne en moet hij weer bij level 1 beginnen.

Lukt het je om level 7 te bereiken? Met 50 of meer campagnepunten?

SAMENVATTING

Actief

Na de 1^e/2^e/3^e worp



en/
of



Afsluiten

Kopen

Ten hoogste alle 5 dobbelstenen gebruiken



**Alleen invullen als
voltooid!**

Kans

2 van je
5 dobbelstenen



of

1 kaart



als passief gebruiken

gedekt trekken

Passief

Na de 2^e/3^e worp



**1 dobbelsteen
gebruiken**

Niet van de bouwplaats!



**Afzonderlijke velden
invullen mag!**



© 2020 Schmidt Spiele GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Ulrich Blüm & Jens Merkl
Illustraties: Leon Schiffer
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

