

Een kaartspel vol risico's
voor 2 – 6 spelers
vanaf 8 jaar

Auteur: Prospero Hall
Design: Prospero Hall,
KniffDesign
(handleiding)
Redactie:
Irina Filinberg

In dit spel maak je elke keer kaartenrijen en probeer je
steeds de meest waardevolle veilig te stellen. Maar wees
daarbij niet te gierig! Wie te veel riskeert, verliest nog meer!
Wie aan het einde de meeste punten heeft verzameld, wint.

*“De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten
en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.”*

SPELMATERIAAL

120 kaarten:
90 getallenkaarten
(3x de getallen 1 tot
6 in 5 kleuren)
18 dobbelsteenkaarten
12 verander-van-
richting kaarten
1 dobbelsteen

*Let op: voor een betere herkenbaar-
heid is iedere kleur (op kaarten en
dobbelssteen) van een vorm voorzien
(bv. geel & cirkel).*



SPELVERLOOP

Kies tijdens je
beurt: kaarten
omdraaien of
kaarten
veiligstellen.

Draai nog meer
kaarten van de
trekstapel om
en leg ze in
maximaal 3
rijen.

Meerdere
kleuren of
getallen mogen
niet in dezelfde
rij liggen.

Schud alle 120 kaarten en leg ze als blinde trekstapel in het midden op tafel. Wie als eerste aan tafel zat, mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de klok mee. Als je aan de beurt bent, kies je of je **kaarten** wil **omdraaien** of **kaarten** veilig wil **stellen**. Het doel is zo veel mogelijk kaarten te verzamelen, want de getallen op de kaarten zijn aan het einde van het spel je punten.

Kaarten omdraaien en punten verzamelen

Draai een kaart van de trekstapel om en leg hem open in het midden op tafel. Deze is het begin van een **kaartenrij**.

Draai vervolgens achter elkaar nog meer kaarten van de trekstapel om. Dat doe je net zo lang, tot je vrijwillig ophoudt of je een getrokken kaart niet meer kan leggen. Voor iedere kaart kun je beslissen of je hem in een bestaande rij legt of een nieuwe rij begint. In totaal mag je in je beurt maximaal 3 rijen beginnen en aanvullen met kaarten.

Tip: later mag je één van deze rijen houden. De andere spelers krijgen de overige rijen, probeer dus een waardevolle rij te maken met veel kaarten en hoge getallen om zoveel mogelijk punten te scoren.

Belangrijk: Er mogen niet meerdere kaarten met hetzelfde getal of dezelfde kleur in dezelfde rij liggen (zie voorbeeld).

Draai je een kaart om die je op basis van deze regel in geen enkele van de 3 rijen kan leggen, dan heb je te veel geriskeerd. Je mag deze ronde **geen rij** pakken en verliest zelfs alle verzamelde kaarten. Zie **te veel risico genomen**.

Dobbelssteenkaarten behandel je bij het omdraaien net zo als getallenkaarten. In iedere rij mag maximaal één dobbelsteenkaart liggen. **Verander-van-richting kaarten** verzamel je daarentegen naast de trekstapel en leg je nooit in een rij. Meer over deze beide kaarten op de achterkant.

Voorbeeld:

Mark heeft een gele 2 van de stapel gepakt.

- Hij kan deze niet in de eerste rij leggen, want daar ligt al een kaart met waarde 2.
- Hij kan hem ook niet in de tweede rij leggen, omdat daar al een gele kaart ligt.
- Dus legt hij de kaart in de derde rij, omdat daar geen gele en geen kaart met waarde 2 ligt.

Voorbeeld van rijen



Stop vrijwillig
en kies meteen
een rij die je in
je uitlegrij legt.

Vrijwillig ophouden

Je kunt na iedere gelegde kaart **vrijwillig** beslissen, of je geen kaart meer van de stapel pakt, zodat je geen kaart meer kunt pakken die niet past en misschien punten verliest. **Kies** in dit geval meteen **een rij** en leg die open voor je neer (= je uitlegrij). Sorteert de kaarten in je uitlegrij op **kleur** en leg ze iets over elkaar, zodat de getallen van de kaarten goed te zien zijn.

Dobbelsteen-
kaarten: gooi
en leg alle
kaarten met
dezelfde kleur
uit je uitlegrij
op de
aflegstapel.

