

DANGER

13

4

Ravensburger

Auteur: Rüdiger Dorn
Illustration: Sebastian Lohfert
Design: pinball werbeagentur · DE Ravensburger · KniffDesign
Ravensburger® Spiele Nr. 27 181 8
Voor 2 – 5 spelers vanaf 8 jaar

Spelmateriaal

109 speelkaarten
1 kaart voor de startspeler

Spelidee

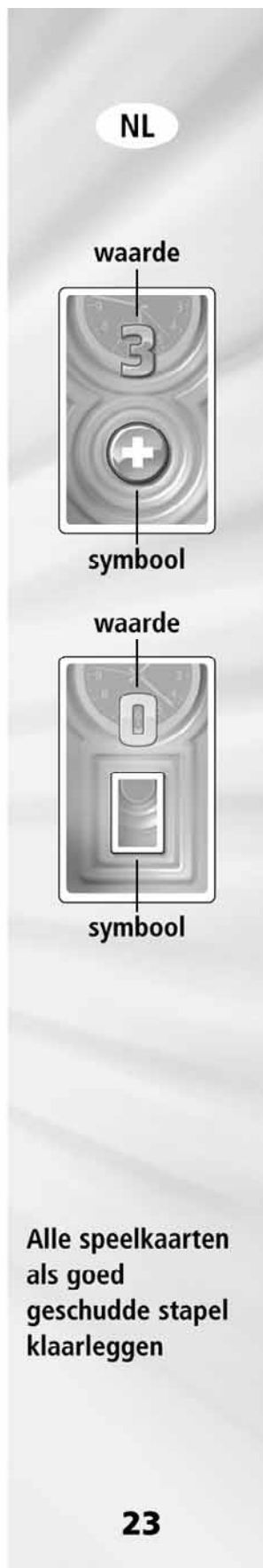
De spelers proberen, in verschillende ronden de speelkaarten zo te verdelen, dat zijzelf de goede kaarten en de gewaardeerde medespelers de slechte kaarten krijgen. Eenvoudiger gezegd dan gedaan!

De meeste speelkaarten hebben een waarde tussen 0 en 5 en een symbool, zoals bijvoorbeeld een + of een hand. Hoe hoger de waarde, des te slechter de kaart. Daarentegen komen de symbolen meestal goed van pas. Vooral de pluspunten want: **wie bij het eind de meeste pluspunten bezit, is winnaar.**

Vorbereiding

De kaart voor de startspeler krijgt de jongste speler waarmee hij de startspeler is.

De resterende 109 speelkaarten worden goed geschud en als afneemstapel met de beeldzijde naar beneden in het midden van de tafel gelegd.



Alle speelkaarten
als goed
geschudde stapel
klaarleggen

Wie aan de beurt is, neemt blind evenveel kaarten van de afneemstapel als er spelers deelnemen en verdeelt die, kaart voor kaart, zodat iedere speler steeds precies één kaart ontvangt.

Zodra de waarde van de kaarten van een speler 13 of meer is geworden, volgt de afhandeling

Spelverloop

De startspeler begint als eerste "gever". Hij neemt zoveel kaarten van de stapel als er spelers (dus inclusief de gever) deelnemen en legt ze als kleine stapel met de beeldzijde naar beneden voor zich op tafel. (*Bij 2, 3, 4 of 5 spelers neemt hij dus 2, 3, 4 of 5 kaarten van de afneemstapel.*)

Belangrijk: Niemand mag kaarten inzien, ook de gever niet! Vervolgens draait de gever de bovenste kaart van zijn stapeltje om. Hij **moet** nu beslissen wie hij deze kaart toespeelt. Hij mag hem dus zelf houden of aan een andere speler geven. Alle kaarten die een speler in de loop van het spel ontvangt, legt hij in een open rij voor zich uit. Daarbij moeten nieuwe kaarten steeds rechts aansluiten.

Daarna draait de gever de volgende kaart van zijn stapeltje om en speelt ook die uit. In geen geval mag hij in zijn beurt een speler, zichzelf niet uitgezonderd, meer dan 1 kaart toespelen! De gever verdeelt zodoende de kaarten van zijn stapeltje onder de spelers (inclusief zichzelf) zodat ieder steeds slechts één kaart ontvangt.

Als de gever alle kaarten van zijn stapeltje heeft verdeeld is de speler links van hem de volgende gever die weer evenveel kaarten van de afneemstapel neemt als er spelers zijn enzovoort. Dit gaat net zolang door tot een speler....

Danger 13!

Telkens wanneer een speler een kaart ontvangt, wordt gecontroleerd of daarmee de totale waarde van zijn kaarten **13 of meer** is geworden. Als dat niet het geval is, wordt het spel voortgezet. Maar als de totale waarde van de kaarten van een speler 13 of meer is, eindigt deze ronde **onmiddellijk**. De resterende kaarten van het stapeltje van de gever worden dus **niet verder** verdeeld maar *niet- ingezien* teruggelegd op de afneemstapel. Nu volgt de ...

