

# BUNGEE

Haim Shafir



Bungee

Amigo, 2007

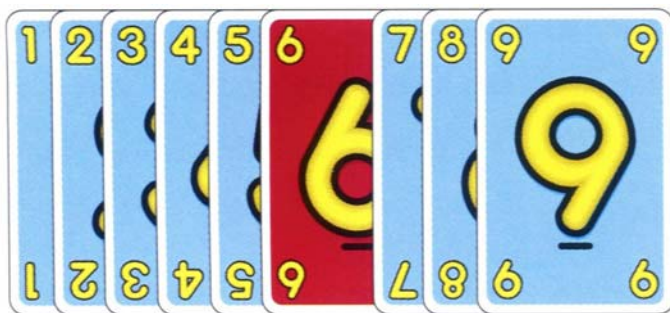
Haim SHAFIR

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

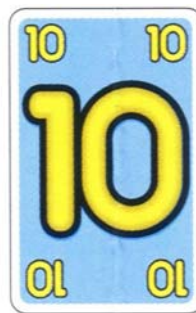
± 30 minuten

# Spelmateriaal

## 56 speelkaarten



45 getallenkaarten  
telkens 5x de waardes 1 - 9



8 getallenkaarten  
met de waarde 10



3 bungeekaarten

## 1 waarderingsboekje

BUNGEE				
Namen				
Ronden				
1. Ronde				
2. Ronde				
3. Ronde				
4. Ronde				
5. Ronde				
6. Ronde				
Gesamt				

## 1 handleiding

### Spelidee

Iedere speler heeft tot maximaal 5 kaarten in de hand. Er zijn kaarten met de getallen van 1 tot en met 10. Iedere kaart heeft daardoor een waarde tussen 1 en 10 punten.

Het doel van het spel bestaat erin om de som van de getallenwaardes van alle handkaarten op 5 punten of minder te brengen om een "bungee" te bereiken.

De speler die als eerste een "bungee" bereikt, roept duidelijk: "Eerste bungee".

Vanaf dat moment mogen de medespelers nu nog eenmaal, binnen de laatste ronde, hun kaarten uitspelen om eveneens een "bungee" te bereiken. De speler die daarin nog lukt, roept eveneens "bungee" en daagt hiermee de eerste "bungee"-speler uit.

Daarna worden alle handkaarten blootgelegd. De speler met de minste punten onder de "bungee"-spelers is de winnaar van een ronde.

Alle spelers, met uitzondering van de winnaar van de ronde, ontvangen punten.

De speler die na zes manches de minste punten heeft behaald, is de winnaar van het spel.

# Spelvoorbereiding

De kaarten worden zeer grondig gemixt.

Iedere speler ontvangt vijf kaarten in de hand.  
De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

De bovenste kaart wordt blootgelegd en open half onder de voorraadstapel geschoven. Alle spelers moeten wel de getalwaarde van deze kaart goed kunnen zien. Deze kaart geeft het 'geluksgetal' aan.

Een speler neemt een stylo en een blaadje van het waarderingsboekje. Daarop schrijft hij de namen van de spelers en noteert hij na elke manche de punten van de spelers.

De jongste speler begint, daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

spelopbouw aan het begin van het spel

voorraadstapel

plaats voor de aflegstapel



# Spelverloop

De eerste speler moet een kaart open uitspelen naast de voorraadstapel. Hij mag tegelijkertijd meerdere kaarten uitspelen als ze allen dezelfde getalwaarde hebben. Met deze kaart(en) begint hij de aflegstapel. Daarna moet hij één kaart van de voorraadstapel in de hand nemen.

Iedere speler heeft daarna, als hij aan de beurt is, steeds twee mogelijkheden waarvan hij er één moet kiezen:

- Ofwel speelt hij uit de hand **één of meerdere** kaarten en legt die open op de aflegstapel en hij trekt **één kaart** van de voorraadstapel in de hand.
- Ofwel neemt hij **eerst** de bovenste kaart van de aflegstapel in de hand en speelt **daarna** één of meerdere kaarten op de aflegstapel. In dit geval moet hij geen kaart trekken van de voorraadstapel.

