

Speelmateriaal

- 37 speelkaarten
 - waarden 1-9 per seizoen
 - 1 nachtvlinder



- 1 overzichtskaart
- De spelregels

Seizoen	Punten	Nachtvlinder	Punten
Spring	12 punten	X	12 punten
Zomer	12 punten		12 punten
Herfst	12 punten		12 punten
Winter	12 punten		12 punten

Altd. +1 punt per slag

Kort speloverzicht

In dit spannende slagenkaartspel geeft iedere speler steeds met 2 of 3 kaarten uit zijn hand in het geheim aan hoeveel slagen hij denkt te gaan halen. Een goede voorspelling levert veel punten op. Is een speler heel zeker van zijn zaak, dan kan hij er zelfs voor kiezen om zijn voorspelling aan de andere spelers te laten zien. Zo maakt hij kans op nog meer punten. Maar lukt het niet, dan gaan de andere spelers er met zijn punten vandoor! Wie het eerst 50 punten of meer heeft, wint het spel.

Voorbereiding

- Bepaal door loting de eerste gever.
- Leg de overzichtskaart zo neer dat de standaardkant zichtbaar is.

Spelverloop

4 Seasons wordt in ronden gespeeld. Elke ronde bestaat uit de volgende 6 fasen:

1. Voorbereiding van een ronde
2. Aantal slagen voorspellen
3. Seizoenenronde
4. Slagen spelen
5. Puntentelling
6. Geverwissel

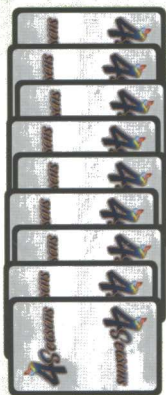
1. Voorbereiding van een ronde

- De gever schudt alle 37 kaarten en geeft iedere speler er 9 (bij 4 spelers) of 12 (bij 3 spelers).
- Leg de overzichtskaart zo neer dat de standaardkant zichtbaar is (indien nodig).
- Hij draait de overgebleven kaart om en legt deze open naast het speelveld. Het betreffende seizoen is in deze ronde troef*. Draait hij de nachtvlinder om, dan wordt deze ronde zonder troef gespeeld.

2. Aantal slagen voorspellen

- Iedere speler moet nu 2 (bij 4 spelers) of 3 (bij 3 spelers) kaarten naar keuze uit zijn hand gedekt voor zich op tafel leggen. Met deze "voorspellingskaarten" geeft hij aan hoeveel slagen hij denkt te winnen (niet meer, niet minder!). De blaadjes aan de tak aan de zijkant van een kaart staan voor het

Startopstelling bij 4 spelers



Troef



- * Troef: een kaart van troef is altijd hoger dan een kaart van een ander seizoen, ook al is de waarde ervan lager.

aantal slagen dat de kaart waard is (elke kaart binnen een bepaald seizoen toont dezelfde kleur en hetzelfde aantal blaadjes). De nachtvlinder staat voor 0 slagen. Voorspellingskaarten zijn geen onderdeel van de hand van een speler!

Voorbeeld: Karin wil 4 slagen bieden. Ze legt een rode 5 (slagenwaarde 3) en een groene 4 (slagenwaarde 1) uit haar hand gedekt voor zich op tafel.

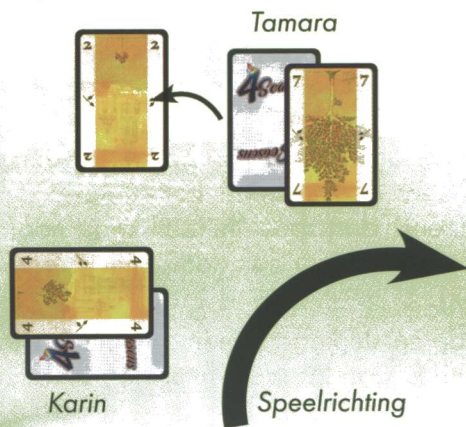


3. Seizoenenronde

- Nu volgt er een zogenaamde seizoenenronde: te beginnen met de speler links van de geveer en daarna met de klok mee, bepaalt de speler die aan de beurt is of hij al dan niet zijn voorspellingskaarten aan de andere spelers wil laten zien (een seizoenenbod). Wil hij dat, dan draait hij één van zijn voorspellingskaarten om. Zo niet, dan past hij. Het is mogelijk dat iedereen past. In dat geval is er deze ronde geen seizoenenbod.
- Wil een speler die later aan de beurt is ook proberen om een seizoenenbod te mogen doen, dan moet de voorspellingskaart die hij omdraait een hogere kaartwaarde hebben dan de omgedraaide voorspellingskaart van de vorige speler die een seizoenenbod wilde doen. Bij gelijke waarden is een kaart met meer



Voorbeeld: Peter is de gever. Enrico zit links van hem en past. Karin is zeker van haar zaak en wil een seizoenenbod doen. Ze draait haar gele 4 open. Tamara wil ook een seizoenenbod doen. Zij heeft een gele 2 en een gele 7 gedekt opzijgelegd. Tamara moet haar gele 7 opendraaien om het seizoenenbod te mogen doen.



blaadjes hoger. De nachtvlinder heeft altijd de hoogste kaartwaarde.

