

rack-O



spelregels voor 2, 3 of 4 spelers - règle pour 2, 3 ou 4 joueurs

© Hausemann & Hötte nv Amsterdam

Doel van het spel

Men moet de kaarten in zijn rekje, door middel van ruiling met de kaarten van de stapel, het eerst op volgorde van laag naar hoog zien te krijgen.

Kaarten

De RACK-O kaarten zijn van 1 tot 60 genummerd. Als er vier meespelen, dienen alle 60 kaarten te worden gebruikt; bij drie spelers worden de kaarten 1 t/m 50 gebruikt, en twee spelers gebruiken alleen de kaarten 1 t/m 40.

Rekjes

Iedere speler gebruikt een rekje. De nummers 5, 10, 15 enz. op elk rekje dienen alleen om de score aan te geven.

Geven

Wie de laagste kaart trekt, mag het eerst geven. Elke speler krijgt van hem 10 kaarten. Zodra een kaart is gegeven, plaatst de speler haar onmiddellijk in een gleuf van zijn rekje. De eerste kaart komt in gleuf 50, de tweede in gleuf 45, enz.

(Figuur 1 toont een rekje, vol met kaarten, bij het begin van een ronde. Men ziet dat de kaarten in een willekeurige volgorde staan.)

Het spel

Het niet gegeven gedeelte van de kaarten (de stok of stapel) wordt dicht neergelegd. De bovenste kaart wordt vervolgens

omgedraaid en naast de stok neergelegd; zij vormt het begin van de aflegstapel. De speler links van de gever begint. Als men aan de beurt is, **moet** men een kaart nemen. Is dat de bovenste kaart van de aflegstapel, dan **moet** men deze ruilen voor een kaart uit zijn rekje: deze laatste kaart wordt afgelegd. Draait men echter de bovenste kaart van de stok, dan **mag** men deze ruilen met een kaart uit zijn rekje, of, desgewenst, de kaart afleggen. De speler moet de nieuwe kaart in de gleuf van zijn rekje plaatsen, waaruit de oude kaart is genomen. Als de stok op is vóórdat een speler zijn rekje „klaar” heeft, wordt de stapel afgelegde kaarten geschud, omgedraaid en als stok gebruikt

Het winnen van een ronde

Een ronde is beëindigd, wanneer een speler zijn rekje „klaar” heeft. Dit is het geval, zodra een speler alle 10 kaarten in zijn rekje op volgorde heeft, van laag (in de met 5 gemerkte gleuf) naar hoog (in de met 50 gemerkte gleuf), in ongeacht welke combinatie van steeds hogere kaarten.

(Figuur 2 laat een van de vele combinaties zien, welke een speler zou kunnen bezitten om zijn rekje „klaar” te hebben en een ronde te winnen.)

Punten

De speler die zijn rekje „klaar” heeft, verdient 75 punten, nml. voor elk der tien kaarten in zijn rekje 5 punten plus 25 extra

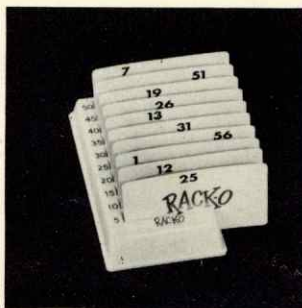
punten voor het „klaar” zijn van het rekje. De andere spelers krijgen 5 punten voor de kaarten in hun rekje, van laag naar hoog, beginnende met de kaart in gleuf 5 en eindigende daar, waar de opeenvolging van hogere kaarteh wordt onderbroken. (Figuur 3 laat een score van 30 punten zien, daar kaart 37 in sleuf 30 wordt gevolgd door kaart 22 in sleuf 35. Voor de laatste 4 kaarten worden geen punten toegekend, ondanks het feit dat ze in goede volgorde liggen.)

Soms zal een speler slechts 5 punten in één ronde kunnen verdienen omdat de kaart in gleuf 10 lager is dan die in gleuf 5; en dit zelfs indien de overige 9 kaarten in goede volgorde liggen! Een spel omvat 500 punten. De speler die dit totaal het eerst bereikt, wint het spel. Als 2 of meer spelers meer dan 500 punten scoren, wint de speler met het hoogste aantal.

Voor 2 spelers

Als extra regel geldt dat een speler niet eerder heeft gewonnen, dan wanneer hij in zijn „klaar zijnde” rekje (75 punten) niet ten minst een serie van 3 opeenvolgende kaarten heeft.

