

@ VOORBEREIDING :

- Meng de kaarten goed en verdeel deze zo even mogelijk onder het aantal spelers.
- Iedereen plaatst zijn stapel, goed zichtbaar, voor zich.
- De speler die de meeste kleuren draagt, mag beginnen.

@ HET SPEL :

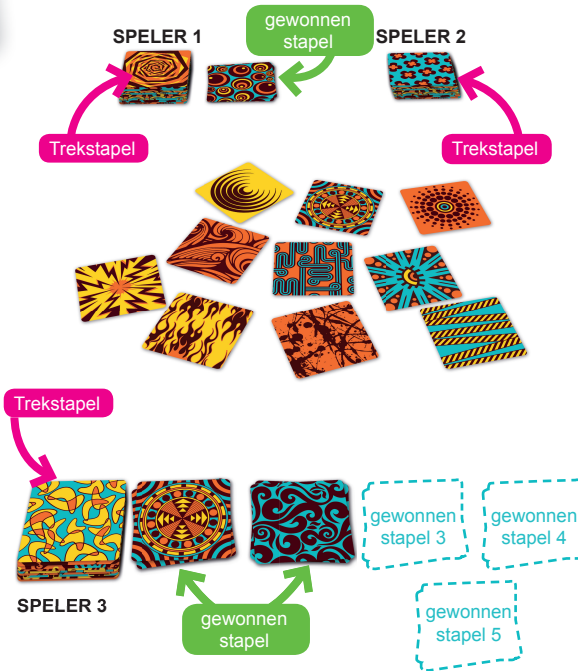
Elk draait om zijn beurt en in wijzerzin een kaart om van zijn stapel (draai deze om in de richting van de spelers) en legt deze op de tafel. **OP EENDERT WELK MOMENT**, mag een speler zijn handen of vingers op de, volgens hem, **identieke kaarten** leggen. Heeft hij gelijk dan krijgt hij deze kaarten.

De gewonnen slagen worden **één voor één naast elkaar** gelegd. Deze moeten toegankelijk en zichtbaar zijn voor alle andere spelers.

Elk zichtbaar motief mag gebruikt worden in een paar :

- Degene op de tafel
- Degene die zichtbaar zijn op de stapels van andere spelers
- Degene van gewonnen slagen

Na een slag, draait de gewonnen speler een nieuwe kaart van zijn stapel om en gaat het spel verder.



👉 STEEL :

Sommige kaarten zitten er 3 keer in. Elke speler mag als het motief voor de derde keer tevoorschijnkomt een hand op dat motief leggen en het paar in een speler zijn stapel. Deze speler wint dan de 3 kaarten. De eigenaar van het paar met deze motieven moet als eerste reageren om ervoor te zorgen dat zijn kaarten niet worden gestolen.

👉 KETTINGREACTIE :

Wanneer men een slag haalt door een kaart op iemand zijn stapel te nemen kan er een kettingreactie ontstaan met de nieuwe kaart van die stapel. In dat geval zal de laatste speler die kaarten gewonnen heeft een kaart van zijn stapel omdraaien.

👉 GELIJKSPEL :

- Wanneer 2 spelers elk een vinger/hand op één van de kaarten van een paar plaatst, telt men tot 3 en draait men het paar op hetzelfde moment om.
- Als een kaart op de stapel ligt van een speler, wordt deze op tafel omgedraaid.
- Als het gelijkspel ontstaat met een kaart dat voorafgaand gewonnen is geweest, wordt enkel de kaart op de tafel omgedraaid.
- Dit kan zorgen voor een kettingreactie.

- Als 2 spelers hun hand op dezelfde kaart hebben, wint de speler van wie het hand onderaan ligt.

👉 FOUT :

Als een speler een fout maakt door zijn handen op 2 kaarten te leggen, die geen paar vormen dan verliest hij een paar dat hij voordien had gewonnen (deze legt hij onderaan zijn stapel), hierna draait hij een nieuwe kaart om.

👉 DRIEVOUD ZICHTBAAR :

In het rare geval dat drie identieke kaarten **op hetzelfde moment** worden omgedraaid, wint de speler die als eerste zijn handen op 2 van die kaarten plaatst. Hierna draait men de derde kaart weer om.

@ EINDE VAN HET SPEL :

Vanaf één speler **5 slagen** heeft, wint hij het spel!
Herinnering: een slag bestaat uit 2 of 3 identieke kaarten.

