

Een kaartspel met geluk en strategie dat gespeeld wordt met de GALAXY-kaarten zonder de Jokers.

* TWIST kan gespeeld worden door:

- 3 spelers met elk 32 kaarten (N.B. reductie wordt aanbevolen!),
 4 spelers " " 24 " "
 5 spelers " " 19 " "
 6 spelers " " 16 " "

* Doel van het spel:

Het behalen van zoveel mogelijk slagen, waarbij:

- a) De speler die na een aantal vooraf bepaalde rondes de meeste slagen heeft, wint
 of:
 b) De speler die als eerste een vooraf bepaald aantal slagen bereikt, wint.

SPELREGELS

I *Na het schudden van de kaarten start de jongste speler de eerste ronde met het delen van de kaarten. Daarna gaat het delen per ronde kloksgewijs rond.

*De speler links van de speler die gedeeld heeft kiest nu een troefkleur. Deze speler kan ook kiezen voor het spelen zonder troefkleur.

N.B. Bij 5 spelers moet de speler een keuze maken uit de 2 kleuren van de bij het delen overgebleven kaart of kiezen voor spelen zonder troefkleur.

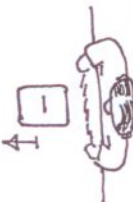
*De speler links van de speler die troef gekozen heeft start de eerste speelbeurt door het uitspelen van één van zijn kaarten.

*De volgende speelbeurt wordt altijd gestart door de speler die in de voorgaande beurt de slag heeft behaald.

In het bijzondere geval dat er geen slag is behaald komt de speler die de vorige beurt startte weer opnieuw uit.

Na het eindigen van een ronde en het tellen van de slagen krijgt de speler links van de speler die had gedeeld de kaarten, schudt deze en deelt de kaarten waarmee hij de volgende ronde start.

II *De speler die een ronde start of uitkomt in een beurt, kiest één kaart uit zijn hand en legt deze als volgt vóór zich op tafel:



*)De overblijvende kaart bepaalt de troefkleur. Eén van de 2 kleuren moet troefkleur worden als voor een troefkleur wordt gekozen!

*De kleur die naar het midden wijst moet ook door de andere spelers naar het midden uitgespeeld worden.

Kan een speler niet volgen, omdat hij geen kaart met deze kleur meer bezit, dan legt hij zijn kaart dwars vóór zich om aan te geven dat deze kaart niet meetelt bij de beoordeling wie de slag in deze beurt haalt.

*De speler met het hoogste getal naar het midden wint de slag als:

- hij de enige speler is met dit getal,
- hij de speler is die in deze beurt is uitgekomen en er geen andere spelers zijn die een hoger getal hebben naar het midden en de kleur naar de speler toe geen troef is,
- hij de speler is die samen met één of meer andere spelers het hoogste getal naar het midden heeft en tevens als tweede kleur troef heeft met het hoogste getal,
- hij de speler is die samen met één of meer andere spelers die deze beurt ook niet zijn uitgekomen het hoogste getal naar het midden heeft en tevens het hoogste getal van de andere kleur.

Als in het laatste geval bij 2 of 3 spelers het getal van de tweede kleur gelijk is dan wint geen speler deze beurt. De gespeelde kaarten worden opzij gelegd en de speler die was uitgekomen start de volgende beurt.

*Doet het bijzondere geval zich voor dat er slechts 2 kleuren op tafel komen in een beurt dan gaat het behalen van een slag anders.

In dit geval is troef niet belangrijk maar geldt uitsluitend de som van de getallen op de kaarten:

- heeft één speler de grootste som dan telt hij twee slagen,
- hebben meer spelers de hoogste som dan telt elke speler één slag, als het 2 of 3 spelers zijn. Bij 4 spelers met gelijke hoogste som worden geen slagen geteld en worden de kaarten opzij gelegd.

N.B.1 Als er 3 spelers spelen dan wordt geen slag geteld als er 3 spelers de hoogste som hebben.

N.B.2 Bij 5 of 6 spelers blijft het aantal spelers 4 om de slagen niet te tellen en de kaarten opzij te leggen! Ga na waarom!

*Als de kaarten opzij worden gelegd en er geen slag wordt geteld dan krijgt de speler die is uitgekomen 1 bonuspunt.

*De slagen worden per speler geteld en per ronde verrekend. Per behaalde slag krijgt de speler 1 punt.

De speler met de meeste punten in een ronde krijgt 1 bonuspunt. Zijn er meer spelers met het hoogste puntentotaal dan wordt geen bonuspunt uitgedeeld.

*heeft de speler die de troefkleur bepaalde de meeste punten dan krijgt hij 1 extra bonuspunt ook als er meer spelers zijn met de meeste punten.

*Heeft een speler in een ronde geen enkele slag behaald dan krijgt hij ter aanmoediging 1 bonuspunt.

Komen meer spelers na een ronde boven de 250 punten dan wint de speler met de meeste bonuspunten.

[illegible]

Dit spel werd op 13 januari 2010 aangeboden aan iedereen die aanwezig was op het feest ter gelegenheid van de verjaardag van Fred in Theater in De STEEG te 's-Gravenhage.

Realisatie 'art-work' door Peter Rijkhoff en 'productie' door Sjaak Griffioen in 2009.

11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24

De kaarten tonen steeds twee cijfers in verschillende kleuren..

Op de kaarten komen de cijfers 1;2;3;4 en de kleuren wit;rood;blauw;geel in verschillende combinaties voor. Een kaart heeft nooit twee gelijke kleuren, maar kan wel twee gelijke cijfers hebben.

Alle combinaties van twee kleuren uit vier, gecombineerd met alle

combinaties van vier cijfers (onder de voorwaarde dat alle kaarten in het "Dek" uniek zijn) levert 96 kaarten op.

De vier Jokerkaarten kennen twee verschillende afbeeldingen.

De omvang van het spel kaarten kan op twee manieren worden gereduceerd:

-1- Verwijder één der kleuren,

-2- Verwijder het hoogste cijfer(de 4).

In geval -1- blijven er 3 kleuren en 4 cijfers over en wordt het aantal kaarten (buiten de jokers) teruggebracht tot 48.

In geval -2- blijven er 4 kleuren en 3 cijfers over en wordt het aantal kaarten (buiten de jokers) teruggebracht tot 54.

00
00
00
00
00
00
00
00
00
00
00
00
00

Bij het spelen met 3 spelers is een reductie van het aantal kaarten aan te bevelen omdat anders elke speler, als volledig wordt rondgedeeld, 32 kaarten in handen krijgt.

Welke reductie wordt toegepast is aan de spelers of wordt bepaald door de spelregels. Deze laatste bepalen ook het wel of niet gebruiken van de jokers en hun aantal.

[illegible]

Omdat het een geheel nieuw "Dek" kaarten betreft is er nog geen spel met spelregels beschikbaar, maar met deze kaarten zijn er natuurlijk mogelijkheden voor velelei spelen.

Denk b.v. aan een eenvoudige 'Domino-achtig' spel, waarbij overeenkomende kleur/getal op elkaar aansluiten en waarbij de speler die het eerst zijn kaarten uit de hand wegspeelt wint.

Interessanter wordt het natuurlijk om meer strategische spelen te ontwikkelen!

[illegible]