

LoBo77



Een familiespel met pit!

Spelers 2 - 8

Leeftijd: 8 - 108

- 1 spelhandleiding
 - 4 kaarten "0"
 - 4 kaarten "-10"
 - 4 kaarten "2x"
 - 5 kaarten "richtingsverandering"
 - 6 dubbele getal-kaarten "11", "22", "33", "44", "55" en "66"
 - 8 kaarten "10"
 - 24 kaarten ieder 3 stuks van 2 tot 9
 - 24 fiches
-

Doel van het spel is, bij een puntentelling geen dubbel getal en geen getal hoger dan "77" te bereiken!

Wie op deze getallen uitkomt moet met fiches betalen. Wanneer deze allemaal op zijn dan ligt men er uit!

SPELVOORBEREIDING

Iedere speler krijgt 3 fiches. Er wordt een speler aangewezen die de kaarten verdeelt. De rest van de kaarten wordt midden op tafel neergelegd en vormt de stapel. Wie een kaart neerlegt pakt hiervan onmiddellijk een nieuwe kaart, zodat een speler altijd weer 5 kaarten in zijn hand heeft.

SPELVERLOOP

De speler links van de geveer is startspeler en begint. Hij legt één van zijn eigen kaarten open naast de voorraad kaarten en begint hiermee de stapel weggelegde kaarten. De speler noemt het getal hardop en pakt een nieuwe kaart van de voorraadstapel. De andere spelers volgen met de klok mee en doen hetzelfde. Wanneer een speler aan de beurt is legt hij een kaart op de stapel weggelegde kaarten en telt het als laatste genoemde getal en het getal van zijn kaart bij elkaar op.

***Voorbeeld:** Walter begint met spelen, legt een 10-kaart neer en zegt daarna hardop “tien”. Daarna trekt hij weer een kaart. Links van hem zit Anja. Zij legt een 9-kaart neer, telt deze erbij op en zegt hardop “negentien”. Ook zij trekt daarna opnieuw een 5e kaart.*

DUBBELE GETALLEN

Er zijn 6 kaarten met dubbele getallen.

Dubbele getallen hebben in dit spel twee betekenissen en gevolgen:

Ten eerste werken deze kaarten “versnellend”, want voor de volgende speler kan het al het einde van de ronde betekenen, wanneer hij zich niet met passende kaarten kan “redden”.

Ten tweede verliest men een fiche zodra men in de loop van de ronde op een dubbel getal komt.

Voorbeeld: Bij Anja komt de optelsom op “19” uit. De derde speler, Joost, legt een “3” neer en komt daardoor op het dubbele getal “22”. Joost heeft hierdoor een fiche verloren!

Wie het getal “77” of hoger moet noemen, beëindigt zijn ronde onmiddellijk en moet zijn fiches afgeven. De startspeler van de ronde schudt de kaarten en deelt ze uit. Een nieuwe ronde kan beginnen.

HANGEN

Wanneer een speler zijn laatste fiche moest afgeven, dan “hangt” hij, dat wil zeggen wanneer hij nog een keer verliest, moet hij het spel verlaten.

BELANGRIJK!

Wanneer de voorraad kaarten op is worden de neergelegde kaarten opnieuw geschud en weer als kaartenvoorraad gebruikt.

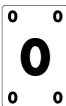
Vergeet een speler een vierde kaart te pakken, dan heeft hij tot het einde van de ronde nog maar 3 kaarten tot zijn beschikking!

ACTIEKAARTEN

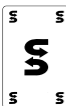
Extra spannend wordt het wanneer actiekaarten gebruikt worden.



Wordt de kaart **-10** gespeeld, dan wordt van het als laatste genoemde getal 10 punten afgetrokken en noemt men dit getal hardop (eventueel ook minge-tallen onder “0”).

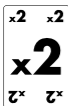


De kaart “**0**” wordt meestal in dreigende situaties gespeeld. Het als laatste genoemde getal wordt herhaald en het probleem wordt aan de volgende speler doorgegeven.



Wordt een kaart gespeeld die de richtingsverandering aangeeft dan wordt het laatste puntenaantal nog een keer genoemd, en wordt de speelrichting veranderd tot een nieuwe richtingsveranderende kaart wordt neergelegd en dus weer van richting wordt veranderd.

Voorbeeld: de speelrichting is met de klok mee. Wanneer een speler een kaart uitspeelt die een richtingsverandering aangeeft, dan is niet de speler links van hem aan de beurt, maar de speler rechts van hem.



Legt een speler de kaart “2x” neer op de stapel weggelegde kaarten, dan blijft het puntenaantal onveranderd en moet de volgende speler in de speelrichting twee kaarten neerleggen. Een speler die twee kaarten moet neerleggen mag ook twee kaarten van de voorraadstapel afpakken.

Belangrijk! Een speler die een “2x”kaart krijgt toegespeeld, mag als eerste kaart niet weer een “2x” uitspelen.



“Dubbel getal 11”

De kaarten met dubbele getallen worden als volledig normale getalkaarten uitgespeeld en opgeteld. Naarmate er meer rondes zijn gespeeld wordt het echter steeds moeilijker ze kwijt te raken. Het worden dan “blokkadekaarten”.

EINDE SPEL

Het spel is ten einde wanneer er nog één speler met fiches in het spel over is.