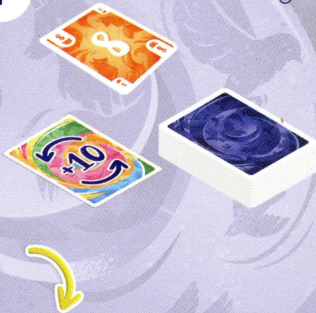


Mojo

Mojo betekent dat je gigantisch veel geluk hebt in alles wat je doet.

We wensen je veel Mojo!

Spelmateriaal



79 kaarten:

- 8 blauwe kaarten (4 van waarde 0 en 1)
- 15 groene kaarten (5 van waarde 2, 3 en 4)
- 18 gele kaarten (6 van waarde 5, 6 en 7)
- 21 oranje kaarten (7 van waarde 8, 9 en 10)
- 16 rode kaarten (8 van waarde 11 en 12)
- 1 Mojokaart (0 / +10);
- 1 scoreblok

2

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de laagste score heeft, wint. Je kunt op veel manieren winnen: door je hoogste kaarten af te leggen OF door je laagste kaarten te spelen. Raak van kaarten verlost OF houd kaarten van dezelfde kleur bij.

Maar opgelet! Als je de **Mojo**-kaart hebt, wees dan slim, anders zul je er spijt van krijgen.

Vorbereiding

Leg de **Mojo**-kaart in het midden van de tafel, met de 0 naar boven. Schud de rest van de kaarten en geef er iedere speler 8. Leg de rest van de kaarten als gedekte trekstapel naast de **Mojo**-kaart. Draai de bovenste kaart van de trekstapel om en leg ze open naast de trekstapel. Dit is de aflegstapel. De jongste speler is de startspeler in de eerste ronde.

BELANGRIJK!

In **Mojo** geldt: hoe hoger de waarde van een kaart, hoe meer exemplaren ervan in het spel zijn.

3

Verloop van een ronde

De spelers zijn om beurten aan de beurt in de volgorde die de pijl op de **Mojo**-kaart aangeeft.

In zijn beurt moet de speler een kaart uit zijn hand op de aflegstapel leggen. Hij mag kiezen welke kaart hij speelt.

Als de waarde van de gespeelde kaart:

- ♦ **lager is dan de waarde van de kaart eronder**, is zijn beurt voorbij.
- ♦ **hoger is dan de waarde van de kaart eronder**, trekt hij een kaart en daarna is zijn beurt voorbij.
- ♦ **gelijk is aan de waarde van de kaart eronder**, MOET hij nog een kaart uit zijn hand spelen (als hij er nog één heeft). Is de waarde van die kaart ook gelijk aan de waarde van de kaart eronder, dan legt hij nog een kaart af (indien mogelijk). Zo kan hij meerdere kaarten in 1 beurt afleggen. Heeft de kaart een andere waarde, dan gelden de gebruikelijke regels. De speler kan niet meerdere identieke kaarten spelen als de waarde verschilt van die van de bovenste kaart van de aflegstapel.

Voorbeeld

De speler speelde enkele 8'en en een 7. Hij heeft nog een 7 in de hand, maar mag ze niet spelen.

4

Als een speler een kaart moet trekken, maar de trekstapel is leeg, dan laat hij de bovenste kaart van de aflegstapel open liggen en hij schudt de rest van de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel.

Mojo Time!

Mojo Time is het belangrijkste moment in een ronde. Zodra

een speler **3 of minder kaarten** in zijn hand heeft aan het einde van zijn beurt, tellen de spelers af naar het einde van de ronde.

Als een speler 3 of minder kaarten in zijn hand heeft, **MOET** hij die kaarten gedekt voor zich op de tafel leggen. Hij mag die kaarten niet meer spelen. Ze tellen mee voor de score aan het einde van de ronde. De spelers spelen de ronde zoals gebruikelijk voort.

