

# Basta!

Een vliegensvlug kaartspel voor 2 – 6 spelers vanaf 6 jaar

Design: Harnickell Design, DE Ravensburger, G.Kösler, KniffDesign (spelregels), Foto: Becker Studios  
Redactie: Stefan Brück

## Spelmateriaal

60 speelkaarten, 1 buzzer, 12 fiches

## Spelidee

In dit klassieke kaartspel met een nieuwe draai, worden niet alleen maar passende kaarten op elkaar afgelegd maar word ook vlijtig “gebuzzd”. Alleen wie goed oplet en op tijd op de rode knop van de buzzer drukt, is als eerste al zijn kaarten kwijt.

**Bij Basta! wint de speler die drie ronden als eerste geëindigd is.**

## Vorbereiding

**Leg alle 60 speelkaarten** goed geschud als gesloten trekstapel midden op tafel. De bovenste kaart wordt er open naast gelegd als de eerste kaart van de aflegstapel.

Een speciale kaart (paarse kaart of “beurt overslaan” resp. “2 trekken!”) heeft hier nog geen functie. Er mag ook nog niet gebuzzd worden!

**Iedere speler ontvangt 7 speelkaarten** van de trekstapel en neemt die zo in de hand, dat zijn medespelers ze niet kunnen inzien.

Zet **de buzzer** zo in het midden van de tafel, dat alle spelers er even goed bij kunnen komen. De buzzer wordt ingeschakeld met de “ON”-knop aan de onderkant.

**De 12 fiches** worden eraanst gelegd.



## Spelverloop

(voor 3-6 spelers; de speciale regels voor 2 spelers staan aan het eind van de spelregels)

De jongste speler begint. Hij legt **een** passende kaart uit zijn hand open op de aflegstapel. Daarna is de speler links van hem aan de beurt om een passende kaart af te leggen enzovoort.

“Passend” betekent dat de kleur of het getal (respectievelijk het symbool) van de nieuwe kaart overeenstemmen moet met de bovenliggende kaart van de aflegstapel. Zo mag je bijvoorbeeld op een blauwe 3 een willekeurige blauwe kaart of een 3 in een willekeurige kleur afleggen.

Als een speler geen passende kaart kan afleggen, moet hij een kaart van de trekstapel bij zijn handkaarten nemen. Als die nieuwe kaart toevallig past, mag de speler hem gelijk afleggen.

Als de trekstapel opgebruikt is, worden alle kaarten van de aflegstapel (behalve de bovenste kaart) geschud en als nieuwe trekstapel klaar gelegd.

Als een speler een **“beurt overslaan!”**-kaart aflegt, moet de volgende speler zijn beurt overslaan, d.w.z. hij wordt overgeslagen.

Als een speler een **“2 trekken!”**-kaart aflegt, moet de volgende speler eerst twee kaarten van de trekstapel nemen en daarna mag hij als een normale beurt een kaart proberen af te leggen. Als hij dat niet kan, hoeft (mag) hij in dit geval niet ook nog een kaart van de trekstapel te nemen.



beurt overslaan!



2 trekken!

De speler die als eerste drie rondes wint is de winnaar

Per speler  
7 kaarten

Plaats de buzzer in het midden van de tafel

Om de beurt een passende kaart afleggen

Beurt overslaan: de volgende speler wordt overgeslagen

2 trekken: de volgende speler moet 2 kaarten pakken



Snel buzen om buiten je beurt kaarten kwijt te raken

## Snel buzen!

Als een speler een getallenkaart in zijn hand heeft die **identiek**, dus in kleur en getal precies gelijk aan de zojuist afgelegde kaart is, moet hij snel buzen, om hem vervolgens “buiten de beurtvolgorde” af te mogen leggen. Daarbij geldt:

- Je mag **nooit** op een eigen, zojuist afgelegde kaart buzen.
- Ook de volgende speler die aan de beurt is, mag **niet** buzen (zelfs niet wanneer hij een identieke kaart heeft!), want hij is immers toch al aan de beurt.
- Wie **te laat** buzzt, omdat intussen de volgende kaart al afgelegd werd of omdat een andere speler hem voor was, heeft gewoon pech.

