



24

Kosmos, 2008

Sebastian RAPP

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

## Spelmateriaal

### ➡ 51 kaarten

- 45 speelkaarten
  - in 4 kleuren telkens 1 tot en met 11
  - een witte 24
- 4 kleurkaarten om de troef te markeren
- 2 volgordekaarten (1 is de hoogste, 11 is de hoogste)

### ➡ 1 notitieblok

### ➡ 1 handleiding

## Waarover gaat het ?

24 is een slagenspel.

In elke speelronde proberen de spelers zoveel mogelijk slagen te behalen. Voor elke gemaakte slag verliest de speler een aantal punten. Dat is goed want het doel van het spel is om op 0 punten te geraken. De speler die geen slag haalt, wint punten (en soms zelfs zeer veel) en dat is uiteraard helemaal niet goed.

Het spel eindigt zodra een speler 0 punten heeft of zodra een speler zijn startpuntenaantal heeft verdubbeld.

# Het spel

Iedere speler begint met 24 punten. Deze punten worden voor iedere speler op het notitieblok genoteerd. Een geveer voor de eerste ronde wordt geloot. De vier kleurkaarten en de twee volgordekaarten worden telkens als stapel open in het midden van de tafel gelegd.

De volgordekaart '11 ist hoch' moet bovenaan liggen. Bij de kleurkaarten speelt het nog geen rol welke kaart bovenaan ligt. De 45 speelkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en daarna verdeelt de geveer, met de wijzers van de klok mee, drie kaarten aan iedere speler (ook aan zichzelf). De speler links van de geveer wordt de startspeler en bepaalt de troefkleur voor de lopende ronde. Hij heeft de keuze uit de vier kleuren. De gekozen troefkleur wordt bovenaan de stapel gelegd. Daarna ontvangt iedere speler nog eens 3 kaarten. Nu mag, te beginnen met de startspeler, iedere speler (ook de geveer) tot 3 kaarten afgeven en hij ontvangt van de geveer hetzelfde aantal nieuwe kaarten van de stapel. Daarna heeft iedere speler zijn handkaarten voor deze ronde.

De startspeler speelt een kaart naar keuze uit. Alle andere spelers spelen, met de wijzers van de klok mee, ook één kaart uit. Hierbij moet de eerst uitgespeelde kleur worden gevolgd. Als een speler niet kan volgen omdat hij de kleur niet heeft, mag hij een kaart naar keuze afleggen of met een troefkaart kopen.

Als alle spelers een kaart hebben gespeeld, ontvangt de speler met de hoogste kaart (in de eerst uitgespeelde kleur of met de hoogste troefkaart) deze slag en speelt nu zelf een kaart naar keuze uit.

Als alle 6 kaarten zijn gespeeld, worden de slagen geteld. Iedere slag is 1 punt waard.

Als de gekozen troefkleur Geel was, is elke slag 2 punten waard.

Deze punten worden van de actuele stand van de spelers afgetrokken.

## Voorbeeld

Carl heeft aan het begin van de speelronde een speelstand van 18 punten. Hij behaalt 2 slagen en de troefkleur was Rood. Zijn nieuwe speelstand is nu 16. Als de troefkleur Geel was geweest dan zou zijn speelstand nu 14 zijn.

Als een speler geen enkele slag behaalt, wordt de totaalsom van mogelijke punten in deze speelronde bij zijn totaalstand opgeteld. In een normaal spel zijn dat 6 punten, in een spel waarin de troefkleur Geel is, zijn dat 12 punten.

## Voorbeeld

Marc heeft aan het begin van de speelronde 14 punten. Hij behaalt jammer genoeg geen enkele slag en de troefkleur was Rood. Zijn nieuwe speelstand is nu 20. Als de troefkleur Geel was geweest dan zou zijn speelstand nu 26 zijn.

# Bijzonderheden

## De '24'

De '24' is steeds de hoogste troefkaart in het spel, om het even welke kleur als troef werd gemaakt. Deze kaart hoort dus altijd toe aan de troefkleur. Dit betekent ook dat men de '24' moet uitspelen als een troefkaart als eerste kaart wordt uitgespeeld en men geen andere troefkaart in de hand heeft. Uiteraard mag men de '24' ook spelen zelfs al heeft men andere troefkaarten in de hand.

## De '1' wordt gespeeld

Op het moment dat een speler een kaart met de waarde 1 uitspeelt, heeft hij het recht om voor de volgende slagen in deze speelronde de volgorde van de kaartenwaarde te veranderen. Als een speler beslist om dit te doen, wordt de '1' de hoogste kaart in het spel en de '11' wordt de minste kaart in het spel. De wijziging van de waarde geldt pas vanaf de volgende slag. Als teken van de geldende volgorde wordt de actuele volgordekaart bovenaan gelegd.

