

## SPELTIPS

Twee voorbeelden laten zien, hoe een speler in dit spel in de problemen kan komen. In voorbeeld 1 speelt een speler kaart "45" uit, omdat hij denkt deze kaart achter de "41" in de derde rij te leggen. Hij heeft echter niet gezien, dat hij de "45" naast de "42" (kleinste verschil, regel 2) moet leggen. Nu legt hij echter de zesde kaart in de vierde rij en moet hij dus de 5 kaarten van deze rij nemen!

## STAPELS KOEIENKOPPEN

Geïncasseerde kaarten legt een speler voor zich op tafel.

**Let op!** Met deze kaarten vul je de kaarten in je hand niet aan.

## HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle kaarten zijn uitgespeeld. Alle spelers tellen nu de koeienkoppen op de eigen geïncasseerde kaarten. Dit zijn je minpunten.

Schrijf de resultaten van de spelers op papier. Daarna begint meteen weer een spel. Als een speler na een aantal spellen 66 of meer koeienkoppen in totaal heeft verzameld, wordt de eindscore bepaald. De speler met de minste koeienkoppen heeft gewonnen. Uiteraard kan aan het begin van een partij een ander aantal koeienkoppen worden afgesproken.

## VARIANTEN VOOR GEVORDERDEN

De volgende 2 regelvarianten zijn aan te bevelen voor spelers die van tactiek houden. De regels zoals hiervoor beschreven blijven gewoon van kracht, maar de volgende regels kunnen worden toegevoegd:

### 1. Alle kaarten in het spel zijn bekend

Afhankelijk van het aantal deelnemende spelers worden een aantal kaarten uit het spel getrokken. De kaarten die in het spel blijven, worden berekend met de volgende formule: aantal spelers maal 10 plus 4 kaarten.

**Voorbeeld:** 3 spelers: 34 kaarten (1 - 34)  
4 spelers: 44 kaarten (1 - 44)

Alle kaarten die hoger zijn worden uit het spel gehaald en worden niet gebruikt.

### 2. De spelers kiezen hun 10 kaarten zelf uit.

De kaarten worden open op tafel gelegd. Om beurten kiezen de spelers steeds 1 kaart tot ieder 10 kaarten heeft. Er liggen dan nog 4 kaarten op tafel die de beginkaarten voor de 4 rijen worden. Het verdere verloop van het spel is identiek aan de normale regels.

Vervalt: Daniël Hogetoorn /  
Corné van Moorsel.  
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Uitgever en Distributeur:  
Files, Made in Germany.  
Alle rechten voorbehouden.  
Bezoek het SpellenSpektakel, ieder jaar in november in het beursgebouw te Eindhoven. Informatie: www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 999 00 00  
www.spellenspektakel.nl

# TAKES!

van Wolfgang Kramer

## Geen spel voor koeienkoppen!

**Aantal spelers:** 2 - 10

**Leeftijd:** vanaf 10 jaar

**Spelduur:** ca. 45 minuten

**Inhoud:** 104 Kaarten, 1 Spelregelboekje

## HET DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen zo weinig mogelijk kaarten te incasseren. Elke kaart die je ontvangt, levert je één minpunt voor elke koeienkop op die kaart! De speler met de minste minpunten wint het spel.

## DE VOORBEREIDING

Leg pen en papier klaar. Schud alle kaarten en deel iedere speler 10 kaarten.

## Vier rijen bouwen

De bovenste vier kaarten worden van de overgebleven kaartenstapel getrokken en open op tafel gelegd. Iedere kaart is de eerste kaart van een rij die inclusief deze kaart maximaal vijf kaarten lang mag worden! De kaarten die nu nog over zijn, zijn pas in het volgende spel weer nodig.

**Afb. 1:** De 4 rijen aan het begin van het spel.

## HET SPELVERLOOP

### 1. Kaart spelen

Alle spelers leggen 1 kaart uit hun hand voor zich op tafel zonder dat de anderen zien welk getal er op staat. Pas als alle spelers dit hebben gedaan, worden de kaarten omgedraaid.

