

Spelregels Het Tafelskaartspel

Het spel is dubbelzijdig:

- groene kant (spel): op elke kaart staat een keersom, deelsom of een uitkomst van een som. Combineer (sommen met) dezelfde uitkomsten met elkaar.
- paarse kant (domino): op elke kaart staan 2 keersommen en/of uitkomsten. Leg de kaarten aan op de dominomanier.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, wint.

Vorbereiding groene kant (spel)

- Leg alle kaarten op een stapel en schud ze.
- Bij 2 spelers krijgt elke speler 7 kaarten, bij meer spelers elk 6 kaarten.
- Leg de stapel met de groene speelkant naar onderen.
- Pak de bovenste kaart en leg deze met de groene kant naar boven op tafel. Dit is de beginkaart.
- De jongste speler begint (speler 1). Daarna speel je met de klok mee.
- Bepaal van te voren hoe je de kaarten aanlegt. Je kunt voor 2 speelwijzen kiezen:
 - 1A en B: dezelfde waarden bij elkaar leggen
 - 2: op volgorde van minder – meer leggen

Speelwijze 1A

- Haal voor deze speelwijze de joker uit het spel.
- Speler 1 probeert zijn kaarten aan te leggen bij de beginkaart. De uitkomst moet dezelfde zijn. Dus 3 x 3 past bij 9 of bij 54 : 6.

①

- Er is geen beginkaart.
- De overige spelregels zijn hetzelfde als bij 1A.

Speelwijze 2

- Algemene spelregels als bij speelwijze 1A.
- De joker doet nu wel mee.
- De waarde van de eerst aangelegde kaart moet groter zijn dan de beginkaart. Grotere waardes leg je rechts aan en kleinere waardes links.
- Als een reeks minimaal 5 kaarten heeft, mag de reeks worden opgesplitst. Er moeten minimaal 3 aaneengesloten kaarten per reeks blijven liggen. De overige kaarten gebruik je voor een nieuwe reeks.
- Je mag maximaal 1 kaart per beurt aanleggen.
- Om het spel spannender te maken, kun je een aantal dubbele waarden uit het spel halen.

Spelvariant

- Zoveel mogelijk reeksen leggen
Iedere speler krijgt een hoger aantal kaarten, bijv. 15 of 20. De spelers maken tegelijkertijd binnen een afgesproken tijd, bijv. 1 minuut, zoveel mogelijk reeksen van minimaal 2 kaarten. Je mag bij je eigen reeks én bij die van je medespelers aansluiten. Degene die de minste kaarten over heeft, wint.

© 2012 Scala leuker leren bv, Groningen,
The Netherlands
www.scalaleukerleren.nl
0 1 2 3 4 5 / 16 15 14 13 12

③

- In een beurt mag je zoveel kaarten uitleggen als je wilt, alleen in je eerste beurt mag je niet al je kaarten uitleggen.
- Kan speler 1 niet aanleggen, dan pakt hij een kaart van de stapel. Nu is de volgende speler aan de beurt. Vanaf de 2e ronde mag je gepakte kaarten meteen aanleggen.
- De volgende speler probeert nu aan te leggen. Zodra een speler heeft aangelegd, mogen de volgende spelers kiezen of ze aanleggen bij de al gelegde reeks of een nieuwe reeks starten. Een reeks bestaat uit minimaal 2 kaarten. Je mag een kaart van een liggende reeks wegpakken en gebruiken voor een nieuwe reeks. De liggende reeks moet minimaal 2 kaarten blijven.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, wint.
- Spelvariant: je mag de uitkomst ook met meer kaarten aanleggen. Als bijvoorbeeld de uitkomst van de reeks '12' is, dan mag je ook twee kaarten aanleggen die samen de uitkomst '12' hebben, zoals '1 x 6' en '4 : 2', want 6×2 is 12. Je mag vermenigvuldigen en delen. Als je deze kaarten uit een liggende reeks pakt, dan moeten beide kaarten opnieuw gebruikt worden.

Speelwijze 1B

- Bij deze speelwijze gebruik je de joker wel. Een joker kun je gebruiken om met 1 andere kaart een nieuwe reeks te starten.
- Alle spelers moeten in hun eerste beurt uitkomen met minimaal 3 kaarten. Je mag bijv. 1 reeks van 3 kaarten leggen of 2 reeksen van 2 kaarten.

Vorbereitung paarse kant (domino)

- Leg alle kaarten op een stapel en schud ze. Haal eventueel de tafels van 7, 8 en 9 uit het spel.
- Bij 2 spelers krijgt elk 7 kaarten, bij meer elk 6.
- Leg de stapel met de paarse speelkant naar onderen.
- Bij 2 spelers legt de speler met de laagste uitkomst die kaart uit (speler 1), de andere speler mag zijn kaart met de tafel met de hoogste uitkomst uitleggen. Speler 1 begint met aanleggen.
- Bij meer spelers mag de eerstvolgende speler die niet de laagste of hoogste tafel had, als eerste aanleggen.

Zo gaat het spel

- De spelers leggen een kaart tegen een kaart die al op tafel ligt. Het gaat daarbij om dezelfde uitkomst. Een kaart met 9×4 past bij 36, maar ook bij 6×6 . Een kaart met een uitkomst mag boven en onder.
- Kan een speler niet, dan pakt hij een kaart. Als hij kan aanleggen, dan moet hij dat in dezelfde beurt doen.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, wint. Of: wie binnen een bepaalde tijd de minste kaarten over heeft.
- Speciale kaarten:
 - de joker : met deze kaart start een nieuwe reeks en leg je meteen een kaart naar keuze aan.
 - lege tafel: leg een tafel naar keuze aan.
- Je mag 2 kaarten tegelijk aanleggen, als je de uitkomst krijgt met een keersom. Bij 3×4 mag je 2 kaarten aanleggen die samen '12' zijn, bijv. '1 x 6' en '1 x 2'.
- Als je 10 kaarten hebt en niet kan, dan mag je een nieuwe reeks uitleggen.