

# Quick 7<sup>®</sup>

3 tot 7 spelers vanaf 8 jaar.

Je bent nu een bloemenkoopman op de bloemenveiling.

Bekijk je kaarten in je hand goed. Wat is je sterkste kaart (rozen, tulpen, anjers)?

Hoeveel kaarten heb je nodig om dit setje compleet te maken?

Eén, twee, drie? Dan noem je dat aantal.

Ruil de kaarten zo snel als je kunt en blijf zo verder handelen.

Zodra je een set hebt sluit je de ruil af en leg je je hand op de Quick 7<sup>®</sup>-kaart. Klinkt te gek?

Zeker, maar gekheid hoort bij dit spel.

## HET DOEL

Doel van het spel is om de eerste speler te zijn die een totaal van 500 punten heeft. Dit krijg je meestal pas nadat een paar ronden gespeeld zijn. Bij elke beurt probeer je op de veiling je volgende koopwaar te verhandelen: rozen, tulpen.

Je bent klaar met verhandelen wanneer alle kaarten in je hand tot één set behoren.

## DE KAARTEN

Er zijn 7 setjes van elk 9 kaarten, plus één bijkaart, één vlinderkaart en één Quick 7<sup>®</sup>-kaart.

Bekijk de kaarten goed en let op de verschillende puntenwaarden.

## HET SPEL

Er zijn verschillende spelletjes Quick 7®.

Het originele spel wordt gespeeld zonder de bije- en vlinderkaart, (bij dit spel worden ze dus uit het spel gehaald).

- 1) Gebruik een setje van 9 dezelfde kaarten voor iedere speler. Daarna leg je de overgebleven kaarten opzij en laat je ze niet met het spel meedoen. Leg de Quick 7®-kaart open midden op tafel.
- 2) Leg potlood en papier klaar om de stand bij te houden.
- 3) Kies iemand uit die de kaarten uitdeelt.
- 4) De uitdeler schudt de kaarten – met de goede kant naar beneden – en geeft iedere speler 9 kaarten.

- 5) Pak je kaarten op en probeer er een komplette set van te maken – zorg ervoor dat niemand je kaarten kan zien,
- 6) Terwijl je je kaarten sorteert probeer je te beslissen in welke bloemen je gaat handelen. Verhandel de bloemen waar je de minste van in je hand hebt.
- 7) Begin met iemand te ruilen: Deze kaarten moeten van een set zijn die je niet wilt behouden. Hou de kaarten zo dat niemand ze kan zien.

Je mag ruilen met iedereen die hetzelfde aantal kaarten als jij wil ruilen. Soms wil een tegenstander minder kaarten ruilen dan jij. In dat geval moet je je aantal te ruilen kaarten verminderen en hetzelfde aantal als je tegenstander ruilen.

Ga zo door met ruilen totdat een speler een set van 9 kaarten gevormd heeft. Hij legt dan zijn hand direct op de Quick 7<sup>®</sup>-kaart en wint daarmee het spel.

Schrijf de punten op die op het setje staan.

*Voorbeeld:* Als je het setje van de seringen hebt, dan win je 50 punten.

De winnaar van het setje schudt alle kaarten weer door elkaar en deelt ze opnieuw uit.

## WINNEN

Je wint als je de eerste bent die op z'n minst 500 punten heeft.



## DE BIJE- EN VLINDERKAART.

Als je de bije- en vlinderkaart aan het spel toevoegt dan zullen 2 spelers een 10e kaart krijgen. Dus je hebt gewonnen als je 9 kaarten van dezelfde set hebt en één kaart van een andere set. Leg dus gewoon de 9 winnende kaarten op tafel en leg de 10e kaart erop.

Verder is dit spel hetzelfde als het originele spel behalve de punten-telling aan het eind van het spel. De vlinderkaart kan een gelukskaart of een pechkaart zijn. De bijekaart is altijd een pechkaart. Als je de vlinderkaart in handen hebt plus 8 kaarten van eenzelfde set, dan scoor je de punten die op deze set staan.

Als je de vlinderkaart in handen hebt plus 9 kaarten van dezelfde set, dan tellen alle punten op deze set dubbel.

Als je een bije- of vlinderkaart in handen hebt terwijl een tegenstander een set heeft en dus wint, dan verlies je 20 punten.

Heb je echter een bije- en een vlinderkaart in handen, dan verlies je zelf 40 punten (zo kan je zelfs onder nul uitkomen). Zoals je ziet moet je dus altijd de bijekaart zien te ruilen zodra je deze krijgt. Het kost je niet alleen punten, het voorkomt ook dat je met deze kaart een set krijgt.

Je zult het ook een goede methode vinden de vlinderkaart te ruilen als je denkt dat het spel bijna ten einde is en dat je niet kunt winnen.

Je mag de bije- en vlinderkaart ruilen wanneer je maar wilt. Je mag ze één voor één ruilen, maar ook samen met de andere kaarten die je wilt ruilen. Echter in geen geval mag je meer dan 4 kaarten per keer ruilen.

## BIEDEN

Voor een rustiger spelletje Quick 7<sup>®</sup> kun je ook het volgende doen.

Als je met iemand wilt ruilen dan houd je je vrije hand omhoog met de palm van je hand van je af, terwijl je het aantal vingers opsteekt van het aantal kaarten dat je wilt ruilen.

Als je op een ruil wilt ingaan, dan houd je ook je vrije hand omhoog, maar dan met de palm van je hand naar je toe, terwijl je het aantal vingers opsteekt van het aantal kaarten dat je wilt ruilen.

