

Een kaartspel vol risico's
voor 2 – 6 spelers
vanaf 8 jaar

Spel door: Prospero Hall
Design: Prospero Hall,
DE Ravensburger,
KniffDesign (spelregels)
Redactie: Irina Filinberg

Draai om de beurt kaarten van de stapel om en leg ze in rijen neer. Pak de rijen met de hoogste getallen en verzamel zo de meeste punten voor de overwinning. Maar wees daarbij niet te gierig! Wie te veel riskeert, verliest nog meer!



Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint

SPELMATERIAAL

- 120 Kaarten:
90 Getallenkaarten
(3x de getallen van 1 tot 6 in de kleuren groen, geel, rood, blauw en paars)
18 Dobbelsteenkaarten
12 Verander-van-richting kaarten
1 Dobbelsteen



Getallenkaarten



Dobbelsteenkaarten



Verander-van-richting kaarten



Dobbelsteen

SPELVERLOOP

Als je aan de beurt bent, pak je kaarten van de stapel en leg je ze in maximaal 3 rijen

Schud alle 120 kaarten en leg ze als blinde trekstapel in het midden op tafel. Wie als eerste aan tafel zat, mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de klok mee.

Als je aan de beurt bent, pak je een kaart van de stapel en leg je die open in het midden op tafel. Deze kaart is het begin van een **kaartenrij**. Draai kaarten van de stapel na elkaar om en leg ze iets over elkaar in de begonnen rij, of begin een nieuwe rij.

In totaal **mag** je in je beurt maximaal **3 rijen** maken. Voor iedere omgedraaide kaart kun je beslissen of je ze in een bestaande rij legt of dat je met een nieuwe rij begint.

Let daarbij op de volgende **legregels**:

- Je mag een kaart niet in een rij leggen, waar al een kaart met **hetzelfde getal** en/of **dezelfde kleur** ligt.
- Als je een **dobbelsteenkaart** omdraait, leg je die in een willekeurige rij of je begint daarmee een nieuwe rij. Je mag geen dobbelsteenkaarten in een rij leggen waar al een dobbelsteenkaart ligt. Voor meer info: zie **Dobbelsteenkaarten**.
- **Verander-van-richting kaarten** leg je **nooit** in rijen. Verzamel ze in plaats daarvan naast de trekstapel tot het einde van je beurt. Voor meer info: zie **Verander-van-richting kaarten**.

Voorbeeld:

Mark heeft een gele 2 van de trekstapel gepakt.

- Hij kan die niet in de eerste rij (a) leggen, omdat daar al een kaart met waarde 2 ligt.
- Hij kan die ook niet in de tweede rij (b) leggen, omdat daar al een gele kaart ligt.
- Hij legt de kaart dus in de derde rij (c), omdat daar geen gele kaart en geen kaart met waarde 2 ligt.

Voorbeeld van rijen



Aflegstapel



Verander-van-richting kaarten



Trekstapel



Tijdens je beurt mag je een **willekeurige hoeveelheid** kaarten **achter elkaar** van de stapel pakken en in de rijen leggen. Draai net zo lang kaarten van de stapel om, tot je of **vrijwillig ophoudt** of **geen kaart meer kan neerleggen**.

Vrijwillig ophouden

Na iedere gelegde kaart mag je zelf beslissen om geen kaart meer van de stapel te pakken. Kies in dit geval direct een rij en leg deze open voor je neer (= je uitlegrij). Sorteert de kaarten in je uitlegrij op **kleur** en leg ze iets over elkaar heen, zodat de waarde van de getallen op de kaarten goed te zien is.

Houd vrijwillig op en kies meteen een rij die je in je uitlegrij legt

DOBBELSTEEN-KAARTEN: gooi de dobbelsteen en leg de overeenkomstige kleur uit je uitlegrij op de aflegstapel



De andere spelers krijgen telkens één van de overige rijen

VERANDER-VAN-RICHTING KAARTEN: de volgorde van het pakken van rijen wordt omgedraaid

Dobbelsteenkaart

Zit er een **dobbelsteenkaart** in de gekozen rij? Wat een pech... Leg eerst zoals gebruikelijk de getallenkaarten in je uitlegrij. Gooi daarna met de dobbelsteen en leg alle kaarten uit je uitlegrij die met de gegooide kleur overeenkomen, open op een gemeenschappelijke **aflegstapel** naast de trekstapel. Dit geldt ook voor degene die je zojuist gepakt hebt. Leg de dobbelsteenkaart op de aflegstapel.

