

JATTEN

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL



98 cijferkaarten met cijfers van 1 t/m 7



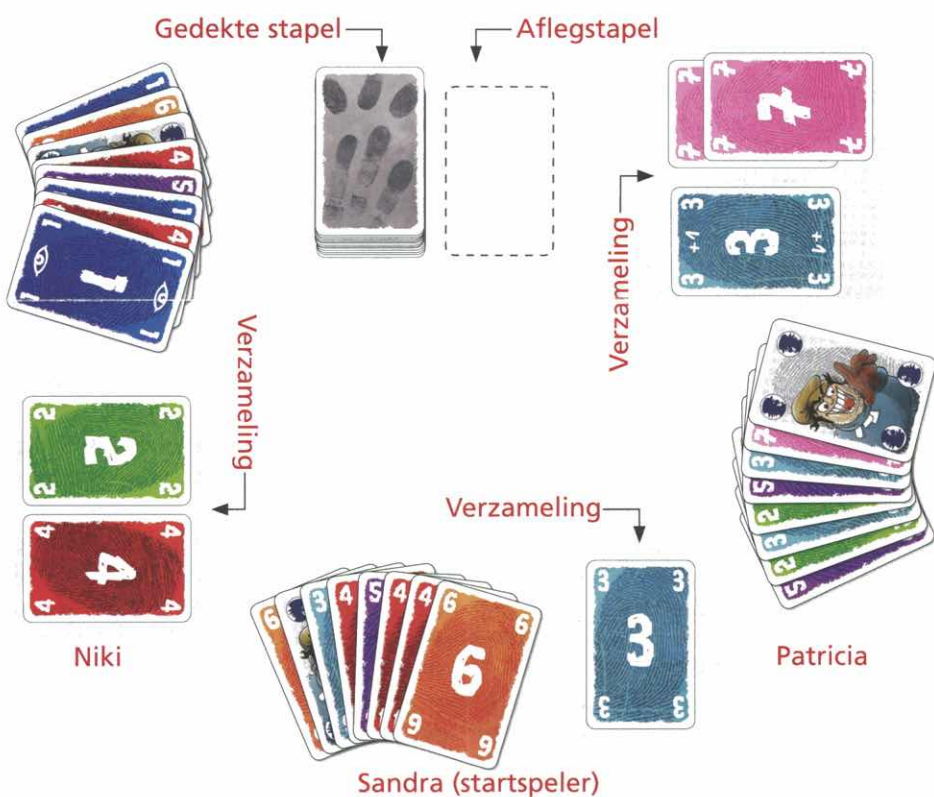
12 oplichters

KORT-SPELOVERZICHT

Steel handkaarten van de andere spelers om als eerste 6 kaarten met hetzelfde cijfer te bezitten. Een speler mag daartoe van één andere speler één voor één kaarten uit zijn hand trekken. Is hij daarbij niet te hebberig, dan mag hij alle getrokken kaarten in zijn verzameling leggen. Trekt hij echter een cijfer tweemaal, dan krijgt hij niets.

VOORBEREIDING

- Iedere speler krijgt één **oplichter**. Doe de resterende oplichters terug in de doos (omdat oplichters sneller slijten dan de andere kaarten, bevat het spel reserve-oplichters).
- Schud alle **cijferkaarten** en geef iedere speler er 7. Iedere speler neemt zijn cijferkaarten en oplichter gedekt in zijn hand.
- Leg de overige cijferkaarten als **gedekte stapel** op tafel. Houd daarnaast ruimte voor een aflegstapel.
- De hebberigste speler is **startspeler**. Hij trekt 1 cijferkaart van de gedekte stapel en legt deze open voor zich neer. De speler links van hem trekt 2 kaarten, die hij open voor zich neerlegt, de volgende speler 3 kaarten, enzovoort, totdat iedere speler open kaarten voor zich heeft. De kaarten die open voor een speler liggen, gelden als zijn **verzameling**. Iedere speler moet de kaarten in zijn verzameling altijd op cijfer sorteren.



SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint. De speler die aan de beurt is, voert de volgende fasen in de aangegeven volgorde uit:

1. Eén kaart spelen
2. Kaarten stelen
3. Handkaarten aanvullen

1. Eén kaart spelen

De speler kiest 1 kaart uit zijn hand en legt deze open in zijn verzameling.



Voorbeeld: Sandra kiest een 3 en legt deze in haar verzameling.

2. Kaarten stelen

De speler kiest nu een andere speler. Hij trekt 1 kaart uit diens gedekte hand en legt de kaart open midden op tafel. De speler herhaalt deze procedure bij dezelfde speler totdat hij vrijwillig stopt of een cijfer tweemaal heeft getrokken.

