

# Racko



# Racko

Een ongewoonlijk kaartspel  
voor 2 tot 4 spelers  
vanaf 10 jaar.

Ravensburger® Spelen Nr. 01 551 1

## Inhoud:

75 getallenkaarten  
7 jokers  
14 actiekaarten  
4 kunststof kaartenhouders




## Doel van het spel

De getallenkaarten  
moeten een aan-  
sluitende reeks  
vormen.

Wie als eerste de ongeordende getallenkaarten in de kaartenhouder tot een aansluitende reeks kaarten heeft opgebouwd, is winnaar van een speelronde. De winstpunten uit meerdere rondes beslissen wie aan het einde van het spel de eindwinnaar is.

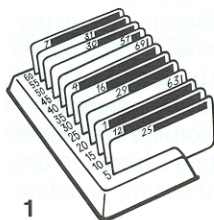
## Vorbereiding

Iedere speler krijgt een kaartenhouder. De getallen van 5 tot 60 op de kaartenhouders worden aan het einde van een speelronde voor de telling van de winstpunten gebruikt.

Bij **4 spelers** gebruikt men de getallenkaarten 1 tot 75, 7 jokers en 14 actiekaarten (4  - 7  - 3 ) ,

bij **3 spelers** de getallenkaarten 1 tot 60, 6 jokers en 11 actiekaarten (3  - 6  - 2 ) ,

bij **2 spelers** de getallenkaarten 1 tot 50, 5 jokers en 8 actiekaarten (2  - 5  - 1 ) .



Getallenkaarten  
schudden en uit-  
delen.

Kaarten meteen in  
de houder steken.  
Beginnen bij sleuf  
60.

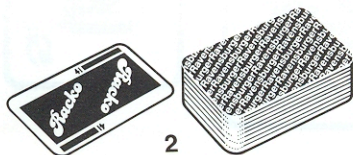
De **getallenkaarten** worden zonder jokers en actiekaarten goed geschud en één voor één aan de spelers uitgedeeld.

Iedere speler krijgt **12 kaarten**. Elke kaart moet meteen in de kaartenhouder worden gestoken. Men begint bij sleuf 60, dan 55, 50, enz. Daardoor ontstaat steeds weer een ongeordende reeks kaarten (zie afb. 1).

**Jokers, actie- en getallenkaarten samenvoegen.**

Nu vermengt de gever de overige getallenkaarten met de **jokers en de actiekaarten**. Deze stapel wordt blind midden op tafel gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid en als begin van de aflegstapel gebruikt. (zie afb. 2).

Als de omgedraaide kaart een actiekaart is, moet de speler die mag beginnen, de opdracht uitvoeren.



**Een kaart van de aflegstapel of van de gedekte stapel nemen.**

## Spelregels

De speler, die links van de gever zit mag beginnen te spelen. De speler neemt of **een** kaart van de gedekte stapel of de bovenste kaart van de aflegstapel.

**Uitzondering:** actiekaarten van de aflegstapel mogen maar één keer worden gebruikt.

**Getallenkaarten: insteken of afleggen.**

### Getallenkaarten

Als de speler een getallenkaart van de aflegstapel neemt, **moet** hij deze voor een kaart uit de kaartenhouder **inruilen**. De ingeurilde kaart legt hij op de aflegstapel.

Zodra een speler zijn kaart heeft afgelegd, is de volgende speler aan de beurt.

Indien de speler de bovenste kaart van de **gedekte stapel** neemt, **kan** hij deze **inruilen** of direkt weer **afleggen**. Dat hangt er van af of de kaart in zijn reeks past. Dit geldt alleen voor het geval dat de bovenste kaart van de gedekte stapel een joker of een actiekaart is.

Na het opnemen van een nieuwe getallenkaart kan de speler beslissen voor welke kaart in zijn houder hij de getallenkaart inruilt.

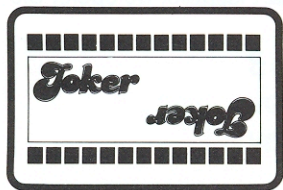
Kaarten mogen nooit van de ene sleuf naar de andere worden verplaatst.

**Actiekaarten: opdracht direkt uitvoeren.**

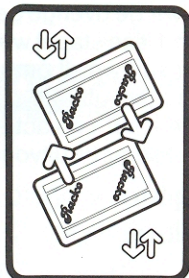
### Actiekaarten

De speler die een actiekaart heeft opgenomen, moet de aangegeven opdracht meteen uitvoeren. Daarna wordt de kaart op de aflegstapel gelegd en de volgende speler is aan de beurt.

De navolgende jokers en actiekaarten kunnen de beste plannen doorkruisen:



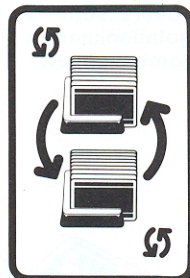
Joker



Kaartenruil



Overslaan



Kaartenhouder-  
ruil

### Joker

**Kan iedere getallenkaart vervangen.**

Deze troefkaart kan iedere getallenkaart vervangen. De joker kan op iedere willekeurige plaats in de kaartenhouder worden gestoken. Ook deze kaart mag niet van de ene sleuf naar de andere worden verzet!

### Kaartenruil

**Een getallenkaart met een andere speler ruilen.**

Wie deze kaart opneemt, moet een getallenkaart met een willekeurige andere speler ruilen. Hij mag zelf beslissen welke kaart hij krijgt en welke kaart hij af wil geven. De actiekaart wordt daarna op de aflegstapel gelegd.

