

Reiner Knizia

Big Five

Spelmateriaal



100 speelkaarten met 5 verschillende dieren op 5 verschillende achtergronden

De spelregels

Kort speloverzicht

De spelers proberen zo snel mogelijk hun kaarten kwijt te raken. Ze mogen hun dieren echter niet zomaar afleggen. Helder overzicht is nodig om op het juiste moment de goede beslissing te nemen. Het samenstellen van grote groepen loont, vooral als het om de Big Five gaat, een perfecte groep van 5 kaarten. Wie zijn laatste kaart speelt, wint het spel.

Vorbereiding

Schud alle speelkaarten. Trek daarna 1 kaart uit de stapel en leg deze open midden op tafel. Deel de overige kaarten rond, zodat alle spelers er evenveel krijgen. Bij 2 of 4 spelers blijven er kaarten over: leg deze ongezien in de doos. Iedere speler trekt nu de bovenste 5 kaarten van zijn gedekte stapel en neemt deze zo in de hand, dat de anderen ze niet zien.

Chris



Startopstelling



Arnold



Spelverloop

De jongste speler begint. Er zijn 2 mogelijkheden.

- Kaarten spelen; of
- Kaarten ruilen.

Nadat hij een van deze mogelijkheden heeft uitgevoerd, is de speler links van hem aan de beurt. Zo gaat het verder totdat het spel is afgelopen.

Kaarten spelen

De speler die aan de beurt is, mag kaarten uit zijn hand aan de kaarten op tafel leggen. Daarbij moet hij zich aan de volgende 3 spelregels houden.

Regel 1 de gespeelde kaart(en) moet(en) als 1 groep aan één horizontale of verticale groep gelegd worden.

Regel 2: met de gespeelde groep moet een bestaande groep verlengd worden. Dat betekent dat ten minste één kaart van de zojuist verlengde groep al op tafel moet liggen vóór het spelen van de nieuwe groep.

Regel 3 een groep bestaat uit gelijke dieren op verschillende achtergrondkleuren of verschillende dieren op gelijke achtergrondkleuren.

Dit betekent dat een groep nooit uit meer dan 5 kaarten kan bestaan.

Let op: grenst een kaart aan 2 groepen, dan moet deze in beide richtingen passen.

Aan het einde van zijn beurt vult de speler zijn hand weer tot 5 aan.

Voorbeelden van correcte speelbeurten

Gespeelde kaarten

Verlengde groep



Arnold legt 2 kaarten aan de paarse groep.

Bart legt 2 kaarten aan de zebragroep.

Chris legt 2 kaarten in de blauwe groep. Hij mag de blauwe leeuw daar leggen omdat deze ook correct in de leeuwengroep ligt.

Voorbeeld van een incorrecte speelbeurt



Arnold speelt de 3 blauwe kaarten. Deze vormen weliswaar 1 groep, maar geen van deze kaarten lag vóór het spelen al op tafel. Arnold breekt daarmee spelregel 2.

Bonus voor grote groepen

Lukt het een speler om een groep naar 4 of zelfs 5 kaarten uit te breiden, dan ontvangt hij een bonus. Legt hij de vierde kaart aan een groep, dan mag hij direct 1 kaart uit zijn hand of de bovenste kaart van zijn trekstapel ongezien in de doos leggen. Legt hij de vijfde en laatste kaart aan een groep, dan mag hij 2 kaarten (uit zijn hand en/of van zijn trekstapel) ongezien in de doos leggen.

Let op: legt een speler in 1 beurt zowel de vierde als de vijfde kaart van een groep aan, dan mag hij in totaal 3 kaarten in de doos leggen. Het is mogelijk dat een speler in 1 beurt voor meer dan 1 groep een bonus ontvangt.

Voorbeelden van speelbeurten met bonussen



Arnold speelt 2 giraffen en vormt daarmee een groep van 4 blauwe kaarten. Hij mag als bonus een kaart in de doos leggen.



Bart speelt 4 rode kaarten en krijgt een bonus van 4 kaarten (voor de vierde en vijfde kaart in de rode groep en de vierde kaart in de zebra-groep).



Kaarten ruilen

De speler die aan de beurt is, mag in plaats van het spelen van kaarten zoveel kaarten uit zijn hand ruilen als hij wil. Hij kiest eerst welke kaarten hij weg wil doen. Hij schudt deze en doet ze daarna gedekt onderaan zijn trekstapel. Vervolgens trekt hij hetzelfde aantal kaarten van zijn trekstapel en neemt deze op handen.

Einde van het spel

Een speler die zijn laatste kaart dan wel gespeeld, dan wel in de doos gedaan heeft, heeft het spel direct gewonnen. Het spel eindigt ook als geen van de spelers na het ruilen kaarten kan spelen. In dat geval wint de speler die de minste kaarten overheeft.

Meerdere partijen

Het is mogelijk om Big Five over meerdere partijen te spelen. Noteer aan het einde van elke partij hoeveel kaarten iedere speler overheeft. Dit aantal is zijn score. Wie na een afgesproken aantal partijen de minste punten heeft, wint het spel.

Big Five voor jongere spelers

Geef iedere speler 15 kaarten. Verder zijn alle spelregels van het basisspel van kracht.

Verschillende speelsterkten

Mocht blijken dat de speelsterkten van de spelers uiteenlopen, geef de zwakkere speler(s) dan aan het begin van het spel minder kaarten.

Big Five solitair

Leg 1 kaart open midden op tafel en de rest als gedekte stapel voor je neer. Trek 5 kaarten en neem die op handen. Volg nu de spelregels van het basisspel en leg steeds 1 groep aan het speelveld. Leg je in je beurt minder dan 3 kaarten aan, dan moet je zoveel kaarten uit je hand op de aflegstapel leggen dat je er nog 2 op handen overhoudt. Aan het einde van elke beurt vul je je hand weer tot 5 kaarten aan door kaarten van de trekstapel te trekken.

Scoor je een bonus door de vierde en/of vijfde kaart van een rij aan te leggen, dan leg je het betreffende aantal kaarten van je aflegstapel in de doos. Afgelegde kaarten hebben in het lopende spel geen functie meer.

Het spel eindigt direct als je aan het einde van een beurt je hand niet meer tot 5 kaarten kunt aanvullen. Leg je handkaarten in de doos. Tel nu het aantal kaarten in je aflegstapel. Dit is je score. Hoe minder punten je hebt, des te beter het resultaat.



© 2011 Amigo
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Klantenservice@999games.nl

Auteur: Reiner Knizia
Illustraties: Oliver Freudenreich
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany