

WOLFGANG KRAMERS



Take 5!



Spelers: 2 - 6
Leeftijd: vanaf 10 jaar
Duur: ong. 30 minuten

Inhoud:
98 stierenkaarten met de waarden 1 tot 98
12 speciale kaarten
6 „x2“-kaarten
6 „+5“-kaarten
1 spelregelboekje



SPELIDEE



Het is de bedoeling van dit spel om zo mogelijk veel kaarten met groene stieren te verzamelen. Op de tafel liggen meerdere rijen kaarten. Wanneer een speler de vijfde kaart in een rij aanlegt, krijgt hij alle kaarten in deze rij. In een rij kunnen kaarten met rode en groene stieren liggen. Groene stieren zijn pluspunten, rode stieren zijn minpunten. De winnaar is de speler met de meeste punten.



DE SPEELKAARTEN



Stierenkaarten:

1 groene stier =
1 pluspunt

7 rode stieren =
7 minpunten



Getal op de
kaart = 97

Getal op de
kaart = 55



Speciale kaarten:



„x2“-kaart

„+5“-kaart



Op de groene stierenkaarten zijn telkens 1 of 2 groene stierenkoppen afgebeeld. Elke groene stierenkaart is dus 1 of 2 pluspunten waard.

Op de rode stierenkaarten zijn telkens 2, 3, 5 of 7 rode stierenkoppen afgebeeld. Elke rode stierenkaart is dus 2, 3, 5 of 7 minpunten waard.



SPELVOORBEREIDING



De zes „x2“-kaarten en de zes „+5“-kaarten worden uitgezocht. Iedere speler krijgt één „x2“-kaart en één „+5“-kaart op de hand. De overige speciale kaarten worden uit het spel genomen.

De stierenkaarten worden geschud en overeenkomstig het aantal spelers verdeeld (zie de tabel). Daarna worden, afhankelijk van het aantal spelers, meerdere stierenkaarten in een kring (zie de afbeelding) op de tafel verdeeld.



Spelers	kaarten per speler	kaarten op de tafel
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

De stierenkaarten op de hand worden in oplopende volgorde gesorteerd. De stierenkaarten op de tafel worden in **oplopende volgorde in de richting van de klok** gesorteerd. Elke individuele kaart in de kaartencirkel op de tafel is de startkaart van een rij. De overige kaarten worden uit het spel genomen.

Een losse kaart is de startkaart van een rij.



SPELVERLOOP



De jongste speler begint, de medespelers volgen in de richting van de klok. Wie aan de beurt is, **moet** een kaart uitspelen. Als hij dat wil, mag hij ook twee of drie kaarten uitspelen. Uitspeelde kaarten worden in een of meer rijen aangelegd.



HOE WORDT EEN UITGESPEELDE KAART AANGELEGD?

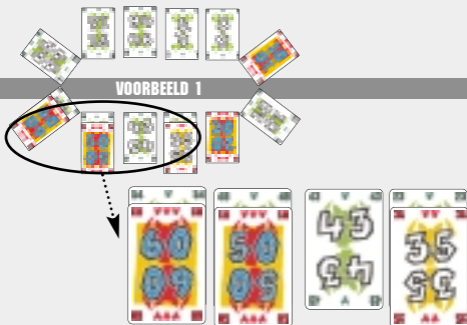


Eindnummer: 4

- Men mag alleen aanleggen in de rijen, die aan het begin van het spel zijn neergelegd. Er komen geen nieuwe rijen bij.
- Stierenkaarten worden aan de **buitenkant** aangelegd, aan de laatste kaart van een rij. De speciale kaarten „x2” en „+5” worden aan de **binnenkant** aangelegd, aan de eerste kaart van een rij. In één rij mogen slechts **twee speciale kaarten** worden aangelegd: één met de waarde „+5” en één met de waarde „x2”.
- Het getal op de laatste stierenkaart van een rij wordt het **eindnummer** genoemd.

- Elke stierenkaart past slechts in één bepaalde rij. Het getal op de nieuwe kaart die in een rij wordt aangelegd, moet **hoger** zijn dan het eindnummer van deze rij. Verder moet dit getal **lager** zijn dan het eindnummer van de eerstvolgende rij (in de richting van de klok).

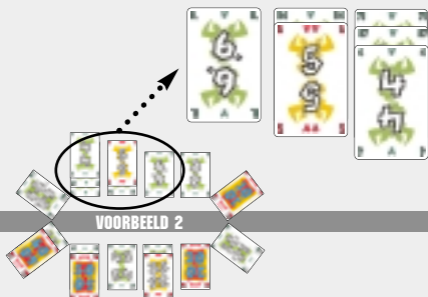
Voorbeeld 1: Jan legt drie kaarten af, de 35, de 50 en de 60. De kaart met de 35 past alleen aan de 23, omdat deze hoger is dan het eindnummer 23 en lager dan het eindnummer 43 van de eerstvolgende rij in de richting van de klok. Volgens hetzelfde principe past de 50 alleen aan de 49 en de 60 aan de 55.