(Figuur 4 toont zulk een serie of „suite” van 3 kaarten, en wel 28, 29 en 30.)



Figuur 1
Figure 1



Figuur 2
Figure 2



Figuur 3
Figure 3



Figuur 4
Figure 4

Le but du jeu

Le but du 'Rack-O' est de réussir le premier à placer ses cartes dans un ordre numérique croissant.

Les cartes

Les cartes sont numérotées de 1 à 60. Pour 4 joueurs, se servir des 60 cartes; pour 3 joueurs, prendre les cartes 1 à 50; pour 2 joueurs, prendre les cartes 1 à 40.

Les classeurs en plastique ou 'Rack'

Chaque joueur dispose d'un 'Rack'. Les nombres 5, 10, 15, etc. inscrits en marge de chaque 'Rack' servent uniquement à compter les points.

La distribution des cartes

Chacun tire une carte. Celui qui a tiré la plus faible bat les cartes, fait couper et distribue 10 cartes à chaque joueur. A mesure que chaque carte est distribuée, le joueur la place aussitôt dans une fente de son 'Rack', en commençant par le haut; la première carte sera donc glissée dans la fente marquée 50, la seconde dans la fente marquée 45 et ainsi de suite.

(La figure 1 montre un Rack au début d'une partie; les cartes s'y trouvent disposées sans aucun ordre particulier.)

Le jeu

La pile des cartes non distribuées, (la réserve), est placée face contre table. La carte qui se trouve au-dessus de cette pile est alors retournée et placée à côté d'elle pour constituer le départ

d'une seconde pile, le talon. Le premier joueur — celui qui se trouve à gauche du donneur — prend une carte: soit celle qui se trouve au-dessus de la réserve, soit celle qui se trouve au talon. S'il choisit la carte du talon, il **doit** l'échanger contre l'une de celles qu'il détient dans son Rack, et mettre cette dernière au talon. S'il choisit la carte de la réserve, il **peut**, soit l'échanger contre une carte de son Rack, soit la mettre au talon si elle ne lui convient pas. S'il y a échange, le joueur doit placer la nouvelle carte dans la fente d'où il a retiré l'ancienne. Si la réserve est épuisée avant la fin de la partie, on retourne le talon, qui tient lieu de nouvelle réserve.

Pour gagner

La partie est terminée lorsqu'un des joueurs fait 'Rack-O'. Faire 'Rack-O', c'est réussir à disposer ses dix cartes dans son Rack, de manière à ce que la carte la plus faible soit dans la fente marquée 5 et la carte la plus forte dans la fente marquée 50, tandis que les huit autres se répartissent selon un ordre numérique croissant.

(La figure 2 montre l'une des nombreuses combinaisons possibles pour faire 'Rack-O' et gagner une manche.)

Pour compter les points

Le joueur qui fait 'Rack-O' compte 75 points, soit 5 pour chacune des 10 cartes placées dans son rack et 25 points pour avoir fait 'Rack-O'. Les autres joueurs marquent 5 points pour les cartes

de leur rack disposées en ordre numérique croissant à partir de la carte placée dans la fente marquée 5, et aussi longtemps que cet ordre numérique croissant est respecté.

(La figure 3 montre un résultat de 30 points, puisque la carte 37, dans la fente marquée 30, est suivie de la carte 22 dans la fente marquée 35. Aucun point ne sera marqué pour les 4 dernières cartes du Rack; même si elles sont disposées correctement.)

Il peut arriver qu'un joueur ne marque que 5 points au cours d'une partie, parce que la carte de la fente marquée 10 est d'un chiffre inférieur à celui de la carte de la fente marquée 5, et cela même si toutes les autres cartes sont dans le bon ordre! Le premier joueur à atteindre 500 points gagne la partie. Si deux joueurs ou plus dépassent, lors d'une partie, le chiffre de 500 points, le gagnant est, bien entendu, celui qui obtient le nombre de points le plus élevé.

Pour jouer à deux

La partie sera plus animée si l'on applique la règle suivante: Un joueur ne peut pas faire 'Rack-O' (pour marquer 75 points) tant qu'il n'a pas dans son rack trois cartes dont les chiffres se suivent.

(La figure 4 montre une suite de trois cartes, chiffres 28, 29 et 30 par exemple.)