Dobbelsteenkaarten
Bevindt zich een dobbelsteenkaart in de gekozen rij? Wat een pech... Leg eerst zoals gebruikelijk de getallenkaarten in je uitlegrij. Gooi daarna met de dobbelsteen. Je **verliest alle kaarten met de gegooide kleur**, die je in je uitlegrij hebt verzameld. Leg deze op de gemeenschappelijke aflegstapel naast de trekstapel. Ook diegene die je zojuist gepakt hebt. Leg de dobbelsteenkaart ook op de aflegstapel. Veilig gestelde kaarten zijn beschermd tegen de dobbelsteen en hoeven niet te worden weggelegd (zie **kaarten veiligstellen en punten beschermen**).



Heb je de **ster** gegooid? Geluk bij een ongeluk! Je hoeft geen kaarten uit je uitlegrij af te leggen. Hetzelfde geldt als de gegooide kleur niet voorkomt in je uitlegrij.



De andere
spelers krijgen
ieder één van
de overige rijen.

Nadat je een rij hebt gekozen en in je uitlegrij hebt gelegd, is je beurt voorbij. Nu kiezen de **andere spelers** om de beurt (beginnend met je linker buur) ook precies **één rij** en leggen ze gesorteerd op kleur in hun uitlegrij. Dobbelsteenkaarten worden zoals hierboven beschreven afgehandeld. Bij een spel met z'n tweeën kan het gebeuren dat kaarten overblijven. Leg de overgebleven rijen open op de aflegstapel. Met meer spelers kan het natuurlijk ook gebeuren dat niet iedere speler een rij kan pakken. Daarna is de speler links van jou aan de beurt.

Verander-van-
richting kaar-
ten: het pakken
van rijen wordt
omgedraaid.

Verander-van-richting kaarten
Heb je in je beurt een **verander-van-richting kaart** gepakt en open neergelegd? Dan pakt in plaats van je linker buur, je rechter buur als eerste een rij die hij in zijn uitlegrij legt. Heb je twee verander-van-richting kaarten? Dan begint zoals gewoonlijk je linker buur enz. De verander-van-richting kaarten veranderen niet de spelvolgorde, maar alleen de volgorde waarin de spelers een rij uitkiezen.



Tip: bij een spel met 2 spelers hebben de verander-van-richting kaarten geen effect. Jullie kunnen ze eruit halen voordat je gaat spelen.

Als je de
gepakte kaart
niet kan leggen,
moet je meteen
dobbelen en
kaarten uit de
uitlegrij
afleggen.

Te veel risico genomen?
Heb je een kaart gepakt die je in geen enkele rij kan leggen? Dan ben je net iets te ver gegaan en verliest voor straf je beurt! Leg de zo-even gepakte kaarten af. Je mag **geen rij** pakken. In plaats daarvan moet je zelfs de **dobbelsteen gooien** en verlies je bovendien alle kaarten met de gegooide kleur. De door jou **uitgelegde rijen** worden om de beurt onder de **andere spelers verdeeld** (zie boven). Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Stel de kaarten
van een kleur in
je uitlegrij
veilig, zodat de
punten later
beschermd zijn
tegen de
dobbelsteen.

Kaarten veiligstellen en punten beschermen
In plaats van kaarten om te draaien, kun je ook kaarten in je uitlegrij **veiligstellen**. Daardoor kun je ze **beschermen tegen de dobbelsteen**. Kies **één kleur** en stapel al je kaarten van deze kleur blind in je uitlegrij. Deze punten kan niemand meer van je afpakken. Dat kun je tijdens het spel steeds weer doen – ook met nieuw verzamelde kaarten in kleuren die je daarvoor al veiliggesteld had.

EINDE VAN HET SPEL

De getallen op
jullie verzamel-
de kaarten zijn
aan het einde
van het spel jul-
lie punten

Het spel eindigt, zodra de trekstapel helemaal op is en alle uitliggende rijen verdeeld zijn. Daarna wordt er geteld. Iedere speler telt de getallen van zijn kaarten (zowel openliggende als veiliggestelde) bij elkaar op. De speler met **het hoogste aantal punten wint het spel!** Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste kaarten. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

RISICO-VARIANT

Willen jullie meer spanning? Probeer dan de volgende variant eens uit: als je een ster gooit, dan moet je **al je uitgelegde kaarten** op de aflegstapel leggen. Veiliggestelde kaarten blijven natuurlijk nog steeds beschermd tegen de dobbelsteen. Let dus goed op en stel je kaarten op tijd veilig!