Uitzondering:

- Als het getal op de uitgespeelde stierenkaart **hoger** is dan het **hoogste** eindnummer, of **lager** dan het **laagste** eindnummer, wordt in beide gevallen de uitgespeelde kaart aangelegd in de rij met het hoogste eindnummer.

Voorbeeld 2: Herman wil zijn kaart met het getal 5 aanleggen. Omdat er geen kaart is met een eindnummer lager dan 5, moet hij de 5 aan de 94 aanleggen. Daarna speelt hij de 87 uit en moet deze aan de 71 aanleggen. Tenslotte legt hij de 4 aan de 87.

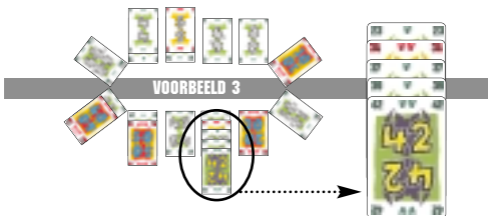


De speler beëindigt zijn beurt nadat hij één tot drie kaarten heeft uitgespeeld en eventueel rijen heeft genomen.

Rij nemen!

Zodra een speler de **vijfde stierenkaart** aan een rij heeft gelegd, moet hij meteen alle kaarten van deze rij nemen, inclusief de speciale kaarten. De speler legt de genomen kaarten in een dichte stapel voor zich op tafel. De op deze kaarten afgebeelde stierenkoppen zijn de punten bij de telling aan het einde van het spel. Een speler kan in één beurt ook meerdere rijen nemen.

Voorbeeld 3: Anneke is aan de beurt. Zij speelt de kaarten met de getallen 37, 39 en 42 uit en legt deze aan de rij met het eindnummer 35. In deze rij liggen nu vijf stierenkaarten. Anneke neemt deze vijf kaarten en legt ze in een stapel voor zich neer.



WELKE FUNCTIES HEBBEN DE SPECIALE KAARTEN?

De speler die aan de beurt is, kan stierenkaarten of speciale kaarten of een combinatie daarvan uitspelen. Er mogen maar één tot drie kaarten worden gespeeld.

Speciale kaarten bevatten geen getallen tussen 1 en 98 en mogen daarom aan elke rij worden gelegd. Aan elke rij mag slechts **één** speciale kaart met de waarde „+5” en één „x2” worden gelegd. Speciale kaarten worden altijd aan de binnenkant van de kaartencirkel aan de rij gelegd en tellen niet mee bij het bepalen van het aantal stierenkaarten in deze rij.

Een rij, inclusief de speciale kaarten, moet alleen dan genomen worden, zodra daar de vijfde stierenkaart wordt aangelegd. Een rij met twee speciale en vier stierenkaarten blijft nog even liggen.

Vijfde
stierenkaart
aangelegd =

Alle kaarten van
de rij nemen



Speciale kaarten beïnvloeden de telling:

- Elke speciale kaart met de waarde „+5” in de stapel van een speler geeft bij de telling vijf extra pluspunten.
- Elke speciale kaart met de waarde „x2” verdubbelt de plus- of minpunten in de stapel van een speler. Elke volgende „x2”-kaart verdubbelt wederom deze punten. Wie bijvoorbeeld twee „x2”-kaarten bezit, verviervoudigt zijn resultaat.

Attentie: wie aan het einde van het spel één of beide speciale kaarten op de hand heeft, krijgt bij de telling voor elk van deze kaarten **tien extra minpunten**.



SPELEINDE



Heeft een speler geen kaarten meer op de hand, dan speelt hij niet meer mee. Het spel is afgelopen wanneer de laatste stierenkaart is uitgespeeld.

Heeft een speler uitsluitend speciale kaarten op de hand, die hij niet mag uitspelen omdat alle resterende rijen reeds met deze kaarten zijn gevuld, dan speelt ook deze speler niet meer mee.

Attentie: als er op de juiste wijze wordt gespeeld, worden alle rijen op de tafel door de spelers genomen. Als er toch een rij blijft liggen, dan wordt deze niet geteld.

VOORBEELD 4



+ 5



- 3



= 2

+ 5

= 7



x 2

= 14



- 10

= 4 pluspunten

PUNTEENTELLING

Alle spelers tellen het aantal groene stierenkoppen in hun stapel op en trekken de som van de rode stierenkoppen daarvan af. Nu worden de speciale „+5“-kaarten hierbij opgeteld. Daarna wordt dit totaal vermenigvuldigd met de speciale „x2“-kaarten. Tenslotte telt elke op de hand gebleven speciale kaart als tien minpunten. De winnaar is de speler met de meeste punten.

Voorbeeld 4: Marcel heeft vijf groene stierenkoppen, drie rode stierenkoppen, één speciale „x2“-kaart en één speciale „+5“-kaart in zijn stapel verzameld. Op de hand heeft hij nog zijn eigen speciale „+5“-kaart (-10 punten).

Aan het einde van het spel heeft hij de volgende punten verzameld:

$$+5-3=2=+5=7 \times 2=14-10=4$$



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-05, D-63128 Dietzenbach
 E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de