Afhandeling

De speler die in totaal 13 of meer punten heeft, legt **alle open** voor hem liggende kaarten op een open aflegstapel naast de afneemstapel. *De andere* spelers leggen alle kaarten **met pluspunten** met de beeldzijde naar beneden voor zich af. Deze kaarten zijn hun winst en blijven tot het eind van het spel zo liggen. Ze hoeven ook niet afgegeven te worden als deze speler in een latere ronde tegen de 13-grens op zou lopen. De overige kaarten (dus zonder pluspunten) leggen de spelers ook op de aflegstapel.

Een nieuwe ronde

... kan beginnen. De speler met de startkaart geeft deze kaart aan zijn linker buurman, die nu de gever is.

De nieuwe gever neemt evenveel kaarten van de afneemstapel als er spelers deelnemen en verdeelt die op de voorgeschreven wijze.

Eind van het spel

Wanneer de afneemstapel helemaal gebruikt is, worden de kaarten van de aflegstapel goed geschud en vormen de nieuwe afneemstapel. Het spel duurt nu nog tot de eerstvolgende afhandeling. Deze wordt volgens de regels uitgevoerd, waarna dit spel afgelopen is. De spelers tellen de pluspunten van hun winstkaarten. **Wie de meeste pluspunten bezit, heeft gewonnen.** Bij gelijkspel wint van hen de speler met de hoogste kaartenwaarde.

afhandeling:
de onfortuinlijke speler legt al zijn openliggende kaarten af, de andere spelers geven alleen hun kaarten zonder pluspunten af. De kaarten met pluspunten leggen ze met de beeldzijde naar beneden voor zich af.

De kaart voor de startspeler wordt doorgegeven; een nieuwe ronde begint

Na de laatste puntentelling eindigt het spel

De speler met de meeste pluspunten is de winnaar

De betekenis van de verschillende kaarten



Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af. Verder gebeurt er niets (behalve wanneer hij nu 13 of een hogere totaalwaarde heeft uitliggen...).

In het totaal zijn er 21 van deze kaarten met de waarden van 1 tot en met 4.



Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af. Verder gebeurt er niets (behalve wanneer hij nu 13 of een hogere totaalwaarde heeft uitliggen...).

In het totaal zijn er 39 van deze kaarten, 21 met een pluspunt en waarden van 0 tot en met 4 en 18 met 2 pluspunten en waarden van 1 tot en met 5.



Wie een dergelijke kaart krijgt, moet de laatste kaart die hij in zijn rij heeft afgelegd tezamen met deze kaart op de aflegstapel leggen.

Wanneer een speler die nog geen kaart voor zich afgelegd heeft deze kaart krijgt, dan wordt hij alleen op de aflegstapel gelegd. Er zijn 6 van deze kaarten in het spel.



Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af. Hiermee stijgt de "gevaren" grens voor deze speler van 13 naar 18. Dat wil zeggen dat deze speler de ronde beëindigt wanneer de som van de waarde van zijn kaarten 18 of meer is.

Mocht een speler meer van deze kaarten krijgen, dan hebben die geen extra uitwerking. Er zijn 5 van deze kaarten.

Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af en moet vervolgens de bovenste kaart van de afneemstapel pakken en hem volgens de regels behandelen!

Wanneer hij bijvoorbeeld weer net zo'n kaart treft, legt hij hem rechts in de rij voor zich en pakt vervolgens weer de bovenste kaart van de afneemstapel enzovoort. Komt de speler zodoende aan of over de 13- resp. 18-grens, dan eindigt deze ronde onmiddellijk. In het totaal zijn er 21 van deze kaarten met waarden van 0 tot 4

Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af. Een latere ongewenste kaart mag hij tezamen met deze kaart op de aflegstapel leggen.

Deze "hand"-kaart mag de speler tegen elke kaart gebruiken, dus ook tegen een kaart die hij van de afneemstapel nemen moet. Er zijn 8 van deze kaarten in het spel.

Wie een dergelijke kaart krijgt, legt hem niet in de rij voor zich af. In plaats daarvan legt hij hem direct als winst met de beeldzijde naar beneden af.

Deze kaart kan de speler niet meer verliezen, zelfs niet met een "Pijl-kaart" (zie de vorige bladzijde). Er zijn in totaal 9 van deze kaarten, 6 met één en 3 met twee pluspunten.

Ter verduidelijking: welke uitwerking de kaart die een speler ontvangt ook heeft, dit is de *enige* kaart die de geveer hem in deze ronde kan geven. Hij kan dus nooit meer dan één kaart in deze beurt van deze geveer ontvangen!





© 2007 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

225900

Ravensburger