## AANDACHT

*De speler die de bovenste kaart van de aflegstapel neemt, mag deze kaart niet in dezelfde beurt opnieuw uitspelen.*

Een speler kan naar believen elke kaart uit de hand uitspelen, onafhankelijk van welke kaart boven op de aflegstapel ligt. Het doel van de spelers bestaat erin om het puntenaantal van zijn handkaarten te verminderen. Hij kan dit doen op de volgende manier:

- Door een kaart uit te spelen met een hoge getalwaarde en met geluk een kaart met een lagere getalwaarde van de voorraadstapel te trekken.
- Door kaarten met de waarde **0** en het **geluksgetal** te verzamelen. Zie verder onder het hoofdstuk 'Speciale kaarten'.
- Door meerdere kaarten met dezelfde getalwaarde uit te spelen, bijvoorbeeld drie kaarten met de waarde 5. Omdat een speler altijd maar één kaart moet trekken, heeft hij daarna minder kaarten in de hand en verhoogt hij uiteraard de kans om een "bungee" te bereiken. Dat is ook één van de hoofdredenen om een kaart van de aflegstapel te nemen. Een kaart die overeenstemt met één van zijn handkaarten kan in de volgende beurt samen met andere kaarten worden weggelegd.

# Speciale kaarten



## Geluksgetalkaart

Aan het begin van elke manche wordt één kaart half onder de voorraadstapel geschoven. Onafhankelijk van de getalwaarde op deze kaart telt iedere kaart met deze getalwaarde in deze manche voor **0** punten.



## Bungeekaart

Iedere **bungeekaart** telt eveneens voor **0** punten. Doch dit geldt bij de waardering alleen voor de winnaar van een manche. Voor alle anderen heeft ze bij de waardering aan het einde van een manche de waarde **10**.



## 6 = een beurt laten overslaan

Een speler die een 6 uitspeelt bepaalt dat zijn linkerbuurman een beurt moet overslaan. Een speler die twee kaarten met een 6 uitspeelt, bepaalt dat de eerste twee volgende spelers, met de wijzers van de klok mee, een beurt moeten overslaan.

## AANDACHT

*Als een speler niet goed oppast, kan hij ook zichzelf een beurt laten overslaan. Als een speler in de laatste ronde een beurt moet overslaan, kan hij niet "bungee" roepen, ook niet als hij de nodige punten heeft.*

## "Bungee" roepen

Als een speler aan het einde van zijn speelbeurt het nodige puntenaantal bereikt (vijf punten of minder) om "eerste bungee" te roepen, moet hij dit zolang geheim houden tot hij opnieuw aan de beurt is. Dan mag hij in plaats van kaarten uit te spelen, zijn kaarten verdekt voor zich neerleggen en "eerste bungee" roepen.

Deze speler opent dan ook de laatste ronde. Vanaf dat moment komt iedere speler nog eenmaal aan de beurt.

De speler die "eerste bungee" heeft geroepen, komt niet meer aan de beurt.

## De laatste ronde van een manche

Als een speler in de laatste ronde, na het uitspelen en het trekken van een kaart, eveneens een "bungee" bereikt, moet hij niet wachten en mag onmiddellijk "tweede bungee" roepen en zijn kaarten verdekt voor zich neerleggen. Een derde speler kan eveneens nog "derde bungee" roepen ... enzovoort.

Als een speler al een "bungee" in zijn hand heeft nadat de laatste ronde is gestart, mag hij uiteraard "bungee" roepen zonder kaarten uit te spelen en een kaart te trekken.

## AANDACHT

*Een speler is niet verplicht om "bungee" te roepen als hij de nodige punten in de handen heeft, maar als hij geen "bungee" roept, heeft hij ook geen kans om de manche te winnen*

## Einde van een manche

Als de laatste ronde is gespeeld, worden de kaarten in de volgorde van de "bungee"-spelers blootgelegd. De eerste speler die "bungee" heeft geroepen, begint. Winnaar is diegene die onder de "bungee"-spelers de minste punten heeft behaald. De geluksgetalkaarten en de **bungeekaarten** tellen daarbij voor **0** punten.