Het spel gaat vervolgens verder met de linker buurman van de laatste speler die een kaart afgelegd (respectievelijk getrokken) heeft. Door met succes te buzen kan het dus gebeuren dat je overgeslagen wordt.

De vier paarze kaarten “beurt overslaan!”, “1 trekken!”, “opgebuzzd, burenl” en “opgebuzzd, iedereen!” mogen op elke willekeurige kaart afgelegd worden:



- Als een speler de paarze “**beurt overslaan!**”-kaart aflegt, moeten **alle** andere spelers hun beurt overslaan, m.a.w. je bent direct nog een keer aan de beurt.
- Als een speler de “**1 trekken!**”-kaart aflegt, moeten alle andere spelers een kaart van de trekstapel nemen.
- Als een speler de “**opgebuzzd, burenl**”-kaart aflegt, moeten (alleen) de spelers die **direct links en rechts** van hem zitten zo snel mogelijk buzen.
- Als een speler de “**opgebuzzd, iedereen!**”-kaart aflegt, moeten alle andere spelers zo snel mogelijk buzen.

Daarna gaat het spel om de beurt verder.

Op een paarze kaart past elke willekeurige kaart.

Wie fout buzzt moet voor straf een kaart pakken

Wie zijn laatste kaart aflegt ontvangt een fiche

## Schuld en boete!

Steeds als iemand onterecht of te laat buzzt, moet hij voor straf de bovenste kaart van de trekstapel bij zijn handkaarten nemen. Dit geldt bijvoorbeeld als hij buzzt terwijl hij helemaal geen identieke kaart in zijn hand heeft. Of bij een afgelegde "opgebuzzd!"-kaart als laatste buzzt. Of onterecht buzzt, omdat hij toch al aan de beurt is of helemaal geen directe buurman is of ...

## Eind van een ronde

De speler die zijn laatste handkaart aflegt, moet "Basta!" roepen en beëindigt daarmee de lopende ronde. Als beloning krijgt hij een fiche. Daarna gaat het met een nieuwe ronde verder enzovoort.

# Basta!



Als de speler bij het afleggen van zijn laatste kaart vergeet "Basta!" te roepen, moet hij voor straf een kaart van de trekstapel nemen en de ronde gaat gewoon verder.

Wie zijn derde fiche ontvangt is de winnaar

## Einde van het spel

Een spel gaat net zo lang door tot een speler als eerste zijn derde fiche krijgt en daarmee de winnaar van het spel is.



Variant: hierbij moet tevens op de buzzer-knoppen op de achterzijde van de kaarten worden gelet.

## Voor wie het nog niet heftisch genoeg is ...

... hebben we hier een aardige variant: alle speelkaarten hebben op hun rugzijde een of meer "buzzer-knoppen". Elke keer als iemand kaarten van de trekstapel neemt, moet iedereen, zodra hij daar helemaal mee klaar is, de buzzerkleuren van de nu bovenste kaart van de trekstapel met de bovenste kaart op de aflegstapel vergelijken: als er inderdaad een overeenkomst is, moet **iedereen** (incl. de speler die het laatst aan de beurt was) zo snel mogelijk buzzen. De speler die als laatste buzzt, krijgt zoals gewoonlijk een strafkaart. Wie buzzt, terwijl er geen overeenstemmende kleur is, krijgt natuurlijk ook een strafkaart.

**Let op!** Bij het opnemen van strafkaarten geldt deze regel niet.

## De regels voor 2 spelers

Hier zijn de vier paarse kaarten niet nodig. Alle andere regels blijven onveranderd. Uitzondering is dat de variantregel nu een basisregel wordt, d.w.z. bij het nemen van de trekstapel, moeten beide spelers steeds goed opletten of de kleur overeenkomt en in dat geval snel buzzen.

