

REGELS - NEDERLANDS

Doel van het spel:

Je wint zodra je kaarten op zijn. De overige spelers kunnen doorspelen of een nieuw potje beginnen.

Voorbereiding:

Schud de kaarten en verdeel ze (ongeveer) gelijkmatig onder de spelers. Als dat meer dan 15 kaarten zijn per speler (dit is bij 2, 3 of 4 spelers), pak dan 10 kaarten en maak van de rest je individuele trekstapel. Bij 15 kaarten of minder neem je alles op handen.

REGELS - NEDERLANDS

Speelwijze:

1. Bepaal wie er als eerste uit mag. Deze speler heeft een voordeel, dus rouleer dit.
2. Deze speler komt uit met maximaal vijf kaarten van hetzelfde cijfer en speelt dit open op tafel.
3. De volgende speler (men gaat met de klok mee) heeft twee opties:
 - Passen: Deze speler doet niet meer mee tot een volgende ronde begint.
 - Spelen: Als de speler speelt, moet hij de vorige kaarten overtreffen met een hoger cijfer en hetzelfde aantal kaarten. De uitzondering hierop is te lezen in "overige regels".
4. Dit herhaalt tot iedereen past. De speler die de hoogste kaarten speelde komt nu uit.

REGELS - NEDERLANDS

Overige regels:

- Zolang spelers een trekstapel hebben, vullen ze hun hand aan tot aan 10 kaarten direct na ze de kaarten spelen. Daarnaast krijgen ze, wanneer alle spelers hebben gepast (uitgezonderd de speler met de hoogst gespeelde kaarten), de volgende twee keuzen:

- Een kaart van hun trekstapel pakken.
- Een kaart van de tafel pakken die die ronde is gespeeld. Dit hoeft niet per se de laatst gespeelde kaart te zijn. Het kan bijvoorbeeld ook de eerste zijn.

Dit gebeurt in de volgorde waarin spelers hebben gepast en kunnen hiermee meer dan 10 kaarten op handen krijgen.

De overige kaarten doen niet meer mee en worden op een aflegstapel gelegd.

REGELS - NEDERLANDS

- Op elke kaart staat in het midden een afbeelding, met een corresponderend aantal moersleutels. De blauwdruk heeft 1 moersleutel, het wiel 2, het onderstel 3, de auto die bijna af is 4 en de complete auto 5. Dit is een waarde-indicatie binnen een zelfde cijfer.

Het is mogelijk om een andere speler te overtreffen met hetzelfde cijfer mits het totale aantal moersleutels hoger is.

Voorbeeld: Speler A kan een tien met een blauwdruk (1 moersleutel) en een tien met complete auto (5 moersleutels) spelen op een tien met een wiel (2) en onderstel (3) want het is hoger.

Veel spelplezier! Mochten er vragen zijn, aarzel dan niet om contact op te nemen:
www.slimmegeit.top