Als een speler gedekte kaarten voor zich heeft liggen aan het begin van zijn beurt, kiest hij er één van en legt die open. Die kaarten blijven de rest van de ronde open liggen.

Opmerking: de regel **Mojo Time** geldt voor alle spelers die ronde. Als meerdere spelers 3 of minder kaarten in de hand hebben aan het einde van hun beurt, moeten ze die gedekt voor zich leggen.

5

Einde van de ronde

De ronde is voorbij zodra een speler zijn laatste kaart

omdraait of een speler al zijn kaarten in één keer kan afleggen. Die speler legt de **Mojo**-kaart voor zich en de spelers berekenen hun score voor die ronde.

Voor die score tellen zowel de open kaarten voor een speler als de kaarten in zijn hand mee.

De spelers nemen van elke kleur de kaart met de hoogste waarde.

Die waarden tellen ze op.

♦ **Als een speler meerdere kaarten met dezelfde waarde heeft**, telt hij er slechts één van.

♦ **Als een speler de Mojo-kaart voor zich heeft liggen**, levert die 0 punten op als hij minder dan of evenveel punten heeft als de andere spelers (hij legt de **Mojo**-kaart met de 0 naar boven).

Als zijn score echter hoger is dan die van een van de andere spelers, telt hij 10 punten bij zijn score voor deze ronde op (hij legt de **Mojo**-kaart met de +10 naar boven).

Noteer de score van elke speler op een scoreblaadje. Tel in volgende rondes de score voor die ronde direct op bij de score van de vorige ronde(s), zodat je snel ziet of het einde van het spel wordt uitgelokt. Als dat niet het geval is, leggen alle spelers hun kaarten af en begint een nieuwe ronde.

6

A



Speler **A** scoort $9+1 = 10$ punten deze ronde.

B



Speler **B** scoort $0+4 = 4$ punten deze ronde.

C



Speler **C** scoort $10+11+3 = 24$ punten. Omdat de **Mojo**-kaart voor hem ligt en zijn score hoger is dan die van de andere spelers, telt hij 10 punten extra bij zijn score voor deze ronde (34 punten).

Nieuwe ronde

Geef iedere speler 8 kaarten. Als de trekstapel leeg is, schudden de spelers de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel (zie: 'Verloop van een ronde', blz. 4) Trek de bovenste kaart en leg ze open om er een nieuwe aflegstapel op te vormen.

7

De speler die de **Mojo**-kaart bezit, legt ze terug in het midden van de tafel, zonder ze om te draaien. Hij is de startspeler.

De volgorde waarin de spelers deze ronde spelen, wordt aangegeven door de pijlen op de **Mojo**-kaart. Daarom is het belangrijk dat de kaart niet wordt omgedraaid (0 of +10).

Einde van het spel

Aan het einde van elke ronde tellen de spelers hun score op bij hun score

van de vorige rondes.

Het spel is gedaan als een speler 50 of meer punten heeft. De speler met de laagste score wint. In geval van een gelijke stand delen de spelers de overwinning.

Variant 2 aflegstapels

Trek in de voorbereiding een tweede kaart en leg ze naast de eerste getrokken kaart als tweede aflegstapel.

In zijn beurt kiest de speler 1 aflegstapel en speelt zijn kaarten op die stapel. Als hij één of meerdere kaarten moet spelen in deze beurt, speelt hij ze alleen op de gekozen aflegstapel.

Als hij een kaart moet trekken, mag hij kiezen of hij de bovenste kaart van de trekstapel neemt of die van de andere aflegstapel (niet die waar hij kaarten op speelt). Als hij zo een aflegstapel leegmaakt, neemt hij de bovenste kaart van de andere aflegstapel en vormt daarmee een nieuwe.

Variant 2 spelers

Als een speler aan het einde van zijn beurt 2 (geen 3) of minder kaarten in zijn hand heeft, legt hij ze gedekt voor zich neer.

8

Antoni Guillen
Christine Alcouffe

Möjo

Spelregels

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert