

NL

HEL
VETIQ

7-99



2-5



15'

NIN
JAN

Een spel van **Gjizo**
Met illustraties van **Crocotame**

REGELS VAN STEEN, PAPIER, SCHAAR



SPEELMATERIAAL

48 kaarten genummerd -6 tot 10, in
3 kleuren
5 overzichtskaarten

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je aan het einde van het spel de meeste punten hebt gescoord. De score wordt berekend door de waarden van alle kaarten die je in de loop van het spel hebt verdiend bij elkaar op te tellen.

VOORBEREIDING

1. Schud de kaarten.

2. Leg 3 kaarten open in het midden van de tafel. Dit zijn de startkaarten van de 3 stapels die tijdens het spel worden gebruikt.

3. Geef elke speler 9 gedekte kaarten. Kijk naar je kaarten. Spelers mogen elkaars kaarten niet zien.

4. Leg de resterende kaarten terug in de doos zonder ze te bekijken.

SPELVERLOOP

Elk spel heeft 9 spelrondes. Elke spelronde bestaat uit 2 stappen:

1. Kies een kaart
2. Handel de kaarten af in aflopende volgorde

1. Kies een kaart

Elke speler kiest 1 kaart uit hun hand en legt deze gesloten voor zich op tafel. Wanneer iedereen een kaart heeft neergelegd, worden alle kaarten tegelijkertijd omgedraaid.

2. Handel de kaarten af in aflopende volgorde

Spelers handelen hun gekozen kaarten om de beurt af, van de hoogste naar de laagste nummerwaarde.

Opmerking:

a. Als 2 kaarten dezelfde waarde hebben, worden eerst de 'sterkere' kaarten afgehandeld. Let op: de sterkte van een kaart wordt bepaald door zijn **kleur** in plaats van zijn waarde. Raadpleeg hiervoor de regels van Steen, Papier, Schaar aan het begin van deze handleiding.

b. Als 3 kaarten dezelfde waarde hebben, wordt de volgorde van de kaarten als volgt bepaald:



Voorbeeld van de volgorde waarin kaarten worden afgehandeld:
Aan het begin van de tweede stap van een ronde worden de volgende 5 kaarten omgedraaid:



De volgorde voor het afhandelen van de kaarten in deze ronde is als volgt:



Om je kaart af te handelen, vergelijk je hem met de open kaarten in het midden van de tafel om te bepalen of jouw kaart sterker is of niet.

Als een stapel uit 2 of meer kaarten bestaat,

vergelijk je jouw kaart met de kaart boven op de stapel.

Om een kaart in het midden van de tafel te verslaan, moet je kaart sterker zijn volgens de regels van Steen, Papier, Schaar (zoals uitgelegd aan het begin van de handleiding). **De nummerwaarde van je kaart is tijdens deze stap niet belangrijk.**

Als je kaart sterker is dan een van de drie kaarten op de 3 stapels in het midden van de tafel:

a. Neem die kaart en de andere kaarten van die stapel.

Opmerkingen:

- Als je kaart sterker is dan de bovenste kaarten van meerdere stapels, mag je zelf kiezen welke stapel je wilt hebben.
- Als de stapel die je wint uit meerdere kaarten bestaat, zijn ze allemaal van jou.
- Leg de kaarten die je hebt gewonnen open naast je neer. Iedereen mag de kaarten zien die andere spelers hebben gewonnen.

b. Leg de kaart die je tijdens deze beurt hebt afgehandeld op de plaats van de stapel die je hebt gepakt. Zo liggen er altijd 3 stapels in het midden van de tafel.

Als je kaart niet sterker is dan een van de drie kaarten op de 3 stapels in het midden van de tafel:

Leg je kaart op 1 van de 3 stapels. Zorg ervoor dat de waarden van de andere kaarten in de stapel zichtbaar blijven.

Opmerkingen:

Elke stapel kan uit een onbepaald aantal kaarten bestaan.

Begin nu een nieuwe ronde en ga door tot alle spelers alle 9 kaarten waarmee ze het spel begonnen, hebben gespeeld.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de laatste kaart is afgehandeld, worden de waarden van alle gewonnen kaarten bij elkaar opgeteld. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Bij gelijkspel wordt de winnaar bepaald met een potje Steen, Papier, Schaar.

De illustraties van het spel zijn geïnspireerd door ninja-afbeeldingen in popcultuur (zoals de ninja die geblinddoekt traint).

VOORBEELD VAN EEN SPELRONDE

Kaarten gespeeld:



De persoon die de 7 Papierkaart heeft gelegd, handelt hun kaart als eerste af. Hun kaart is sterker dan de twee Steenkaarten.



De derde stapel levert hen meer punten op. Daarom kiest de speler ervoor om de 8 Steenkaart te pakken en te vervangen door hun eigen 7 Papierkaart.



A

De persoon die de 3 Papierkaart heeft gelegd, verslaat de andere Steenkaart en pakt de tweede stapel (beide kaarten).



B

De persoon die de 3 Steenkaart heeft gelegd, verslaat de Schaarkaart en pakt de eerste stapel.



C

De persoon die de -4 Steenkaart heeft gelegd, kan geen enkele stapel verslaan en moet hun kaart op een stapel naar keuze leggen.



D

De persoon die de -6 Schaarkaart heeft gelegd, verslaat de Papierkaart. Deze speler pakt de tweede stapel en vervangt deze met hun -6 Schaarkaart.



E

Dit is de situatie aan het einde van de spelronde.

NIN
JAN

Nederlandse vertaling en proeflezing:
Linda van den Brink en Alexander
Eckhardt voor The Geeky Pen