

Alles of Niets

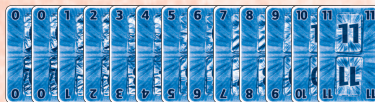
Een kaartspel van Reiner Stockhausen
voor 3-5 spelers vanaf 8 jaar.

De spelregels

Spelmateriaal

65 speelkaarten (13 per kleur met waarden
0-11, waarbij de 0 tweemaal voorkomt)

1 scoreblok



Doel van het spel

De spelers verzamelen kaarten door slagen te winnen. Ze leggen hun gewonnen kaarten op naar kleur gesorteerde stapels. Aan het einde van een ronde telt uitsluitend de bovenste kaart van elke stapel. Wie na een aantal ronden de meeste punten heeft, wint.

Voorbereiding

Schud alle kaarten en geef iedere speler er gedekt **13**. De spelers nemen hun kaarten in de hand. Voordat het spel begint, leggen alle spelers 3 kaarten uit hun hand open per kleur gesorteerd voor zich neer. Als een speler 2 of 3 kaarten van dezelfde kleur kiest, legt hij deze op elkaar. Hij bepaalt daarbij zelf de volgorde.

Spelverloop

De speler links van de deler begint in de eerste ronde. Hij speelt een kaart uit zijn hand en legt deze open in het midden van de tafel. De andere spelers volgen met de klok mee, totdat iedereen één kaart gespeeld heeft. Dit noemen we een slag.

Belangrijk: er zijn geen beperkingen voor het spelen van kaarten. Dat wil zeggen, dat een speler mag kiezen welke kaart hij speelt. Het moet echter wel te allen tijde duidelijk zijn wie welke kaart heeft gespeeld.

Een slag winnen

De speler die de **hoogste** kaart heeft gespeeld, krijgt alle in deze slag gespeelde kaarten. Als meerdere spelers de hoogste kaart hebben gespeeld, wint van hen de speler die de kaart **als eerste** speelde.

Gewonnen kaarten neerleggen

De speler die de slag heeft gewonnen, legt de gewonnen kaarten open voor zich neer. Daarbij neemt hij de volgende spelregels in acht:

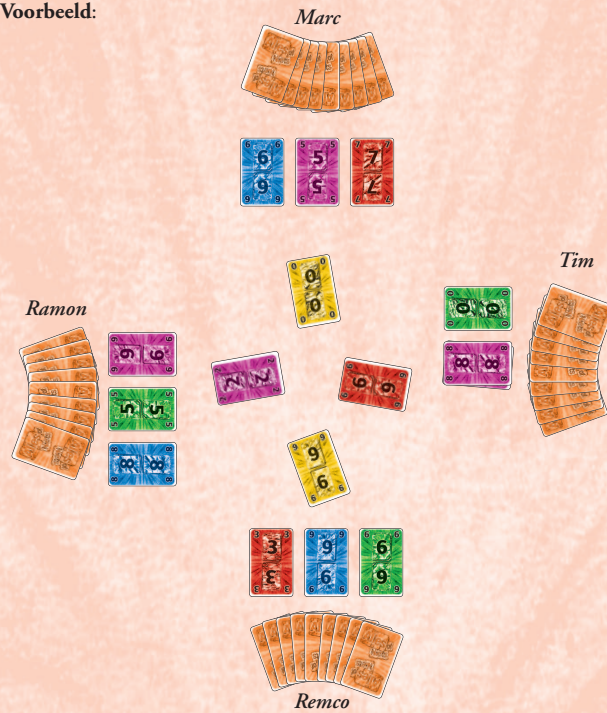
- Hij begint bij zijn **eigen kaart** en vervolgt met de klok mee.
- Als hij een kaart wint van een kleur die hij al heeft, legt hij de zojuist gewonnen kaart open op zijn stapel van de corresponderende kleur.
- Als hij een kaart wint van een kleur die hij nog niet heeft, legt hij de zojuist gewonnen kaart open voor zich op tafel. Zo begint hij een stapel van een nieuwe kleur.

Nadat hij alle gewonnen kaarten voor zich heeft neergelegd, speelt hij de eerste kaart van de volgende slag.

Einde van een ronde

Een ronde is afgelopen, nadat er 10 slagen zijn gespeeld en de spelers dus geen kaarten meer in hun handen hebben. Iedere speler telt de zichtbare getallen (op de bovenste kaart) op zijn stapels bij elkaar op. Noteer de scores op het bijgeleverde scoreblok. Daarna begint de volgende ronde. De speler die in de laatste ronde de minste punten heeft gescoord, begint de nieuwe ronde. Bij een gelijke stand wordt tussen hen geloot.

Voorbeeld:



Tim heeft gedeeld. Daardoor mag Remco beginnen. Hij speelt een gele "9". Ramon speelt een paarse "2", Marc een gele "0" en Tim een rode "6". Remco heeft de hoogste kaart gespeeld en wint de slag. Hij legt de gele "9" naast de kaarten die hij aan het begin van het spel heeft neergelegd en begint zo een nieuwe (gele) stapel. Ook met de paarse 2 begint hij een nieuwe stapel. Daarna moet hij de gele "0" op zijn gele "9" leggen. Tot slot legt hij de rode "6" op zijn rode stapel en bedekt daarmee de rode "3". Hij heeft nu van alle kleuren een stapel voor zich liggen.

Einde van het spel

Er worden zoveel ronden gespeeld als er spelers meedoen. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

Opmerking: de spelers kunnen ook afspreken om door te spelen totdat een van de spelers een van tevoren afgesproken hoeveelheid punten heeft verzameld. De speler die aan het einde van de betreffende ronde de meeste punten heeft, wint.

Varianten

Spel met 6 spelers

Het is mogelijk om *Alles of Niets* met zes personen te spelen. Alle bovenstaande spelregels zijn van kracht met uitzondering van de volgende:

- Iedere speler krijgt 10 kaarten.
- Ieder legt er 2 open voor zich op tafel.
- De spelers spelen per ronde 8 slagen.

In de testfase werd het spelen met 6 personen als te willekeurig ervaren. Daarom hebben we besloten om de spelregels hiervoor als variant bij te voegen.

Spel met teams

Deze variant is geschikt voor een spel met 4 of 6 spelers. Bij 4 spelers spelen 2 spelers samen tegen de andere 2. Bij 6 spelers spelen 3 spelers samen tegen de andere 3. Teamgenoten mogen nooit naast elkaar zitten. Alle bovenstaande spelregels zijn van kracht. Iedere speler wint zijn eigen slagen en telt aan het einde van een ronde zijn eigen punten. Daarna worden de punten van de spelers die een team vormen, bij elkaar opgeteld.



© 2006 Amigo
Littgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000

Auteur: Reiner Stockhausen
Illustraties: Christof Tisch
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Grafische bewerking: Fonts + Files

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.