

GESJAAKT

... voor je het weet!

Speelmateriaal

33 speelkaarten (waarden 3 - 35)



55 fiches



De spelregels



Doel van het spel

Er ligt steeds één kaart open op tafel. Elke kaart is een aantal strafpunten waard. De spelers beslissen om beurten, eventueel over meerdere ronden, of ze de kaart met de bijbehorende strafpunten en de pot met geboden fiches nemen of met (nog) een fiche afkopen. Wie aan het einde van het spel de minste strafpunten heeft, wint het spel.

Vorbereiding

Iedere speler krijgt 11 fiches. Leg eventueel overgebleven fiches terug in de doos. Deze worden niet gebruikt. De spelers mogen hun fiches voor de andere spelers geheim houden.

Schud alle kaarten. Trek willekeurig 24 kaarten (zonder dat de spelers deze zien) en leg deze als gedekte stapel op tafel. Leg de resterende 9 kaarten ongezien terug in de doos. Deze worden niet gebruikt.

Bepaal wie er begint. In de loop van deze spelregels noemen we deze speler de startspeler.

Spelverloop

De startspeler trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel en legt deze er open naast. Deze kaart is in principe zoveel strafpunten waard als het getal dat erop staat. Vervolgens moet hij kiezen uit een van de volgende twee mogelijkheden:

1. Kaart afkopen door een fiche in de pot te doen.
2. Kaart nemen, strafpunten incasseren maar ook de pot nemen.

1. Kaart afkopen

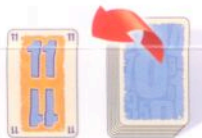
De speler legt een van zijn fiches naast de kaart in de pot. De volgende speler met de klok mee moet nu op zijn beurt kiezen uit de bovenstaande twee mogelijkheden. Als de spelers ronde na ronde fiches in de pot blijven doen, wordt de verleiding steeds groter om de kaart te nemen.

2. Kaart nemen

De speler neemt de kaart met de strafpunten. Maar: hij krijgt ook de pot met de door alle spelers geboden fiches. Hij legt de kaart open voor zich neer en neemt de pot, die hij bij zijn eigen fiches legt. Vervolgens trekt hij de bovenste kaart van de gedekte stapel en legt deze open op tafel. Een nieuwe ronde begint zoals hierboven beschreven, te beginnen met de speler die de kaart omdraaide.

Opmerking: het is dus toegestaan (dit zal regelmatig voorkomen) om een kaart meerdere malen af te kopen. Daardoor is het mogelijk dat er een groot aantal fiches in de pot komen.

Opmerking: een speler die geen fiches meer heeft, is verplicht om de open kaart te nemen. Hij krijgt ook de pot.



Voorbeeld: Peter draait de bovenste kaart van de stapel om. Het is de "11". Hij koopt deze af en legt er een fiche naast. Karen koopt de kaart ook af en legt er eveneens een fiche naast. Joyce wil geen fiches uitgeven en besluit om de kaart te nemen. Ze legt de "11" open voor zich neer. Verder krijgt ze de twee fiches die naast de kaart lagen en legt deze bij haar andere fiches. Joyce draait nu de bovenste kaart van de gedekte stapel om. Een "16". Joyce zou deze kaart meteen kunnen nemen, maar dat zou nog meer strafpunten betekenen. Ze besluit om deze kaart af te kopen en legt er een fiche naast. Het bieden is weer begonnen!

Kaarten en strafpunten

Een opzichzelfstaande kaart die een speler voor zich neerlegt, is zoveel strafpunten waard als het getal dat erop staat. Een "7" is 7 strafpunten waard, een "15" 15 strafpunten, een "29" 29 strafpunten, enzovoort.

Opeenvolgende kaarten leveren zoveel strafpunten op als het laagste getal in de serie. Zo zijn de kaarten "8" en "9" samen 8 strafpunten en de kaarten "17", "18", "19" en "20" samen 17 strafpunten waard.



Voorbeeld 1: Dirk heeft vier opzichzelfstaande kaarten voor zich liggen. Deze zijn samen 41 strafpunten waard (4+6+10+21).



Voorbeeld 2: Danny heeft één opzichzelfstaande kaart en een serie van twee opeenvolgende kaarten voor zich liggen. De "13" is 13 strafpunten en de serie van "15" en "16" is 15 strafpunten waard, in totaal dus 28 strafpunten. Als het hem lukt om ook de "14" te krijgen, zou hij een serie van "13", "14", "15" en "16" hebben en daarmee maar 13 strafpunten.

Belangrijk: leg kaarten zodanig voor je neer dat de getallen erop goed zichtbaar zijn. Leg opeenvolgende kaarten zo neer dat ze elkaar overlappen en houd ze goed gescheiden van opzichzelfstaande kaarten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle 24 kaarten door de spelers zijn genomen.

Iedere speler telt nu de strafpunten voor zijn opzichzelfstaande kaarten en series bij elkaar op. Vervolgens trekt hij het aantal fiches dat hij nog heeft van dit totaal af.

Voorbeeld: Joyce heeft aan het einde van het spel drie opzichzelfstaande kaarten en twee series voor zich. In totaal zijn dat 59 strafpunten ($3+7+10+14+25$). Ze heeft 8 fiches over. Deze trekt ze van haar strafpuntentotaal af. Joyce eindigt dus op 51 strafpunten ($59-8$).



De speler met de minste strafpunten wint het spel.

Variante

Om het spel tactischer te maken, kun je de volgende spelregels gebruiken:

- Iedere speler krijgt aan het begin van het spel 10 fiches.
- Leg de kaarten "10", "20" en "30" in de doos.
- Schud de resterende kaarten en leg er 6 ongezien in de doos. De resterende 24 kaarten vormen de gedekte stapel.
- Verder zijn alle spelregels van het reguliere spel van kracht.

Tactische tips

- Uiteindelijk moet iedere speler wel eens een kaart nemen (uiterlijk als hij geen fiches meer heeft). Daarom kan het geen kwaad om aan het begin van het spel eens een kaart te nemen met maar een paar fiches ernaast. Een "15" met 3 of 4 fiches ernaast is bijvoorbeeld het overwegen waard.
- Een speler kan flink wat fiches verzamelen als hij een kaart die hij probleemloos zelf kan nemen (omdat hij daarmee een serie uitbreidt), maar de anderen niet, nog één of twee keer afkoopt.

Voorbeeld: Karen heeft de "34" voor zich. De "35" wordt omgedraaid. Karen kan deze probleemloos nemen (deze vormt een serie met de "34"), maar een andere speler zou meteen 35 strafpunten incasseren. Op het moment dat Karen aan de beurt is, neemt ze de kaart echter niet meteen, maar koopt deze af. Zo wacht ze geduldig af tot er een interessant aantal fiches naast de kaart ligt.

- Wacht echter niet te lang met het nemen van de kaart. Als een andere speler geen fiches meer heeft, moet hij de kaart verplicht nemen.
- Houd er rekening mee dat niet alle kaarten in het spel zitten (er liggen 9 kaarten in de doos). Natuurlijk kun je er alsnog op speculeren dat je een ontbrekende kaart weet te bemachtigen (bijvoorbeeld tussen kaart "22" en "24"). Als de ruimte tussen twee kaarten echter groter is (bijvoorbeeld tussen kaart "30" en "35"), is het zeer onwaarschijnlijk dat alle ontbrekende kaarten in het spel zijn en je deze ook krijgt.