De speler stopt vrijwillig:

In plaats van het trekken van meer kaarten neemt de speler alle open cijferkaarten uit het midden en legt deze in zijn verzameling. Ligt er ook een **oplichter** in het midden, dan mag de speler een kaart uit de verzameling van de andere speler (waarvan hij de oplichter had getrokken) zoeken en deze in zijn eigen verzameling leggen. De andere speler krijgt zijn oplichter daarna weer terug. Daarmee eindigt deze fase.



Sandra



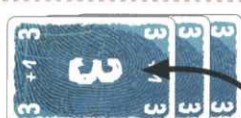
Patricia



Voorbeeld: Sandra steelt kaarten van Patricia. Ze trekt een 2 en legt die midden op tafel. Daarna trekt ze een oplichter en vervolgens een 7. Ze stopt nu vrijwillig. Ze mag de cijferkaarten uit het midden nu in haar verzameling leggen.



Sandra



Patricia



Patricia neemt de oplichter weer in haar hand. Sandra neemt daarvoor een 3 uit Patricia's verzameling en legt deze in haar eigen verzameling.



De speler trekt een cijfer tweemaal:

Een speler mag in zijn beurt van elk cijfer maximaal 1 exemplaar trekken. Trekt hij toch een cijfer voor de tweede keer, dan was hij helaas te hebberig. In dat geval mag de andere speler alle getrokken kaarten die open midden op tafel liggen weer in zijn hand nemen. Daarmee eindigt deze fase. De speler mag geen kaarten in zijn verzameling leggen.

Voorbeeld: Niki steelt kaarten bij Sandra. Ze trekt een 4 en legt deze midden op tafel. Daarna trekt ze een 5 en vervolgens weer een 4. Pech gehad! Niki was te hebberig en heeft een cijfer tweemaal getrokken. Daardoor krijgt Niki deze ronde niets. Sandra neemt alle kaarten uit het midden weer in haar hand.




Sandra

Niki

Speciale acties

Sommige cijferkaarten leveren een speciale actie op als ze uit de hand van een andere speler worden getrokken (en uitsluitend dan!). De volgende speciale acties zijn er:

- +1** Iedere speler die ten minste 1 kaart van het getrokken cijfer in zijn verzameling heeft, trekt direct een kaart van de gedekte stapel en legt deze in zijn verzameling.
-  De speler die deze kaart trok, bekijkt direct de handkaarten van een andere speler naar keuze. Deze speler schudt daarna zijn handkaarten.
- 2→3** De speler die deze kaart trok, mag direct 2 kaarten met hetzelfde cijfer uit zijn verzameling op de aflegstapel leggen en daarvoor 3 nieuwe kaarten van de gedekte stapel trekken. Deze kaarten legt hij in zijn verzameling.

Uitzondering: de speciale actie treedt niet in werking als het getrokken cijfer voor de tweede keer verschijnt en de speler zijn fase *Kaarten stelen* direct moet beëindigen.

3. Handkaarten aanvullen

Heeft de speler **nog maar 1 kaart in zijn hand** (de oplichter), dan trekt hij direct 7 nieuwe kaarten van de gedekte stapel en neemt hij deze in zijn hand. **Hetzelfde** geldt voor de speler waarvan deze beurt kaarten zijn getrokken.

Heeft de speler **meer dan 1 kaart in zijn hand**, dan mag hij alle kaarten van een cijfer naar keuze uit zijn verzameling op de aflegstapel leggen. Daarvoor trekt hij dan zoveel kaarten van de gedekte stapel totdat hij weer 8 handkaarten heeft.

Opmerking: is de gedekte stapel op welk moment dan ook leeg, schud dan alle kaarten van de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

EINDE VAN HET SPEL

Heeft een speler aan het einde van zijn beurt ten minste 6 kaarten met hetzelfde cijfer in zijn verzameling, dan wint hij het spel direct.

TOERNOOITJE?

Speel zoveel potjes als het aantal deelnemende spelers. Aan het begin van elk potje wordt de speler links van de startspeler de nieuwe startspeler. Na elk potje krijgt de winnaar 7 punten. Iedere andere speler telt van welk cijfer hij de meeste kaarten in zijn verzameling heeft. Voor elke kaart met dit cijfer in zijn verzameling krijgt hij 1 punt.

SPECIALE SPELREGEL IN EEN SPEL MET 2 SPELERS

In een spel met 2 spelers mag de speler die aan de beurt is ervoor kiezen om in zijn fase *Kaarten stelen* kaarten van de gedekte stapel te trekken in plaats van bij de andere speler. Kiest hij daarvoor, dan legt hij de getrokken kaarten zoals gebruikelijk midden op tafel. Stopt hij vrijwillig, dan legt hij alle kaarten uit het midden in zijn verzameling. Trekt hij een cijfer tweemaal, dan legt hij alle kaarten uit het midden op de aflegstapel en gaat hij door naar de volgende fase.



© 2017 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Alexander Pfister
Illustraties: Olaf Preiß
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