**De speler die de kaart met de laagste waarde heeft uitgespeeld, legt als eerste** zijn kaart in één van de vier rijen, daarna de speler met de op één na laagste waarde enz. tot ook de speler met de hoogste kaart in die ronde zijn kaart in een rij heeft gelegd. De kaarten in een rij worden altijd naast elkaar gelegd. Deze procedure wordt herhaald tot iedereen al zijn 10 kaarten heeft neergelegd.

## Hoe worden de kaarten aangelegd?

Iedere uitgespeelde kaart past slechts in 1 rij. De volgende regels zijn van toepassing:

**Regel 1: "Oplopende getallenvolgorde"**

De kaarten in een rij moeten altijd een oplopende getallenvolgorde hebben.

**Regel 2: "Kleinste verschil"**

Een kaart moet altijd in die rij aangelegd worden, waarvan de laatste kaart het kleinste verschil heeft met de nieuw te leggen kaart.

### Voorbeeld:

Zoals in afbeelding 1 is te zien, hebben de laatste kaarten van de 4 rijen de volgende waarden: 12, 37, 43 en 58. Vier spelers spelen de volgende kaarten uit: 14, 15, 44 en 61. De "14" is de laagste kaart. Deze wordt eerst aan een rij toegevoegd. Volgens regel 1 wordt deze kaart in de eerste rij na de "12" geplaatst. De "15" wordt daar direct naast gelegd. Volgens regel 1 kan de "44" in de eerste, tweede en derde rij worden geplaatst. Nu wordt gekeken naar het kleinste verschil, waardoor de kaart in de derde rij naast de "43" komt te liggen. Om diezelfde reden wordt de "61" in de vierde rij aangelegd.

**Afb. 2:** Zo zien de 4 rijen er uit na de eerste ronde.

**2. Kaarten incasseren**  
Zolang een speler zijn kaarten in een rij kan leggen, is er niets aan de hand. Als een rij echter vol is of een kaart past in geen enkele rij, dan moet die speler kaarten incasseren.

### Regel 3: "Volle rij"

Een rij is vol met 5 kaarten. Moet een speler naar aanleiding van regel 2 een zesde kaart bij een rij aanleggen, dan neemt die speler alle vijf kaarten uit deze rij. Zijn zesde kaart vormt dan het begin van de nieuwe rij.

### Voorbeeld:

Onze vier spelers spelen de volgende kaarten uit: 21, 26, 30 en 36.

De "21" en "26" worden in de eerste rij gelegd die nu met 5 kaarten vol is. De speler die de "30" speelde moet echter zijn kaart ook in deze rij leggen. Omdat dit de zesde kaart is, moet hij de vijf kaarten van de eerste rij pakken. Zijn "30" wordt de eerste kaart van de nieuwe rij. De "36" wordt daarna ook in de eerste rij gelegd, naast de "30".

**Afb. 3:** Zo zien de 4 rijen er uit na de tweede ronde.

### Regel 4: "Laagste kaart"

Een speler die een kaart uitspeelt die te laag is om in een rij te leggen, moet alle kaarten van een willekeurige rij pakken. Zijn "lege" kaart wordt dan de eerste kaart van de nieuwe rij.

### Voorbeeld:

De volgende kaarten worden uitgespeeld: 3, 9, 68 en 83. De "3" moet als eerste worden neergelegd. Deze past echter in geen enkele rij. De speler moet nu een rij kiezen, waarvan hij alle kaarten neemt. Hij kiest rij 2 en neemt de "37". Zijn "3" legt hij in de tweede rij. Daardoor legt de speler met de "9" zijn kaart nu naast de "3".

**Afb. 4:** Zo zien de rijen er uit na de derde ronde

### Let op:

Een speler die vanwege een "lage kaart" een complete rij moet nemen, kiest normaal gesproken de rij met de minste minpunten.

## KOEIENKOPPEN = MINPUNTEN

Op elke kaart staan koeienkoppen tussen de getallen afgebeeld. Elke koeienkop levert 1 minpunt op!