

Spelmateriaal

56 speelkaarten, bestaande uit **44 getalkaarten** en **12 actiekaarten** en de spelregels

Vorbereiding

Schud alle kaarten goed en verdeel die dan als volgt aan iedere speler: Eerst **3 gedekte kaarten**, dan daarop **3 open kaarten** en tot slot **3 kaarten in de hand**. De resterende kaarten vormen de trekstapel.

6 tafelkaarten 3 handkaarten Trekstapel

3 gedekte kaarten...



... daarop 3 open kaarten

Kort speloverzicht

Probeer zo snel mogelijk **al je** kaarten weg te spelen. Er is geen winnaar, maar uitsluitend **1 verliezer**. Je moet altijd **gelijkwaardige** of **hogere** kaarten spelen. Actiekaarten kun je altijd spelen. Wie geen kaart kan spelen, moet de stapel gespeelde kaarten nemen. De speler die als laatste nog kaarten overheeft **verliest**.

2

Start van het spel

Iedere speler mag eenmalig **één** van zijn handkaarten met de open voor hem liggende kaarten ruilen. **Hij mag de gedekte kaarten niet ruilen of bekijken.**

Spelverloop

De **verliezer** van het vorige spel begint. In het eerste spel start de speler met de grootste voeten. Hij legt een kaart naar keuze open midden op tafel (aflegstapel). Daarna wordt met de klok mee gespeeld. Ben je aan de beurt, dan moet je **minimaal 1 gelijkwaardige** of **hogere kaart** dan die van de vorige speler op de aflegstapel leggen. Dit gaat door totdat een speler dat niet meer kan. Die **moet alle kaarten van de aflegstapel in zijn hand nemen**. De volgende speler begint dan weer door 1 kaart naar keuze midden op tafel te leggen. Iedere speler moet eerst zijn **handkaarten**, dan zijn **open** kaarten en tot slot zijn **gedekte kaarten** spelen.

Zolang je nog handkaarten hebt, is het niet toegestaan om je open of gedekte kaarten te spelen. Pas als je geen handkaarten meer hebt, mag je je open en vrijgespeelde gedekte kaarten spelen. Ook een gedekte kaart leg je open op de aflegstapel, maar je mag deze niet eerst bekijken.

Opmerking: zolang er nog een trekstapel is, heb je altijd minimaal **3 handkaarten**. Je kunt open kaarten dus pas spelen als je geen handkaarten meer hebt en er ook geen trekstapel meer is.

Belangrijk:

Heb je meerdere gelijke kaarten in je hand, dan mag je die tegelijkertijd midden op tafel leggen. Dat geldt ook voor open kaarten. Je mag handkaarten en open kaarten **niet** tegelijkertijd spelen.

3

Handkaarten

Zolang er kaarten in de trekstapel zijn, moet iedere speler **minimaal 3 kaarten in zijn hand** hebben. Elke keer dat je 1 of meer kaarten hebt gespeeld, moet je (een) **nieuwe kaart(en) van de trekstapel in je hand nemen** om je hand weer tot **3 kaarten** aan te vullen. De volgende speler is dan aan de beurt. **Let op:** heeft een speler al **3 of meer kaarten** in zijn hand, dan trekt hij **geen** kaarten.

Voorbeeld

De speler kan de 11 spelen...



... en trekt een kaart van de trekstapel om weer 3 kaarten in zijn hand te hebben. De volgende speler is aan de beurt.



Ter herinnering: heb je nog handkaarten, dan mag je nog geen tafelkaarten spelen!

4

Voorbeeld



De speler kan geen kaart spelen en moet de hele aflegstapel in zijn hand nemen.



Tafelkaarten

Is de **trekstapel leeg**, dan spelen de spelers met de resterende **handkaarten** door. Pas als jij al je **handkaarten** hebt gespeeld, mag je je **open kaarten** spelen. Zodra je 1 van je **open kaarten** hebt gespeeld, is ook de eronder liggende **gedekte kaart vrijgespeeld**. Je mag daarna kiezen of je een **open** of **vrijgespeelde gedekte kaart** speelt.

Voorbeeld

Aflegstapel



Tip:

Soms kan het verstandig zijn om de aflegstapel vrijwillig te nemen, ook al zou je een kaart kunnen spelen.

5



© 2021 Denkriesen
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice
Alle rechten voorbehouden
Made in EU

Auteurs:
Ricardo Barreto en Denis Görz

Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

DENKRIESEN

Wir machen die Spiele.

Heb je al **meerdere gedekte kaarten vrijgespeeld**, dan kun je daaruit kiezen, maar ook dan mag je zo'n kaart **niet eerst bekijken**. Nu bepaalt het geluk of de kaart hoog genoeg is.

Lukt het een speler om **al zijn kaarten** (inclusief de gedekte kaarten) weg te spelen, dan is hij in elk geval **niet de verliezer!** De andere spelers spelen door totdat er één **verliezer overblijft**.

Deze speler moet de kaarten opnieuw schudden, voor nieuwe drankjes zorgen en het volgende spel starten.

Kwartet

Mocht het tijdens het spel gebeuren dat alle **4 kaarten van dezelfde waarde (kwartet)** op elkaar zijn gelegd, neem dan de **hele aflegstapel uit het spel**. De speler die het kwartet heeft voltooid, mag met een kaart naar keuze opnieuw starten.



Voorbeeld

Ter herinnering! Je moet gedekte kaarten altijd spelen **zonder de voorkant ervan te bekijken**. Past de gedekte kaart niet, dan moet je de **aflegstapel** (inclusief de net gespeelde kaart) **nemen**.

Tussendoor gooien!

Ben je in staat om het **kwartet** van een net daarvoor gelegde kaart te **voltooien**, dan mag je ook kaarten spelen als je eigenlijk niet aan de beurt bent (**tussendoor gooien**). Je moet dan wel **snel zijn!**

Lukt het je om dit te doen voordat de speler die eigenlijk aan de beurt is een kaart speelt, neem dan de **aflegstapel uit het spel** en jij mag met een **kaart naar keuze opnieuw beginnen**.

Voorbeeld

Speler 1 legt een vier. **Speler 3** heeft **3 vieren** in zijn hand en mag nu **tussendoor gooien**. De **stapel wordt uit het spel genomen** en **speler 3** begint opnieuw. **Speler 2** wordt zo overgeslagen.



Actiekaarten

In tegenstelling tot getalkaarten mag je een actiekaart **altijd** spelen, mits je aan de beurt bent.

Jouw probleem! = De als laatste gespeelde getalkaart geldt voor de volgende speler.

Andere kant op! = Ging het spel tot nu toe **rechtsom**, dan wordt vanaf nu **linksom** gespeeld en omgekeerd. Zijn er nog maar 2 spelers over, dan is je tegenstander aan de beurt.

Beurt overslaan! = De volgende speler wordt **overgeslagen**. Zijn er nog maar 2 spelers, dan ben je direct weer aan de beurt.

Weg ermee! = De **hele aflegstapel** wordt uit het spel genomen. Jij begint weer van voren af aan met een kaart naar keuze.

Opnieuw beginnen! = De volgende speler begint opnieuw met een kaart naar keuze. **Belangrijk:** de **aflegstapel** blijft liggen en groeit verder. Ook de speelrichting blijft gelijk.

4 actiekaarten op rij

Worden er 4 actiekaarten (ongeacht welke) direct na elkaar gespeeld, neem de **hele aflegstapel** (inclusief de 4 actiekaarten) dan uit het spel en de speler die de laatste actiekaart heeft gespeeld, mag met een kaart naar keuze opnieuw beginnen.

Actiekaarten kunnen niet tussendoor worden gegoid, omdat er van geen van de actiekaarten een kwartet in het spel is.

Kaart 5 – Omlaag!

De **5** is **geen actiekaart**. Je mag deze kaart dus uitsluitend leggen als die op de stapel past. Leg je de 5, dan moeten de spelers vanaf nu **gelijkwaardige** of **lagere kaarten** spelen totdat een speler de stapel neemt of de actiekaart **Weg ermee!** of **Opnieuw beginnen!** wordt gespeeld.

Voorbeeld

De speler kan de 2 of de 3 spelen.



Janken met 2 spelers

Wil je **Janken** maar met 2 spelers spelen, neem dan eenvoudigweg alle kaarten "**Andere kant op**" en "**Beurt overslaan**", en van elke getalkaart **één** exemplaar uit het spel. Alle spelregels met betrekking tot kwartetten en tussendoor gooien gelden nu voor drielingen.

Belangrijk:

Heeft een speler **geen handkaarten** meer en is geen van zijn **3 open kaarten** speelbaar, dan moet hij alsnog 1 van zijn 3 open kaarten spelen en die **samen** met de **aflegstapel** in zijn hand nemen.



Een spel om te

Janken

Spelregels

