

Inhoud:

62 speelkaarten: 1x “-4”, 1x “-2”, 4x de waarden “0” tot en met “7”, 8x de waarden “8” tot en met “10” en 4x waarde “11”

De spelregels



Kort speloverzicht

Verzamel de laagste waarden! De speler die aan het einde van een ronde het laagste totaal heeft, wint die ronde. Het totaal bereken je door aan het einde van een ronde de waarden van al je kaarten bij elkaar op te tellen. Wie na 6 ronden de minste punten heeft, wint het spel.

2

Vorbereiding

Schud alle speelkaarten goed en leg dan vóór iedere speler **6 gedekte** kaarten (tafelkaarten). Leg de resterende kaarten als trekstapel in het midden. Draai de bovenste kaart ervan om en leg die er open naast. Dit is de eerste kaart van de aflegstapel. Iedere speler bekijkt nu eenmalig **twee** van zijn gedekte kaarten naar keuze.



Daarna mogen de spelers geen kaarten meer bekijken of verplaatsen!

3



Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die als laatste iets heeft gesnoept, begint en voert de eerste beurt uit. Hij trekt een kaart van de trekstapel (die hij bekijkt) **of** neemt de bovenste, open kaart van de aflegstapel. Nu kiest hij 1 van de volgende opties:

- 1 Hij ruilt de kaart (gedekt) tegen 1 van zijn gedekte tafelkaarten en moet de ingeruilde kaart daarna open op de aflegstapel leggen.
- 2 Hij ziet van het gebruik van de getrokken kaart af en legt die direct open op de aflegstapel. Hij moet dan echter 1 van zijn gedekte kaarten omdraaien en die zo de rest van het spel blokkeren.
Let op: een geblokkeerde (open) kaart blijft de rest van het spel liggen en mag niet meer worden geruild of verwijderd.
- 3 Is de getrokken kaart een actiekaart, dan mag de speler de erop aangegeven actie uitvoeren **of** deze spelen als onder optie (1) of (2) beschreven.

4

Heeft hij zijn beslissing genomen en een kaart op de aflegstapel gelegd, dan is zijn beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van een ronde

Zodra een speler aan het einde van zijn beurt van mening is dat hij het **laagste totaal** heeft, kan hij met de kreet “Arschmallows” de ronde beëindigen. De ronde eindigt ook als een speler uitsluitend nog open (beschermd) tafelkaarten vóór zich heeft. Na hem is iedere andere speler nog eenmaal aan de beurt. De speler die de ronde heeft beëindigd, moet dan van alle spelers het laagste totaal vóór zich hebben. Heeft hij dat niet, dan worden zijn **punten** voor straf **verdubbeld**. De speler



5

Variant voor kinderen

Voor een snellere en eenvoudigere spelervaring raden we aan om maar met **4** tafelkaarten te spelen.



© 2023 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:

Denis Görz en Ricardo Barreto

Grafische vormgeving:

Denkriesen

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

10

DENKRIESEN

Wir machen die Spiele.

die dan de meeste punten heeft (soms van alle ronden), begint in de volgende ronde.

Is de trekstapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik die als nieuwe trekstapel. Leg de bovenste kaart ervan er weer open naast.

Puntentelling en einde van het spel

Aan het einde van een ronde draait iedere speler zijn tafelkaarten open.

Hij telt de waarden ervan op. Noteer de totalen op een vel papier. De speler die na 6 ronden de minste punten heeft, wint het spel.



6

Kaarten kwijtraken

Lukt het een speler om gedekt 3 of meer gelijke getallenkaarten te verzamelen, dan mag hij die aan het begin van zijn beurt tegen de net getrokken kaart ruilen, zodat hij minder dan 6 tafelkaarten heeft.



Bij actiekaarten (zwart) zijn twee gelijke actiekaarten al voldoende.



In beide situaties legt de speler de ingewisselde kaarten zoals gebruikelijk open op de aflegstapel. De getrokken kaart, ongeacht de waarde ervan, legt hij gedekt bij zijn tafelkaarten. Vergist een speler zich en wil hij de verkeerde kaarten afleggen, dan moet hij deze samen met de getrokken

7

kaart (als strafkaart) weer gedekt vóór zich terugleggen.

Let op! Niet alle kaarten zitten in dezelfde mate in het spel!

Actiekaarten

Je mag een actie op een actiekaart uitsluitend uitvoeren als je de kaart van de trekstapel trekt. Trek je een actiekaart en wil je de actie uitvoeren, dan moet je dat direct aangeven en de kaart vervolgens op de aflegstapel leggen. Je mag de kaart daarna niet meer gebruiken om deze met een tafelkaart te ruilen en je mag er ook geen kaart mee blokkeren.



8

Overzicht van de actiekaarten

Er zitten 3 verschillende actiekaarten in het spel:

Spioneren: bekijk een kaart naar keuze op het speelveld, ongeacht of het om een eigen kaart of een kaart van een andere speler gaat.



Twee extra beurten: je mag nog 2 beurten uitvoeren.

Ruilen: ruil 1 van je gedekte kaarten tegen een gedekte kaart van een andere speler. Je mag geen geblokkeerde kaarten ruilen.



9



ARSCH MALLOWS

Minder is beter.

Spelregels