*Voorbeeld: speler A vraagt van speler B de getallenkaart uit sleuf 30. In dit voorbeeld heeft deze kaart een lage waarde. A steekt de kaart daarom in sleuf 5 van zijn kaartenhouder en geeft B de ruilkaart uit sleuf 5. Speler B steekt de ruilkaart in de lege sleuf 30 van zijn kaartenhouder.*

### Overslaan

**1 beurt overslaan**

Deze kaart wordt meteen afgelegd. De speler moet een beurt overslaan. Hij mag bij de volgende beurt weer gewoon meespeelen.

### Kaartenhouder-ruil

**Kaartenhouder met een andere speler ruilen.**

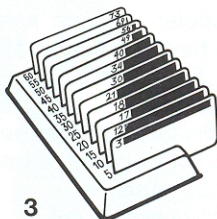
Deze kaart komt zelden voor en brengt spanning in het spel! De eigen kaartenhouder moet met de kaartenhouder van een willekeurige andere speler worden geruild.

### Einde van een speelronde

Een speelronde is afgelopen als een speler «Racko» zegt, d.w.z. als hij alle kaarten in zijn houder zo gerangschikt heeft dat vanaf

de eerste kaart in sleuf 5 iedere volgende kaart een hoger getal laat zien dan de voorgaande. (zie afb. 3)

Een speelronde is afgelopen als een speler een aansluitende reeks kaarten heeft opgebouwd.



3

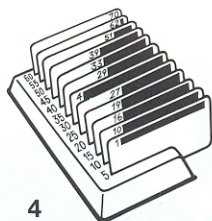
### Puntentelling

De winnaar krijgt 90 punten. De andere spelers 5 punten per kaart die in de juiste volgorde staat.

De winnaar van een speelronde krijgt **90 punten**. Hij krijgt 30 punten, omdat hij heeft gewonnen en 5 punten voor elk van zijn 12 kaarten in zijn kaartenhouder.

De andere spelers krijgen 5 punten voor elke kaart die in zijn houder van beneden naar boven in de juiste volgorde staat. De telling begint bij de eerste kaart in sleuf 5 en houdt op waar de aansluitende reeks wordt onderbroken.

*Voorbeeld: De eerste 5 kaarten vormen een aansluitende reeks. De zesde kaart laat een lager getal zien als de vijfde. Daarom tellen alleen de eerste vijf kaarten en de speler krijgt 25 punten. Zelfs als alle overige kaarten in de juiste volgorde staan, krijgt men hiervoor geen punten meer (zie afb. 4).*



4

Winnaar is wie als eerste een afgesproken aantal punten heeft behaald.

### Einde van het spel

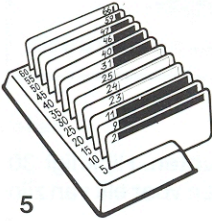
De punten die de spelers in de verschillende spelrondes hebben behaald worden genoteerd. Het spel wordt zo lang gespeeld totdat een van te voren afgesproken aantal punten (bv. 500 punten) door een speler zijn bereikt. Als twee of meer spelers in dezelfde spelronde het afgesproken aantal punten bereiken, is degene die de meeste punten heeft de winnaar.

### Partner-Racko

Twee paren spelen volgens de basisregels tegen elkaar.

4 Spelers kunnen volgens de basisregels (met 4 kaartenhouders) als partners spelen, twee tegen twee. De partners zitten tegenover elkaar, zodat daartussen telkens een speler van de tegenpartij aan de beurt is. De punten van de beide partners worden na elke spelronde bij elkaar opgeteld. Het paar dat als eerste 500 of meer punten behaalt, heeft gewonnen.

**Doel van het spel: bonuspunten verzamelen door een zo lang mogelijke aansluitende reeks op te bouwen.**



## Bonus-Racko

Het doel van dit spel is zoveel mogelijk bonuspunten te verzamelen. Alleen de speler die een aansluitende reeks van minstens drie kaarten heeft en als eerste «Racko» zegt, krijgt bonuspunten. (zie afb. 5)

De spelers moeten beslissen of zij al bij een gewone olopende kaartenreeks «Racko» zeggen of dat ze wachten en nog kaarten voor bonuspunten verzamelen. Verder gelden de normale spelregels.

De bonuspunten worden als volgt berekend:

aansluitende reeks van	bonuspunten	+ rondenwinst
3 kaarten	60	90 = 150 punten
4 kaarten	110	90 = 200 punten
5 kaarten	210	90 = 300 punten
6 of meer kaarten	310	90 = 400 punten

Als een speler die «Racko» zegt twee of meer aansluitende reeksen heeft, dan krijgt hij de bonuspunten alleen voor de langste aansluitende reeks.

## Quick-Racko

**Tijdens het uitdelen proberen een olopende reeks te vormen.**

Deze spelvariantie kan als men wil nog aan het spel worden toegevoegd. Het heeft alleen betrekking op het begin van het spel. De kaarten worden meteen in een willekeurige sleuf van de kaartenhouder gestoken. De spelers moeten proberen om al tijdens het uitdelen van de kaarten een reeks van laag naar hoog op te bouwen. Een eenmaal in een sleuf gestoken kaart mag tijdens het uitdelen niet meer worden verplaatst.

Als het een speler tijdens het uitdelen lukt om een olopende reeks te vormen, dan kan hij na het uitdelen meteen «Quick-Racko» zeggen en heeft hij het spel gewonnen. Hij krijgt hiervoor 100 punten.

Indien niemand er in slaagt om een reeks op te bouwen, dan wordt het spel volgens de basisregels of de regels van Bonus-Racko verder gespeeld.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**



258269