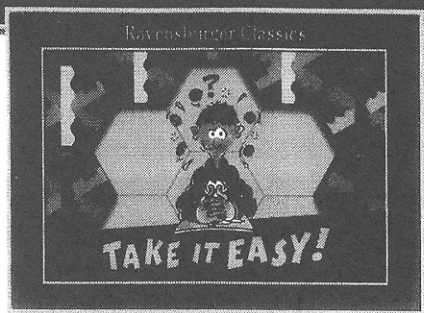


## Inhoud

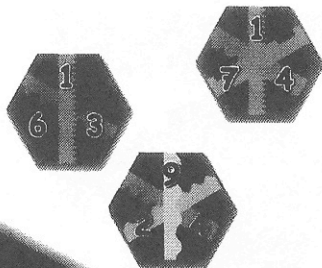
- 6 spelborden
- 6 dezelfde sets van elk
- 27 zeshoekige kaartjes

In het begin is het nog simpel: de spelborden zijn leeg en de zeshoekige kaartjes kun je nog overal kwijt. Maar langzamerhand wordt het steeds moeilijker onafgebroken gekleurde rijen van rand tot rand te maken – en juist tegen het einde komen meestal de kaartjes tevoorschijn die je helemaal niet meer kunt gebruiken.

Zijn alle velden bezet, dan wordt er afgerekend. Hoe langer een gekleurde rij is en hoe hoger het getal is, des te meer punten levert hij op. Maar een kaartje dat niet in de rij past, doet alles weer teniet... Het doel is, in vier rondes het hoogste aantal punten te halen.



Een ontspannend legspel  
voor 1 - 6 spelers  
Auteur: Peter Burley  
Design: DE Ravensburger, KniffDesign,  
Thomas Marutschke  
Illustratie: Franz Vohwinkel  
Ravensburger® spel Nr. 26 380 6



17

(NL)

## Vorbereiding

Voordat het eerste spel wordt gespeeld moeten eerst alle kaartjes voorzichtig uit het karton worden gehaald.

Iedere speler krijgt:

- een spelbord en
- de 27 kaartjes in één kleur

Doen minder dan 6 spelers mee, dan wordt het resterende spel materiaal weer in de doos gelegd.

Een willekeurige speler wordt benoemd tot "opener". Hij legt al zijn kaartjes naast zijn spelbord, draait de gekleurde zijde naar beneden en husselt ze goed.

De andere spelers leggen hun kaartjes met de gekleurde zijde naar boven naast hun spelbord. Het is aan te raden de kaartjes te sorteren, bijvoorbeeld volgens de drie rijen 2, 6 en 7.

Ravensburger

## Spelverloop



De "opener" draait één van zijn blinde kaartjes om, noemt luid en duidelijk de drie daarop afgebeelde getallen – het beste steeds van links naar rechts, dus bijvoorbeeld 2 – 9 – 4 en legt het open op een willekeurig vrij veld van zijn spelbord.

Ook de andere spelers kiezen uit hun voorraad dit kaartje uit en leggen het ook open op een willekeurig vrij veld van hun spelbord.

Het volgende kaartje wordt door de "opener" omgedraaid, nadat alle spelers het vorige geplaatst hebben. Weer legt iedere speler het op een willekeurig veld van zijn spelbord enz.

## De leg-regels

**Alleen juist afleggen!**

De kaartjes mogen natuurlijk alleen zo worden afgelegd, dat iedere speler de getallen van zijn eigen kaartjes goed kan lezen.



Juist



Fout

**Wat ligt, blijft liggen!** Een kaartje mag niet meer op een ander veld gelegd worden, als het volgende kaartje al is omgedraaid.

