



Voor 2 tot 6 spelers,
leeftijd 7 en ouder,
speeltijd ongeveer 15 minuten



Doel van het spel:

Wees de eerste speler om je handkaarten weg te spelen door combinaties te maken met de kaart bovenop de drie aflegstapels. Een spel verloopt over meerdere rondes.



Inhoud:

- 70 kaarten: 2 identieke sets van 35 kaarten van 1 tot 7 genummerd in 5 verschillende kleuren;
- 60 score fiches.

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 10 fiches.
Kies een startspeler.



Ronde voorbereiding:

Schud de kaarten en geef er iedere speler 6 die hun handkaarten worden.
Draai 3 kaarten open en leg ze in het midden van de tafel als de 3 aflegstapels.
Stapel de resterende kaarten gedekt naast de drie aflegstapels als trekstapel.



Spelverloop:

Tijdens zijn beurt mag een speler één van zijn handkaarten op één van de 3 aflegstapels leggen mits deze kaart dezelfde waarde of kleur heeft van de kaart die bedekt wordt.

Als het leggen van deze kaart resulteert in een combinatie (zie hieronder), moet de speler dit aankondigen alvorens zijn kaart te leggen.

Als hij geen kaart kan of wil leggen, moet de speler een kaart van de trekstapel trekken om aan zijn hand toe te voegen en is zijn beurt voorbij.

De speler aan de rechterkant is nu aan de beurt.

Er zijn 4 soorten combinaties:

- **Paar:** indien de gelegde kaart **identiek** (zelfde kleur en zelfde waarde) is aan de kaart die ze bedekt, moet de speler “paar” aankondigen en nogmaals spelen.

.....
#.A

- **Opeenvolgend:** indien de 3 aflegstapels **opeenvolgende waarden** (1-2-3, 2-3-4, enz., niet noodzakelijk in volgorde, 6-7-5 is ook goed) aangeven, moet de speler “opeenvolgend” aankondigen. Daarna duid hij een speler aan die een kaart moet trekken en speelt hij nogmaals.

.....
#.B

- **Zelfde kleur:** indien de 3 kaarten op de aflegstapels in **dezelfde kleur** zijn, moet de speler “zelfde kleur” aankondigen. Daarna kiest hij een speler die 2 kaarten moet trekken of 2 spelers die elk 1 kaart moeten trekken. Daarna speelt hij nogmaals.

.....
#.C

- **Drie dezelfde:** indien de 3 kaarten op de aflegstapels **dezelfde waarde** hebben, moet de speler “drie dezelfde” aankondigen. Hierna moeten alle andere spelers één kaart trekken en speelt hij nogmaals.

.....
#.D

Deze effecten zijn enkel van toepassing indien de combinatie er nog niet van de vorige beurt lag.

Echter is de combinatie opeenvolgend hierop een uitzondering mits er minstens één getal verschillend is (bijvoorbeeld indien de 1 van de combinatie opeenvolgend 1-2-3 wordt vervangen door een 4 waardoor de nieuwe combinatie opeenvolgend 4-2-3 wordt wat wel geldig is).

Indien een speler zijn combinatie niet op voorhand aankondigt en zijn kaart legt maar een andere speler wel de combinatie aankondigt, is het effect niet van toepassing. Daarbovenop moet de speler die zijn combinatie niet aankondigde een kaart trekken.

De spelers die gekozen worden en hierdoor een kaart moeten trekken, moeten “dank u” zeggen. Indien ze dat niet doen, moeten ze nog een kaart extra trekken.

Indien een speler gekozen wordt en hierdoor twee kaarten moet trekken, moet hij “hartelijk bedankt” zeggen. Indien hij dat niet doet, moet hij in totaal drie kaarten trekken.

Einde van een ronde:

Van zodra een speler zijn laatste handkaart aflegt, wordt het effect van de eventueel gespeelde combinatie nog uitgevoerd maar eindigt nadien de ronde onmiddellijk. Iedere speler legt evenveel van zijn schijven als kaarten die hij nog op handen heeft terug in de doos.

De spelers doen opnieuw de ronde voorbereiding.

De startspeler van de volgende ronde is de speler die de vorige ronde won.



Einde van het spel en overwinning:

Indien een speler op het einde van een ronde zijn laatste schijf weggooit, eindigt het spel.

De speler die nog de meeste schijven bezit, is de winnaar.

Varianten :

“SLECHTS 1 GEHEIM”: vooral bij weinig spelers kunnen de handkaarten zichtbaar zijn voor de andere speler behalve één kaart. Van zodra een speler zijn geheime kaart spelt, mag hij één van de zichtbare kaarten op zijn handen omdraaien zodat die dan geheim wordt.

“OPOFFERING”: vooraleer zijn beurt te spelen en slecht eenmaal per ronde mag een speler één van zijn schijven weggooien. Hierdoor mag hij een kaart van bovenop één van de aflegstapels verplaatsen naar onderaan de trekstapel. Een speler met slechts nog één kaart op handen kan deze actie niet uitvoeren.

“HERKANSING”: tijdens zijn beurt en slechts eenmaal per ronde mag een speler één van zijn schijven weggooien om nog een beurt te mogen spelen. De spelers kunnen deze actie niet gebruiken om hun laatste kaart af te leggen.

“VARIABELE SPEELDUUR”: geef een verschillend aantal schijven aan de spelers bij het begin van het spel om de speelduur in te korten (6 schijven per speler).