In het geval dat er meerdere spelers zijn met de minste punten, heeft de speler die als laatste in de laatste ronde "bungee" heeft geroepen.

### Voorbeeld

Bij een gelijk puntentotaal wint de speler die als derde "bungee" heeft geroepen van de speler die als eerste "bungee" heeft geroepen.

## Waardering

Aan het einde van iedere manche wordt er gewaardeerd en worden de punten genoteerd. De **winnaar** van de manche mag van zijn huidig puntentotaal **10 punten aftrekken**.

Alle andere spelers, om het even of ze "bungee" hebben geroepen of niet, tellen de getallen van hun kaarten samen en dit totaal wordt genoteerd. Enkel het geluksgetal telt **0** punten. Elke **bungeekaart** in de hand telt voor **10** punten.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na de zesde manche.

De winnaar van het spel is de speler met de minste pluspunten of respectievelijk de meeste minpunten.

### Voorbeeld van een laatste ronde met aansluitende waardering

Er spelen vijf personen mee. Het geluksgetal is bepaald op 8 en de bovenste kaart van de aflegstapel is een 5. Speler A is aan de beurt. Hij verzaakt aan het uitspelen en hij roept: "eerste bungee". Hiermee opent hij de laatste ronde. Speler B legt een 10 op de aflegstapel en trekt een 8 van de voorraadstapel. Daarop zegt hij: "tweede bungee". Speler C legt een 4 op de aflegstapel en trekt een 6 van de voorraadstapel. Pech ! Speler D kan twee kaarten met de 7 afleggen en trekt een kaart met de waarde 1. Daarop zegt hij: "derde bungee". Speler E legt een 5 op de aflegstapel en trekt een 9. De laatste ronde is beëindigd en het komt tot een waardering.

Handkaarten			Gebeurtenis	
1	2	8	bungeekaart	A heeft als eerste bungee 3 punten
1	8	bungeekaart	bungeekaart	B heeft als tweede bungee 1 punt.
3	6	2		C heeft 11 punten.
1	8	8		D heeft als derde bungee 1 punt.
4	2	3	9	E heeft 18 punten.

Speler D heeft de manche gewonnen met één punt omdat hij later "bungee" heeft geroepen dan speler B. Hij mag 10 punten van zijn puntentotaal aftrekken. Voor speler A worden 13 punten, voor speler B worden 21 punten, voor speler C worden 11 punten en voor speler E worden 18 punten genoteerd.

## Huisregels van de auteur Haim SHAFIR

- ➔ De speler die de kaarten aan het begin verdeelt en daarbij een bungeekaart als geluksgetal blootlegt, mag deze kaart in de hand nemen. Hij legt dan een handkaart naar keuze onder de voorraadstapel en legt de bovenste kaart van de stapel als nieuw geluksgetal bloot.
- ➔ Als een speler in de laatste ronde een **6** speelt en daarmee de speler die als eerste "bungee" heeft geroepen tot een beurt overslaan verplicht, hebben alle spelers met uitzondering van de speler die als eerste "bungee" heeft geroepen een extra laatste ronde om het puntentotaal van de handkaarten te verminderen. Dit mogen ook de spelers proberen die als tweede of derde "bungee" hebben geroepen. Voor de volgende 'laatste ronde' mogen deze spelers hun kaarten opnieuw in de hand nemen.



**BUNGEE**

Een kaart uitspelen en een kaart trekken, dat is toch eenvoudig. Wie er in slaagt hoogstens vijf punten in de hand te hebben, kan "bungee" roepen en heeft ... waarschijnlijk gewonnen. Doch pas aan het slot staat de winnaar met de minste punten vast.

		
2 - 5	30 min	8+

CE 7910

4 007396 079104

**INHOUD**  
56 speelkaarten  
1 waarderingsboekje  
1 handleiding

**Auteur & Grafiek**  
Haim Shafir

© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach  
MMVII  
www.amigo-spiele.de  
Made in Germany



3 maart 2007