**Afkijken loont niet!** Omdat geen speler weet, of andere spelers het beter doen, moet hij ook niet afkijken en nadoen.

**Niet ieder kaartje zal passen!** Vooral tegen het einde van een ronde, wanneer

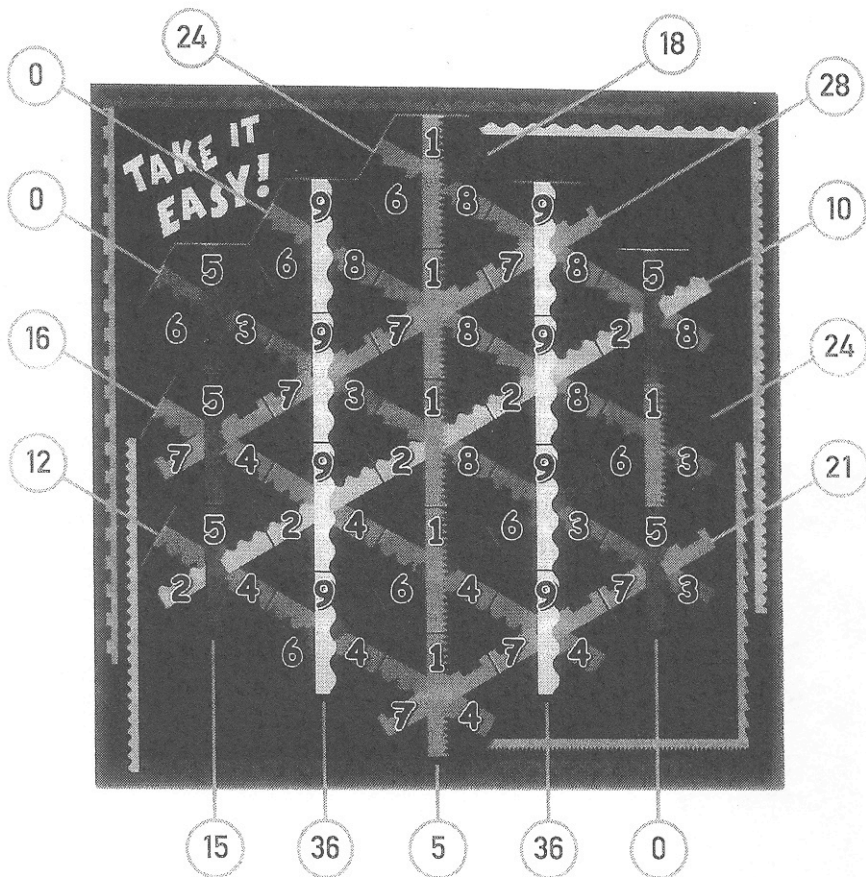
het spelbord al erg vol is, zullen kaartjes worden omgedraaid die niet in alle drie de richtingen passen. Omdat ieder kaartje moet worden afgelegd, moet je goed overwegen welke rij(en) je nu "vernietigt".

## De afrekening

Na 19 rondes is het spelbord van iedere speler helemaal vol gelegd. Nu wordt er afgerekend: alle drie de mogelijke richtingen – diagonaal van links onder naar rechts boven, verticaal en diagonaal van links boven naar rechts onder – worden geteld.

Alleen onafgebroken rijen leveren punten op. Ze moeten van rand naar rand gaan zonder onderbreking. Ligt er ook maar één kaartje van een andere kleur tussen, dan telt de hele rij 0 punten.





Aantal maal getal levert het aantal punten van een kleurenrij op. Vier kaartjes met "7" leveren bijvoorbeeld 28 punten op ( $4 \times 7 = 28$ ), drie kaartjes met de 5 zijn 15 punten waard ( $3 \times 5 = 15$ ).

Ter controle moet, nadat ieder zijn eigen punten geteld heeft, de linker buurman alles nog een keer natellen.

Ronde	A	B	C	D
1	245	199	210	199
2	177	191	155	203

De punten van iedere speler worden op een vel papier genoteerd.



## Nieuwe ronde, nieuwe kansen

Een andere speler wordt nu tot "opener" benoemd. Hij draait al zijn kaartjes om en husselt ze goed door elkaar. De andere spelers maken hun bord leeg en sorteren opnieuw hun kaartjes. Weer draait de "opener" het eerste kaartje om, dat vervolgens ook alle spelers op hun bord afleggen enz.

Aan het einde van deze ronde worden de punten weer geteld.

Ronde	A	B	C	D
1	245	199	210	199
2	177	191	155	203
3	148	159	181	119
4	102	125	125	159
	672	606	669	660



## Einde van het spel

Na vier rondes is het spel afgelopen. De winnaar is de speler die in totaal het hoogste aantal punten heeft.

## Varianten

Iets moeilijker wordt het spel, als je niet op willekeurige vrije velden mag afleggen, maar alleen aan al liggende kaartjes mag aanleggen. Alleen het eerste kaartje kan dus willekeurig worden afgelegd. Alle andere moeten dan aan dit resp. alle volgende kaartjes worden aangelegd.

Iets makkelijker wordt het spel, als de "opener" in plaats van één steeds twee kaartjes tegelijkertijd omdraait, die dan op twee verschillende velden van het bord worden afgelegd. Alleen het laatste, 19e kaartje, wordt nog apart omgedraaid.

## Het spel voor 1 persoon

Ook alleen is TAKE IT EASY een interessant spel. Ronde na ronde, probeer je steeds meer punten te halen.

### Overigens:

Wie lukt het, het hoogst mogelijke aantal punten – 307 punten – te halen? Hiervoor zijn 16 (!) verschillende oplossingen!



© 2005 Ravensburger Spieleverlag  
 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
 Postfach 24 60  
 88194 Ravensburg  
 Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG  
 Grundstr. 9  
 CH-5436 Würenlos  
 www.ravensburger.com