

ARRIBA !

Doel van het spel

De speler die na 3 spelronden de minste minpunten heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 arribaston
- ⇒ 80 kaarten : 18 kaarten met verschillende vormen in 4 kleuren, 4 kaarten met een arribaston-afbeelding en 4 kaarten met de afbeelding van een hoofd

Spelvoorbereiding

- ⇒ De arribaston wordt rechtop midden op tafel gezet zodat hij voor alle spelers makkelijk bereikbaar is.
- ⇒ De 80 kaarten worden grondig geschud en verdekt uitgedeeld onder de spelers. Het is mogelijk dat één of meerdere spelers (ten gevolge van het aantal deelnemers) één kaart meer ontvangen dan de andere spelers.
- ⇒ Elke speler legt zijn kaarten als een verdekt stapeltje voor zich
- ⇒ **Hoofd-kaart** : Als een speler een dergelijk kaart omdraait,

- op tafel.
- ⇒ Papier en pen worden klaargelegd.
- ⇒ Er wordt een beginspeler aangeduid.

Spelverloop

- ⇒ Alle spelers - uitgezonderd de speler die aan de beurt is - houden hun handen onder de tafel.
- ⇒ De eerste speler draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt ze goed zichtbaar voor de andere spelers naast zijn verdekte stapel. Dit is de eerste kaart van zijn zichtbaar liggende aflegstapel. Het omdraaien van de kaart gebeurt volgens de 'faire-draai'-methode. Deze methode houdt in dat de speler de kaart vastneemt aan de zijde die het verste van hem af is en de kaart dan aan deze zijde optilt. Op deze manier zien alle andere spelers de afbeelding op de kaart vóór de speler die ze omdraait. Om het hieraan verbonden nadeel te beperken, mag de speler deze 'faire-draai' snel uitvoeren.
- ⇒ Van nu af aan draaien alle spelers in uurwijzerzin om beurten de bovenste kaart van hun stapel om en leggen deze zichtbaar voor zich neer op hun aflegstapeltje. Dit gaat zo verder tot er zich één van de volgende situaties voordoet : de afbeelding op de kaart die omgedraaid werd, is de arribaston ; wordt het normale spelverloop even onderbroken. De speler

twee zichtbaar liggende kaarten vertonen dezelfde vorm ; of de kaart die omgedraaid werd, draagt de afbeelding van een hoofd (hoofd-kaart).

- ⇒ **Arribaston-kaart** : Als een speler een kaart met de afbeelding van de arribaston omdraait, grijpen alle tegelijk spelers zo snel mogelijk naar de arribaston. De speler die de arribaston het snelste greep, legt zijn volledige zichtbaar liggend aflegstapeltje verdekt naast de arribaston in het midden op tafel.
- ⇒ **Twee dezelfde vormen** : Het is mogelijk dat tijdens het spel de bovenste kaarten van twee aflegstapeltjes dezelfde vorm dragen. De kleur van de vorm heeft geen enkel belang. Als dit gebeurt, moeten deze twee spelers zo snel mogelijk naar de arribaston grijpen. De speler die hem als eerste te pakken krijgt, geeft zijn zichtbaar liggende aflegstapel aan de tragere speler. De tragere speler neemt deze kaarten, legt deze op zijn eigen aflegstapel en schuift het geheel onder zijn verdekte voorraadstapel. Als er zich naast de arribaston nog kaarten bevinden (zie 'arribaston-kaart'), moet de tragere speler ook deze kaarten onder zijn verdekte voorraadstapel schuiven.

die de kaart omdraaide, telt luidop af "1 - 2 - Arriba". Op dat

moment draaien alle spelers gelijktijdig de bovenste kaart van hun voorraadstapel om. Als er een arribaston-kaart of twee dezelfde vormen verschijnen, wordt gehandeld zoals hierboven beschreven. Als er twee gelijke vormen én een arribaston-kaart te voorschijn komen, telt de arribaston-kaart. Als er opnieuw een hoofd-kaart verschijnt, wordt deze genegeerd. Na het gelijktijdig omdraaien van de kaarten, gaat het spel gewoon terug verder. De speler links van de speler die de hoofd-kaart omdraaide, draait een kaart van zijn voorraadstapel om.

- ⇒ In uitzonderlijke situaties kan het gebeuren dat meer dan twee spelers dezelfde vorm voor zich hebben liggen. In dat geval worden de kaarten van de snelste speler (eventueel in combinatie met kaarten die naast de arribaston lagen) gelijkmatig verdeeld over de langzamere spelers. Kaarten die niet gelijkmatig verdeeld kunnen worden, worden terug verdekt naast de arribaston gelegd.
- ⇒ Als meerdere speler tegelijkertijd naar de arribaston grijpen, wordt de speler die de arribaston het laagste (dichtst bij de tafel) vastgreep, aangeduid als de snelste. Als een speler de arribaston omver gooit, wordt dit als 'gegrepen' geïnterpreteerd.
- ⇒ Als een speler onterecht de arribaston grijpt (omdat hij bijvoorbeeld twee verschillende vormen voor gelijke vormen

hield, of de hoofd-kaart verwisselde met de arribaston-kaart), moet hij als straf alle zichtbaar liggende aflegstapeltjes van alle spelers (dus ook dat van zichzelf) en de kaarten die eventueel naast de arribaston liggen, nemen. Hij schuift ze verdekt onder zijn voorraadstapel.

- ⇒ De speler die als snelste de arribaston gegrepen heeft, begint als eerste met het omdraaien van een nieuwe kaart.
- ⇒ Een spelronde kan op twee manieren eindigen : of alle spelers hebben hun laatste verdekte kaart omgedraaid, of een speler is er in geslaagd om al zijn kaarten kwijt te spelen. In dit laatste geval moet hij van beide stapeltjes (verdekte voorraadstapel en zichtbaar liggende aflegstapel) afgeraakt zijn. Als een speler alleen nog een zichtbaar liggende aflegstapel bezit, draait hij geen kaartjes meer om, maar speelt hij nog wel mee. De winnaar van een ronde legt zijn laatste kaarten in het midden naast de arribaston (na een arribaston-kaart) of geeft ze aan de tragere speler (bij twee gelijke vormen). Elke speler telt het aantal zichtbare en verdekte kaarten dat nog voor hem ligt op en schrijft de som ervan op als minpunten.

Einde van het spel

Het spel wordt over 3 ronden gespeeld. De speler die na 3 ronden de minste minpunten verzameld heeft, wint het spel.

ARRIBA !		
Goldsieber	Vuarchex & Yakovenko	1999
3 - 8 spelers	vanaf 7 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1999