- Iedere speler komt in een seizoenenronde maar één keer aan de beurt en er is altijd maar 1 speler die in een ronde een seizoenenbod mag doen.
- De speler die het *seizoenenbod* doet, draait de overzichtskaart naar de seizoenenkant en draait daarna zijn resterende voorspellingskaart(en) ook om, zodat iedereen kan zien hoeveel slagen hij deze ronde wil winnen.
- Omgedraaide voorspellingskaarten van andere spelers blijven ook open liggen.

Peter had ook een seizoenenbod willen doen, maar hij heeft geen kaart met een waarde hoger dan 7 in zijn voorspelling. Hij moet dus passen. Tamara doet deze ronde het seizoenenbod. Ze draait ook haar tweede voorspellingskaart open en de overzichtskaart naar de seizoenenkant.



4. *Slagen spelen*

- De speler links van de geveer speelt nu 1 handkaart naar keuze open midden op tafel. Met de klok mee spelen ook de andere spelers 1 handkaart. Het spelen van 1 kaart door iedere speler noemen we een "slag".
- De eerste kaart die in een slag wordt gespeeld, bepaalt het te volgen "seizoen" (kleur). Iedere volgende speler moet een kaart van het betreffende seizoen spelen als hij deze heeft (de waarde is niet van belang). Heeft hij geen kaart van het betreffende seizoen, dan speelt hij een kaart naar keuze (dat mag ook de nachtvlinder zijn).
- Is de eerste kaart in een slag de nachtvlinder, dan bepaalt de speler die deze speelde welk seizoen moet worden gevolgd. De nachtvlinder geldt dan als de laagste kaart (waarde 0) van dat seizoen.
- Speelt een speler de nachtvlinder later in een slag (hij mag dan geen kaart van het te volgen seizoen hebben), dan geldt deze als de hoogste kaart (waarde 10) van het te volgen seizoen. Dat kan ook troef zijn.
- Nadat iedere speler 1 kaart heeft gespeeld, gaat de slag naar de speler die de kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld. Is er ten minste 1 troefkaart gespeeld, dan is de troefkaart met de hoogste waarde de hoogste kaart. Is er geen troefkaart gespeeld, dan is de kaart in het te volgen seizoen met de hoogste waarde de hoogste kaart.
- De speler die de slag wint, legt deze (duidelijk gescheiden van zijn voorspellingskaarten) gedekt voor zich op tafel. Leg gewonnen slagen kruiselings op

elkaar, zodat de andere spelers op elk moment kunnen zien hoeveel slagen een speler heeft. Eenmaal gedekt neergelegde slagen mogen niet meer worden ingekeken!

- De speler die de slag won, speelt de eerste kaart van de volgende slag.
- Deze fase is afgelopen zodra er 7 (bij 4 spelers) of 9 (bij 3 spelers) slagen zijn gespeeld.

5. Puntentelling

Standaardkant overzichtskaart

- Iedere speler krijgt 1 punt voor elke door hem gewonnen slag.
- Iedere speler toont nu zijn voorspellingskaarten. Iedere speler die precies zoveel slagen heeft gewonnen als zijn



voorspellingskaarten aangeven, krijgt een bonus van 6 punten.

Seizoenenkant overzichtskaart

- Iedere speler krijgt 1 punt voor elke door hem gewonnen slag.
- Iedere speler toont nu zijn voorspellingskaarten (voor zover deze niet al open liggen).
- Heeft de speler met het seizoenenbod het gehaald, dan ontvangt hij 12 punten. Iedere andere speler die precies zoveel slagen heeft gewonnen als zijn voorspellingskaarten aangeven, krijgt dan een bonus van 3 punten.
- Heeft de speler met het seizoenenbod het niet gehaald, dan ontvangt iedere andere speler, ongeacht of hij zijn eigen voorspelling heeft gehaald,



Voorbeeld: zomer/geel is troef. Enrico speelt de eerste kaart van de eerste slag, een groene 5. Karin heeft geen groene kaarten en speelt de nachtvlinder (die nu als de hoogste groene kaart geldt). Tamara heeft ook geen groene kaarten en speelt de gele 2 (troef). Peter moet groen volgen en speelt de groene 8. Tamara wint de slag, omdat ze de hoogste (en enige) kaart van troef heeft gespeeld. Zou zij een kaart van een andere kleur hebben gespeeld, dan had Karin de slag gewonnen.

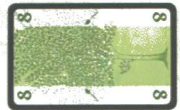


Troef

Tamara



Karin



Peter



Enrico

6 punten (voor het succesvol hinderen). Verder krijgt iedere speler die precies zoveel slagen heeft gewonnen als zijn voorspellingskaarten aangeven een bonus van 6 punten.

Noteer gewonnen punten op een vel papier.

