

SURPRISO

spelregels



Aantal deelnemers: 2 tot 6.

Leeftijd: vanaf 7 jaar.

Inhoud: 54 kaarten, waarvan 50 verdeeld in 4 groepen met ieder een eigen kleur:

huis - geel

keuken - blauw

tuin - groen

stad - grijs,

plus 4 Surpriso keuzekaarten.

Hoe wordt Surpriso gespeeld?

De spelleider geeft iedere speler 7 kaarten en legt de overgeblevene omgekeerd in het midden van de tafel. Dit stapeltje noemen wij voortaan de **stok**. De bovenste kaart van de stok wordt hiernaast **open** neergelegd en vormt het begin van het **aflegstapeltje**.

Wie het eerste zijn kaarten heeft afgelegd, is winnaar!

Dit kan op 3 manieren:

- je kunt per beurt één kaart van dezelfde **kleur** afleggen, b.v. **Gang** op **Trap**;
- je kunt ook een kaart die met dezelfde **voorletter** begint, afleggen, b.v. **Spiegel** op **Specht**;
- als je een **Surpriso keuzekaart** hebt getroffen, mag je zélf bepalen voor welke groep deze geldt. Dan zeg je er wel bij: „Deze kaart geldt voor b.v. keuken” en de volgende speler probeert of hij een blauwe keukenkaart kan afleggen.
Waarom je een Surpriso-kaart nooit te vlug moet gebruiken, zul je begrijpen als je verder leest.

Wanneer je aan de beurt bent en je hebt **geen enkele** kaart die past, mag je er één van de stok nemen. Lukt het wéér niet, dan mag je dat nóg eens doen. Je beurt is voorbij als ook deze tweede kaart niet past.

Het kan ook gebeuren dat je **twee** kaarten hebt die passen. **Vlinder** en **Vogelhuisje** b.v. zijn beide groen en beginnen bovendien beide met een **V**. In zo'n geval mag je beide kaarten tijdens **dezelfde** beurt afleggen.

Wil je een bepaalde kaart tot het einde van het spel bewaren en je hebt geen andere die je kunt afleggen, dan moet je in plaats van één kaart af te leggen, er **twee** van de stok nemen. Maar deze kaarten mag je niet tijdens dezelfde beurt weer afleggen!

Behalve de 4 Surpriso-kaarten, zijn er nóg 13 speciale kaarten. De **ster** is een waarschuwing, dus opgelet:

Afgesloten rijweg: nadat deze kaart is afgelegd, moet de nu volgende speler zijn beurt voorbij laten gaan.

Afwas: elke speler mag, buiten zijn beurt om, alle kaarten afleggen waarop voorwerpen staan die kunnen worden afgewassen, b.v. rasp, deegrol.

Brandnetels: wanneer deze kaart wordt afgelegd, neemt de volgende speler 4 kaarten van de stok. Maar heeft of trekt hij hierbij **schoffel**, dan dekt hij hiermee de brandnetels en mag hij de vier strafkaarten weggeven aan wie hij wil. Alle kaarten aan één speler of verdeeld.

Schoffel: daarom moet je deze belangrijke kaart zo lang mogelijk bewaren.

Scherven: wanneer deze kaart op het aflegstapeltje is gekomen, moet de nu volgende speler één kaart trekken van alle spelers.

Stop: als deze kaart opkomt, mag niemand verder spelen (wel 2 kaarten opnemen), totdat **Brandweer** of **Politie** is gepasseerd. Is na één ronde het stopverbod nog niet

opgeheven (alle spelers hebben nu twee kaarten méér), dan mag de speler die aan de beurt was verder gaan met elke Stad- of Surpriso-kaart.

Brandweer en **Politie:** deze kaarten dus ook zo lang mogelijk bewaren.

Verjaarsfeest: bij dit festijn mag degene die deze kaart speelt, één kaart weggeven aan een medespeler.

Vogelhuisje: alle vogels zijn welkom: iedereen mag zijn vogelkaarten afleggen.

Wesp: een wesp hoort niet in de keuken, daarom probeert de volgende speler op een andere kleur over te gaan, b.v. op de gele huisgroep. Kan hij dit niet en bezit hij geen Surpriso-kaart, dan trekt hij een kaart van de wespspeler. Lukt het nu nog niet, dan is de beurt aan de volgende speler.

Wachthuisje: de naam zegt het al... wie nu aan de beurt is, moet deze voorbij laten gaan.

Wisselkantoor: de speler van deze kaart mag, als hij dat wil, zijn hele hand kaarten ruilen voor die van een ander, die de ruil **niet mag weigeren**.

Puntentelling: de winnaar krijgt 7 punten plus één punt voor iedere kaart die de andere spelers over hebben. De andere spelers krijgen evenveel punten als ze minder dan het

begintal kaarten (7) over hebben; b.v. begonnen met 7 kaarten, 3 kaarten over, winst 4 punten.

Een groot gezelschap kan beter beginnen met 5 kaarten in plaats van 7. Bij de punten-telling wordt uitgegaan van het begintal 5.

Opmerkingen: Mocht de stok opraken, dan worden de onderste kaarten van het afleg-stapeltje genomen, geschud en vervolgens omgekeerd op tafel gelegd, zodat met een nieuwe stok kan worden doorgespeeld.

Om Surpriso zo spannend mogelijk te maken, zorg je er voor dat een medespeler je kaarten niet kan in zien!

De eerste spelletjes kunnen, zo nodig, zonder de speciale kaarten worden gespeeld. Wanneer men dan is gewend aan het afleggen op kleur en beginletter, kan daarna Surpriso in zijn geheel, met alle verrassingen, worden gespeeld.



Nr. 110