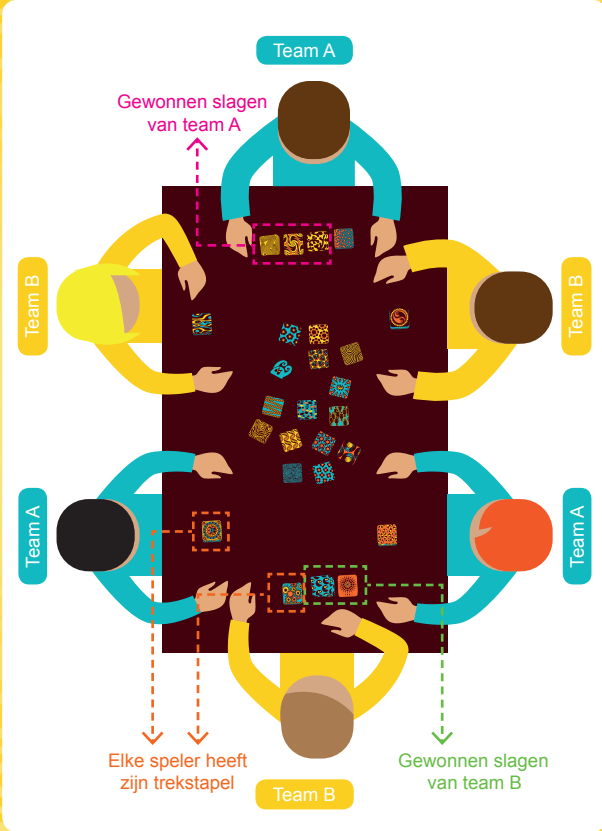
@ VARIANT TABOE MOTIEVEN :

Wanneer men begint aan een nieuwe ronde, moet de winnende speler 3 motieven nemen en deze naast zijn stapel leggen. Hij mag hier geen paren mee maken. Als hij er toch een realiseert, dan wordt dit beschouwd als een fout. Als wraak mogen de andere spelers hier paren mee maken en op deze manier ontdoen ze de kaarten van hun 'taboes'.

2 SPELVARIANT IN TEAM : DE WEDSTRIJD VOOR 4 TOT 6 SPELERS

Stel 2 teams samen, die tegen elkaar gaan spelen. De regels zijn hetzelfde als in het voorgaande spelvariant. Het enige verschil is dat wanneer een speler zijn hand op één van de kaarten plaatst een teamgenoot zijn hand op de andere kaart moet plaatsen. Legt de speler zijn beide handen op beide kaarten, dan wordt dit gezien als een fout.

Als de teams ongelijk zijn, dan moet het team met de meeste personen het variant taboe motieven toepassen. Het spel is gedaan wanneer één team 5 slagen heeft binnengehaald.



3 SPELVARIANT COÖPERATIEF : IEDEREEN SAMEN VOOR 1 TOT 6 SPELERS

Let op: hier is de tijd belangrijk! Zet 1 chronometer op 1 minuut. Meng de kaarten goed en leg ze in een stapel op tafel.

Als je klaar bent, laat je de tijd lopen: je legt alle kaarten open op tafel en alle spelers zoeken samen zoveel mogelijk paren of trio's in de afgesproken tijd. Je mag samen spreken, de kaarten omdraaien zoveel dat je wil, om zoveel mogelijk paren te vinden.

Als de tijd op is tel je het aantal gevonden paren en trio's: je scoort 1 punt voor elk paar en 2 punten voor elk trio. Evalueer jullie niveau in functie van je score:

@ VARIANT COMPETITIEF:

Dit variant wordt op dezelfde manier gespeeld als hierboven maar je telt de punten voor de paren die jij alleen hebt gevonden. De speler met de meeste paren wint het spel. Let op: Het is verboden om de slagen van andere spelers te stelen.



AANTAL SPELERS	PUNTEN					
1	≤ 4	5 en 6	7 tot 9	≥10		
2	≤ 9	10 tot 12	13 tot 17	≥18		
3	≤ 14	15 tot 18	19 tot 26	≥27		
4	≤ 19	20 tot 24	25 tot 35	≥36		
5	≤ 24	25 tot 30	31 tot 44	≥45		
6	≤ 29	30 tot 36	37 tot 53	≥54		
	BEGINNERS : volgende keer zal je beter scoren	VEELBELOVEND : je bent op de goede weg.	EXPERTS : Bravo, je hebt er het oog voor.	GENIEËN : Proficiat voor deze fantastische prestatie.		

Een spel van Nathalie Saunier, Rémi Saunier en Tom Vuarchex
Illustraties van Tom Vuarchex
Voor 2 tot 6 spelers vanaf 6 jaar.

@ MATERIAAL :

- 135 kaarten met een motief op de voor- en achterkant (sommige motieven zijn uniek, andere zitten er 2 of zelfs 3 keer in).
- 1 set spelregels.

1 SPELVARIANT COMPETITIEF : IEDER VOOR ZICH VOOR 2 TOT 6 SPELERS

@ DOEL VAN HET SPEL :

Haal 5 slagen binnen (een slag bestaat uit 2 of 3 identieke kaarten).