### Voorbeeld

De volgorde van de kaartenwaarde is nog ongewijzigd, dus is de '11' de hoogste kaart. Herman speelt een rode 8 uit en Anne speelt een rode 11. Marc legt een rode 1 en meldt dat hij de volgorde van de kaartenwaarde wil wijzigen. Anne wint deze slag omdat de wijziging van de volgorde maar pas vanaf de volgende slag geldt.

De volgorde van de kaartenwaarde kan in een speelronde en zelfs tijdens één slag meermaals worden gewijzigd. De beslissende wijziging is steeds de laatste die wordt gemeld.

### Voorbeeld

De volgorde van de kaartenwaarde is nog ongewijzigd, dus is de '11' de hoogste kaart. Carl speelt een blauwe 1 en meldt dat de volgorde van de kaartenwaarde wordt gewijzigd. Marc speelt een blauwe 11. Anne koopt de slag met een gele 1 en meldt dat de volgorde van de kaartenwaarde opnieuw wordt gewijzigd. Daarom blijft de 11 de hoogste kaart.

Een speler moet steeds op het moment dat hij een '1' uitspeelt, beslissen of hij de volgorde van de kaartenwaarde wil veranderen of niet. Achteraf kan dit niet meer gebeuren.

### AANDACHT

*Als de volgorde van de kaartenwaarde wordt gewijzigd, betreft dit ook de '24'. De '24' is dan voortaan niet meer de hoogste troef maar wel de laagste troef.*

## Blind kiezen van de troef

De speler die de troef bepaalt, mag ook Geel als troef kiezen zonder dat hij zijn kaarten heeft genomen en bekeken. Hij moet dit dan doen vooraleer de gever met het kaartendelen is begonnen.

Als Geel blind als troef wordt gekozen, telt iedere slag in plaats van 2 punten nu 4 punten.

## Troef maken zonder slag

De speler die de troef heeft gekozen, moet minstens één slag halen. Als hem dat niet lukt dan wordt het dubbel aantal punten bij zijn totaalstand opgeteld als normaal het geval zou zijn. Dus 12 in een normaal spel, 24 wanneer Geel als troef werd gekozen en 48 (en onmiddellijk verlies van het spel) als Geel blind als troef werd gekozen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler na een speelronde 0 of minder punten heeft. Deze speler wint het spel. Bereiken meerdere spelers deze stand dan wint van die spelers de speler die het verst onder 0 is gezakt. Als hier ook een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Het spel eindigt ook als één of meerdere spelers na een speelronde 48 punten of meer heeft. De speler die op dat moment de minste punten heeft, wint het spel. Als er een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

# Varianten

## A. Troefchaos

Wie een meer turbulent en onberekenbaar spel wil spelen, kan de volgende spelregel aan de normale spelregels toevoegen:

Analoog aan de '1' die wordt gespeeld, krijgt de '2' nu ook een bepaalde functie. Steeds als een speler een '2' uitspeelt, mag hij (als hij dat wil) een nieuwe troefkleur bepalen die dan geldt vanaf de volgende slag. Vanaf dat moment worden de kleurkaarten die de troefkleur markeren bijzonder belangrijk. Voor de waardering aan het einde van de ronde telt dan de troefkleur die laatst als troefkleur werd gekozen. Dit betekent dat een '2' die in de laatste ronde werd gespeeld niets meer verandert voor het verloop van deze ronde maar meestal wel een rol kan spelen in de waardering.

### AANDACHT

*Als Geel blind als troef werd gekozen, mag de troefkleur niet meer worden gewijzigd.*

### TIP

*Omdat in deze variant het bepalen van de troefkleur aan belang verliest, bevelen wij aan om de spelregel 'Troef maken zonder slag' niet toe te passen.*

## B. Uit de lopende speelronde stappen

Deze variant geeft aan de speler het recht om niet deel te nemen aan de lopende speelronde omdat hij zijn handkaarten absoluut niet veelbelovend vindt. De speler moet deze melding doen zodra hij zijn zes kaarten heeft ontvangen en (met de wijzers van de klok mee) door de gever wordt gevraagd of hij 0 tot 3 kaarten wil ruilen.

De speelstand van een speler die vrijwillig uit de speelronde is gestapt, wijzigt in deze ronde niet. De startspeler mag niet uit de speelronde stappen. Bovendien moeten altijd minstens twee spelers in het spel blijven (de startspeler en nog een andere speler). In een spel met twee spelers kan deze variant dus niet worden gespeeld.

## C. Puntenbeperkingen

Deze variant wordt gebruikt om het wat moeilijker te maken voor de speler of spelers die aan de leiding liggen. Een speler die 12 of minder punten heeft, mag niet meer vrijwillig uit de speelronde stappen (als er met deze variant wordt gespeeld).

Een speler die 6 of minder punten heeft, mag geen kaarten meer ruilen.

Het blind bepalen van Geel als troefkleur mag alleen worden gedaan door een speler die 25 punten of meer heeft.



16 juli 2008