

EX & HOPP

Doel van het spel

De speler die het hoogste aantal punten behaalt, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 72 getalkaarten in 6 verschillende kleuren met waarden die variëren van 1 tot en met 12
- ⇒ 6 kleurkaarten in verschillende kleuren
- ⇒ 6 rode en 12 zwarte puntenkaartjes

Spelvoorbereiding

- ⇒ De 6 kleurkaarten worden uitgesorteerd. Elke speler krijgt er één van en legt deze zichtbaar voor zich op tafel. Niet-gebruikte kleurkaarten worden opzij gelegd. Tijdens het spel
- ⇒ Kaarten wisselen : De speler die aan de beurt is, kan in plaats van een getalkaart af te leggen, ook proberen om een getalkaart te wisselen met een medespeler. Hiervoor zegt hij enkel de kleur van de getalkaart die hij wil wisselen, niet de

blijft de kleurkaart steeds voor de spelers liggen zodat elke speler weet wie met welke kleur speelt.

- ⇒ De getalkaarten in de niet aan het spel deelnemende kleuren worden opzij gelegd. De andere kaarten (steeds een veelvoud van 12) worden samengevoegd en goed geschud. Elke speler ontvangt er verdekt 4 van. De resterende getalkaarten worden verdekt midden op tafel gelegd als voorraadstapel.
- ⇒ De puntenkaarten wordt verdekt grondig gemengd. Er worden er 4 zichtbaar op een rij op tafel gelegd. De andere kaartjes blijven verdekt liggen en worden later in het spel gebruikt. Zwarte puntenkaartjes leveren positieve punten op, de rode negatieve.
- ⇒ Elk zichtbaar liggend puntenkaartje is het begin van een getallen-rij. Het puntenkaartje geeft weer hoeveel getalkaarten er naast het puntenkaartje gelegd mogen worden en hoeveel punten deze rij waard is bij de afrekening. waarde ! Bv. "Ik geef rood in ruil voor groen". Als er een speler ingaat op het voorstel worden de getalkaarten verdekt uitgewisseld. Hiermee beëindigt de speler die het voorstel deed ook onmiddellijk zijn beurt. Mocht geen enkele

Spelverloop

- ⇒ De speler links van de deler begint, de andere spelers volgen in uurwijzerzin. Tijdens zijn beurt kan een speler een getalkaart afleggen op tafel of proberen om er één om te wisselen met zijn medespelers.
- ⇒ Kaart afleggen : Wie aan beurt is, kan één van zijn getalkaarten afleggen naast een willekeurig puntenkaartje of naast een reeds uitgespeelde getalkaart. De speler vult van de voorraadstapel onmiddellijk zijn kaarten terug aan tot 4. Op deze manier ontstaan er tijdens het spel - op basis van de 4 puntenkaartjes - 4 getalkaart-rijen. De afgelegde getalkaart telt steeds voor de speler de kleurkaart van deze getalkaart voor zich heeft liggen. Om deze reden tracht elke speler zo veel mogelijk punten in zijn eigen kleur af te leggen (bij gunstige puntenkaartjes) en de andere spelers zo weinig mogelijk te geven. medespeler in willen gaan op het gedane voorstel, dan vervalt de beurt van de speler gewoon !
- ⇒ Afrekenen : Als een getalkaarten-rij vol is, wordt er afge-rekend. Een getalkaarten-rij is vol als er even veel getal-

kaarten in die rij liggen als er ogen staan op het puntenkaartje. Bij de afrekening worden in de betrokken rij de waarden van de getalkaarten met dezelfde kleur samengeteld. De speler wiens kleur de meeste punten heeft behaald, ontvangt het puntenkaartje en legt het zichtbaar voor zich af.

Opgepast : Zwarte puntenkaartjes leveren positieve punten op, rode puntenkaartjes leveren er negatieve op !

- ⇒ Na de afrekening van een rij worden de kaarten van de rij op een aflegstapel gelegd. Een nieuw puntenkaartje wordt klaargelegd en het spel gaat verder.
- ⇒ Gelijkstand : