

# O'No99<sup>TM</sup>

## Spelregels

### **Familiespel voor 2 tot 8 spelers vanaf 6 jaar.**

De speler die als eerste een totaal van 99 punten behaalt, heeft verloren.

Het spel bestaat uit 54 kaarten en 24 penningen :

Vier „halt“-kaarten

Vijf „keer om“-kaarten

Tien „10“-kaarten

Vier „Min 10“-kaarten

Twee „2 x afleg“-kaarten

Vier „99“-kaarten

De halt, keer om, -10 en 2 x afleg-kaarten zijn aktiekaarten. Met één of meerdere van deze kaarten kan een speler verhinderen 99 of meer punten te halen.

### **Doel van het Spel**

Geen 99 of meer punten behalen !

### **Spelbegin**

Iedere speler krijgt 4 kaarten. Wanneer een speler een kaart neerlegt, neemt hij een nieuwe kaart van de kaartenstok. Zodoende heeft iedere speler altijd 4 kaarten in de hand.

De eerste speler legt een kaart op de tafel en zegt luidop het getal van de kaart (bijvoorbeeld 10) en trekt daarna onmiddellijk een nieuwe kaart. De volgende speler werpt een kaart weg, telt de waarde van deze kaart bij het vorige getal en zegt luidop de som (bijvoorbeeld : de eerste speler legt een 10 en zegt 10. De volgende speler legt ook een 10 en zegt 20). Direct nadat hij de kaart neergelegd heeft, neemt hij een nieuwe kaart zodat hij altijd 4 kaarten in de hand heeft.

Het spel wordt in deze zin verder gespeeld.

De speler die als eerste een totaal van 99 of meer punten heeft, verliest deze ronde en legt één van zijn 3 penningen in het midden van de tafel. Als een speler zijn laatste penning ingeleverd heeft en hij nog eens verliest, dan is hij de verliezer van het spel.

Het spel wordt pas écht spannend als de actiekaarten gebruikt worden. Het spel kan gestopt worden, de speelrichting kan veranderd worden, 10 aftrekken van de laatste som of de volgende speler dwingen 2 kaarten weg te werpen i.p.v. 1.

De O'NO 99 kaart kan nooit gespeeld worden, aangezien zij een waarde van 99 punten heeft. Wanneer een speler deze kaart krijgt of trekt, dan moet hij ze behouden; hij mag ze niet uitspelen. Dus heeft hij nog maar 3 goede kaarten om verder te spelen. Heeft een speler 4 O'NO 99 kaarten, dan heeft hij deze ronde onmiddellijk verloren.

### **Aanduiden van de Gever**

De spelers komen ofwel onderling overeen wie de gever wordt ofwel trekken ze een kaart – enkel de kaarten van 2 tot 10 worden hiervoor gebruikt. Diegene die de hoogste kaart trekt, wordt gever. De gever schudt de kaarten en geeft aan iedere speler 4 kaarten. De overige kaarten worden omgekeerd in het midden van de tafel gelegd en vormen de stok. Is deze stapel opgebruikt voor het einde van het spel, dan worden de afgelegde kaarten goed geschud en als stok gebruikt.

Bij het eerste spel krijgt iedere speler 3 penningen.

### **Spelverloop**

De speler links van de gever begint. Hij legt één van zijn 4 kaarten zichtbaar in het midden van de tafel naast de stok. Hij zegt dan luidop de waarde van de kaart en trekt een kaart van de stok.

**Voorbeeld:** De eerste speler speelt kaart 9 en zegt „negen“ en trekt een nieuwe kaart van de stok om de zopas gespeelde kaart te vervangen. De volgende speler speelt een 7 en roept „zes-tien“. Op deze manier speelt men verder. Heeft een speler 99 of meer punten, dan moet hij een penning in het midden leggen.

**Belangrijk:** iedere speler moet **ALTIJD** 4 kaarten in de hand hebben (zie strafpunten)

Als de stok opgebruikt is, schudt men de stapel van de afgelegde kaarten goed dooreen en gebruikt men ze als nieuwe stok.

## Aktiekaarten

**Halt kaart:** De speler kan, indien hij die in zijn bezit heeft, een halt-kaart uitspelen, dan slaat zijn beurt over en gaat het puntentotaal van de vorige speler over naar de volgende speler.

**Keer om kaart:** Verandert de speelrichting. Het puntentotaal blijft behouden.

(Zijn er maar 2 spelers, dan wordt de „keer om“-kaart als „halt“-kaart gebruikt).

**Min 10 kaart:** Wanneer deze kaart uitgespeeld wordt, trekt men 10 punten van het totaal af en wordt dit totaal doorgegeven aan de volgende speler. Wordt deze kaart bij een 0-stand gespeeld, dan wordt het totaal -10. Speelt de volgende speler een 9, dan wordt het totaal -1 enz.

**2 x afleg kaart:** Het puntentotaal blijft behouden, maar de volgende speler moet 2 keer spelen, d.w.z. 1 kaart uitspelen, het puntentotaal zeggen, een nieuwe kaart trekken van de stok, vervolgens een 2de kaart uitspelen en opnieuw een kaart trekken van de stok.

**Voorbeeld:** Een speler geeft 57 punten aan zijn buur. Deze buur speelt de kaart 2 x afleggen en zegt terug 57. De volgende speler moet nu 2 kaarten uitspelen. Eerst legt hij een 9 en zegt 66, daarna trekt hij een nieuwe kaart en speelt verder.

Een speler die 2 keer een kaart moet afleggen mag in GEEN geval :

Als eerste kaart een 2 x afleg-kaart spelen. Hij mag bv. wel een „keer om“ kaart en daaropvolgend een „halt“ kaart spelen, of een „keer om“ kaart en daarop - als tweede kaart dan - een „2 x afleg“ kaart, of een „min 10“ kaart en daarop een „plus 10“ kaart.

## Puntentelling

De gever geeft bij het begin van het spel aan iedere speler 3 penningen. Wanneer een speler een spelronde verliest, dan moet hij 1 penning in het midden van de tafel leggen. Als de 3 penningen opgebruikt zijn, dan mag de speler nog één maal meespelen. Verliest hij een vierde maal, dan mag hij niet meer meespelen en is dus de verliezer. Het spel wordt zo verder gespeeld tot er nog maar één speler overblijft.



## Strafpunten

Wanneer een speler een kaart neerlegt, dan moet hij altijd een nieuwe kaart trekken van de stok, vooraleer de volgende speler aan de beurt is. Vergeet een speler dit, dan verliest hij voor deze spelronde één kaart. Dit betekent dat hij nog maar 3 kaarten heeft om verder te spelen.

**Voorbeeld** Een speler vergeet een nieuwe kaart te trekken en heeft dus nog 3 kaarten in de hand. Heeft deze speler bv. ook nog 2 O'NO 99 kaarten in hand, dan heeft hij nog slechts één kaart om verder te spelen.



„Halt“-kaart



„Keer om“-kaart



„Min 10“-kaart



„2 x afleg“-kaart



„99“-kaart

©International Games 1986

Exclusivvertrieb:

**AMIGO Spiel + Freizeit GmbH**

**Postfach 200 326**

**D-6074 Rödermark**