

SPEELTIPS

Alle kaarten met:
een 5 als laatste cijfer (5, 15, 25 enz.) hebben 2 koeienkoppen,
een 0 als laatste cijfer (10, 20, 30 enz.) hebben 3 koeienkoppen.
Het getal "55" heeft een 5 als laatste cijfer en twee dezelfde
cijfers en heeft daardoor 7 koeienkoppen.

STAPELS KOEIEKOPPEN

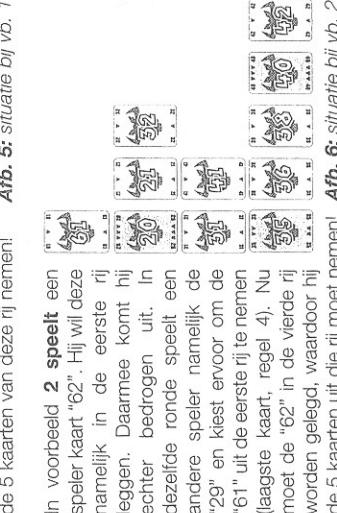
Geincasseerde kaarten legt een speler voor zich op tafel.
Let op! Met deze kaarten vul je de kaarten in je hand **niet** aan.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle kaarten zijn uitgespeeld. Alle spelers tellen nu de koeienkoppen op de eigen geincassereerde 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.

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! **Afb. 5:** situatie bij v.b. 1



In voorbeeld **2 speelt** een speler kaart "62". Hij wil deze namelijk in de eerste rij leggen. Daarmee komt hij echter bedrogen uit. In dezelfde ronde speelt een andere speler namelijk de "29" en kiest ervoor om de "61" uit de eerste rij te nemen (laagste kaart, regel 4). Nu moet de "62" in de vierde rij worden gelegd, waardoor hij de 5 kaarten uit die rij moet nemen! **Afb. 6:** situatie bij v.b. 2

Hoe worden de kaarten aangelegd?

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

Regel 1: "Oplopende getallen/volgorde"

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 rijken 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 de kaart met de kleinste verschil, waarbij de kaart in de derde rij naast de "43" komt te liggen. Om diezelfde reden wordt de "61" in de vierde rij aangelegd.



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" speelt 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".



HET TOEL 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.

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 "laag" 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 rijken 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.

KOEIEKOPPEN = MINPUNTEN

Op elke kaart staan koeienkoppen tussen de getallen aangebeeld. Elk koeienkop levert 1 minpunt op!