6. Geverwissel

- Zijn de voorwaarden voor het einde van het spel niet vervuld (zie verderop), dan starten de spelers een nieuwe ronde bij 1. *Vorbereiding van een ronde.* De speler links van de huidige gever wordt de nieuwe gever.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als ten minste 1 speler 50 of meer punten heeft. De speler met de meeste punten wint. Speel bij een gelijke stand nog een ronde totdat er een winnaar is.

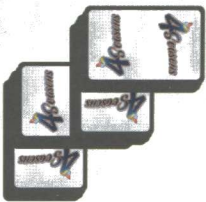
Teamvariant

Deze variant is uitsluitend speelbaar met 4 spelers. De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

VOORBEREIDING

- Twee kruislings tegenover elkaar zittende spelers vormen een team.

Voorbeeld: de spelers deden de volgende voorspellingen: Karin: 4 slagen, Tamara: 2 slagen, Peter: 2 slagen en Enrico: 0 slagen. Na een volledige ronde haalden ze de volgende resultaten: Karin: 4 slagen, Tamara: 3 slagen, Peter: 0 slagen en Enrico: 0 slagen. Karin deed een goede voorspelling en scoort 10 (4+6) punten. Tamara krijgt alleen 3 punten voor haar slagen. Peter scoort 0 punten. Enrico heeft geen slagen, maar heeft dat goed voorspeld en krijgt daarom 6 punten.



Karin: Voorspeld: 4
Gehaald: 4
10 punten

Tamara: Voorspeld: 2
Gehaald: 3
3 punten



Peter: Voorspeld: 2
Gehaald: 0
0 punten

Enrico: Voorspeld: 0
Gehaald: 0
6 punten



2. SLAGEN VOORSPELLEN

- Voordat een speler zijn voorspellingskaarten gedekt opzij legt, laat hij deze aan zijn teamgenoot zien.

3. SEIZOENENRONDE

- Het is niet mogelijk om in de teamvariant een *seizoenenbod* te doen.

5. PUNTENTELLING

- Halen beide leden van een team hun voorspelling, dan krijgt het team 12 bonuspunten.

Voorbeeld: Wim voorspelt 3 slagen en haalt dat, Niki voorspelt 1 slag en haalt dat. Ze krijgen naast de 4 punten voor hun slagen 12 bonuspunten.

- Halen beide leden van een team hun voorspelling niet, maar hebben ze in totaal wel zoveel slagen als ze samen

hebben geboden, dan krijgt het team 6 bonuspunten.

Voorbeeld: Wim voorspelt 3 slagen en haalt er 2, Niki voorspelt 1 slag en haalt er 2. Ze krijgen naast de 4 punten voor hun slagen 6 bonuspunten.

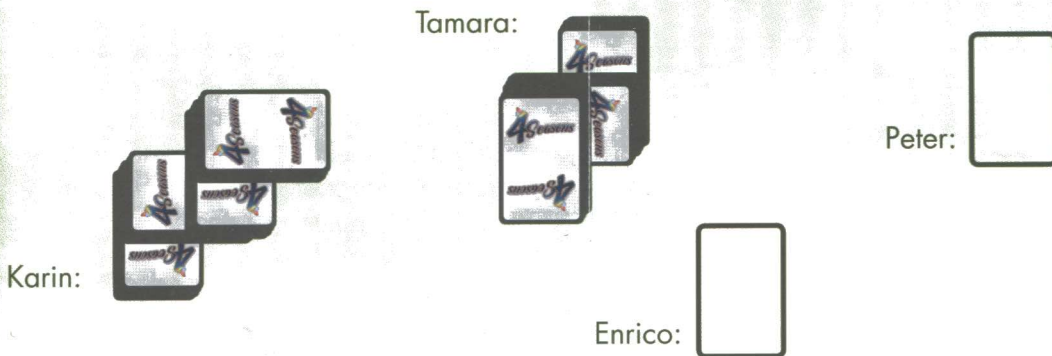
- Haalt één van beide leden van een team zijn voorspelling en het andere niet, dan krijgt het team 3 bonuspunten.

Voorbeeld: Wim voorspelt 3 slagen en haalt er 2, Niki voorspelt 1 slag en haalt dat. Ze krijgen naast de 3 punten voor hun slagen 3 bonuspunten.

EINDE VAN HET SPEL

- Het spel is afgelopen als één van beide teams 50 punten of meer heeft.

Voorbeeld: de situatie is gelijk aan het vorige voorbeeld, maar Tamara heeft een seizoenenbod gedaan. Omdat zij haar voorspelling niet heeft gehaald, krijgt iedere andere speler er 6 punten bij. De scores na deze ronde zouden dan zijn: Karin 16, Tamara 3, Peter 6 en Enrico 12.



Voorbeeld: stel dat Karin het seizoenenbod had mogen doen en het had gehaald, dan zou zij er 12 punten (in plaats van 6) hebben bijgekregen en Enrico maar 3 (in plaats van 6). De scores na deze ronde zouden dan zijn: Karin 16, Tamara 3, Peter 0 en Enrico 3.