

Suske en Wiske

„Suske en Wiske” wordt gespeeld met 2 dobbelstenen, 4 pionnen, 32 kaarten en een speelbord.

Doel van het spel: het verzamelen van zoveel mogelijk kwartetten.

Spelregels:

De kaarten worden geschud en iedere speler ontvangt 4 kaarten.

De resterende kaarten worden gelijkmatig over de KAMERS (de ruimte achter de deur) verdeeld en daarin „blind” (met de achterkanten naar boven), op een stapeltje, weggelegd. De huiskamer (BOEK) blijft leeg en doet dienst als START en EIND. Dus geen kaarten in de huiskamer!

De PIONNEN worden op het BOEK gezet (START).

Wie de hoogste ogen gooit mag beginnen. Elk oog telt voor één vakje.

In één beurt mag men in elke gewenste richting gaan, maar het is niet toegestaan onderweg rechtsomkeert te maken. Om in een KAMER binnen te mogen gaan moet men voldoende of meer ogen gooien.

Gedurende het spel kan men op verschillende manieren kaarten bemachtigen, waarover straks meer wordt verteld. Maar opgepast! Een speler mag nooit meer dan 6 kaarten bezitten (complete, afgelegde kwartetten uiteraard niet meegeteld).

Dus wanneer een speler reeds 6 kaarten bezit en kans ziet er nog meer te bemachtigen dan moet hij net zoveel kaarten naast het bord leggen, totdat hij er weer 6 bezit.

De kaarten die hij naast het bord legt laat hij eerst duidelijk aan de andere spelers zien. Dan legt hij de kaart(en) „BLIND” weg.

De zwarte pijlpunt geeft aan tot welke KAMER de deur toegang geeft.

Komt een speler in een KAMER waar kaarten liggen, dan mag hij altijd een kaart van het stapeltje nemen. Hierna is zijn beurt voorbij. Komt een speler in een KAMER waar géén kaarten liggen (leeg), dan mag hij proberen een kaart te verkrijgen van de rond het speelbord „BLIND” weggelegde kaarten. Hiertoe moet hij deze kaart benoemen (kleur en plaatje). Zijn beide juist, dan is de kaart voor hem. Hierna is zijn beurt voorbij.

Komt een speler met zijn PION in een KAMER waar al een andere speler met zijn PION aanwezig is, dan mag hij deze een kaart vragen als hij deze juist kan benoemen. (kleur en plaatje).

Is de kamer niet leeg, dan mag hij bovendien altijd een kaart van het stapeltje nemen (zie boven). Is de kamer wel leeg, dan mag hij bovendien proberen een kaart te bemachtigen van de rond het speelbord BLIND weggelegde kaarten, wanneer hij deze juist kan benoemen (kleur en plaatje).

Hierna is zijn beurt voorbij.

Komt een speler buiten een kamer op een vakje terecht waar al een andere PION staat dan mag hij aan de desbetreffende speler een kaart vragen als hij deze juist kan benoemen (kleur en plaatje).

Hierna is zijn beurt voorbij.

Het EINDSPEL begint wanneer alle KAMERS leeg zijn. De huiskamer (BOEK) is EIND. Komt een speler tijdens het eindspel met zijn PION in de huiskamer (BOEK), dan mag hij alle BLIND weggelegde kaarten oppakken wanneer hij deze vooraf kan benoemen (kleur en plaatje). Vergist hij zich, dan is zijn beurt niet voorbij, maar mag hij aan alle andere spelers kaarten vragen óók wanneer ze niet met hun PION in de huiskamer staan. De beurt van de speler is voorbij wanneer hij een andere speler een kaart vraagt welke deze niet heeft. Dit in tegenstelling met het beginspel waarbij de beurt altijd na één vraag voorbij is.

Ook andere spelers mogen op hun beurt dit EINDSPEL spelen. Winnaar is de speler die tenslotte de meeste kwartetten heeft.