Heb je de ster gegooid? Geluk bij een ongeluk! Je hoeft geen kaarten uit je uitlegrij af te leggen. Hetzelfde geldt wanneer de gegooide kleur niet in je uitlegrij voorkomt.



Nadat je een rij hebt gekozen en in je uitlegrij hebt gelegd, is je beurt voorbij. Nu kiezen de andere spelers om de beurt ook **precies één** rij en leggen die op kleur gesorteerd in hun uitlegrij. De linker buur begint, tenzij er een verander-van-richting kaart is omgedraaid.

Verander-van-richting kaart

Heb je in je beurt een **verander-van-richting kaart** gepakt en open terzijde gelegd? Dan pakt in plaats van je linker buur, je rechter buur als eerste een rij die hij in zijn uitlegrij legt. Heb je twee verander-van-richting kaarten gepakt? Dan begint gewoon je linker buur. Liggen er al 3 verander-van-richting kaarten aan de kant? Dan pakt eerst je rechter buur enz.

Denk eraan, de verander-van-richting kaarten veranderen **niet de volgorde van spelen**, maar alleen de volgorde waarin de kaartenrijen na je beurt door de andere spelers gekozen en gepakt mogen worden.



Let op: Bij een spel met 2 spelers hebben de verander-van-richting kaarten geen invloed. Jullie kunnen ze uit de trekstapel verwijderen of direct na het omdraaien afleggen.

Het kan gebeuren dat er rijen overblijven (b.v. bij een spel met z'n tweeën). Leg de rijen die overblijven open op de aflegstapel.

Let op: de getallen van de kaarten in je uitlegrij leveren aan het eind van het spel overeenkomstig veel punten op. Probeer dus rijen met zo veel mogelijk kaarten en/of hoge getallen te pakken.

Kaart mag niet gelegd worden

Heb je een kaart gepakt die je in geen enkele rij kunt leggen? Dan ben je te ver gegaan... Leg de zojuist gepakte kaart af. Je mag geen rij pakken!

Gooi in plaats daarvan met de dobbelsteen en leg **alle kaarten in de gegooide kleur** uit je uitlegrij open op de aflegstapel! Veiliggestelde kaarten zijn beschermd tegen de dobbelsteen en hoeven niet te worden afgelegd (voor meer info: zie **kaarten veiligstellen**). Daarmee is je beurt ten einde en de overige rijen worden zoals gewoonlijk verdeeld resp. afgelegd. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Kaarten veiligstellen

In plaats van kaarten om te draaien, kun je als je aan de beurt bent, **een beurt overslaan** en in plaats daarvan kaarten in je uitlegrij veiligstellen. Daardoor kun je kaarten later in de loop van het spel **beschermen tegen de dobbelsteen**. Kies een kleur die je veilig wilt stellen. Stapel alle kaarten van deze kleur **omgekeerd** in je uitlegrij.

Dat kun je steeds weer doen – ook met kleuren die je al eerder veiliggesteld hebt. Kaarten die je veilig wilt stellen, moeten zich daarvoor al in je uitlegrij bevinden. Je mag niet een kaart uit een rij pakken en ze dan op een al veiliggestelde stapel leggen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt, zodra de trekstapel helemaal op is en alle uitliggende rijen verdeeld zijn. Daarna worden de punten geteld. Iedere speler telt nu de waarde van de getallen op zijn kaarten bij elkaar op, zowel de kaarten in de uitlegrij als de veiliggestelde kaarten. De speler met het **hoogste totaal aantal punten wint het spel!** Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste kaarten. Is er dan nog steeds een gelijke stand, dan zijn er meerdere winnaars!

RISICO-VARIANT

Willen jullie nog meer spanning? Probeer dan eens de volgende variant: als je een ster gooit, dan moet je **je hele uitlegrij** op de aflegstapel leggen. Veiliggestelde kaarten blijven natuurlijk beschermd tegen de dobbelsteen. Wees dus op je hoede en stel je kaarten op tijd veilig!



Als je de gepakte kaart niet mag leggen, moet je meteen gooien en kaarten uit je uitlegrij afleggen

Sla een beurt over en stel in plaats daarvan kaarten van een kleur uit je uitlegrij veilig.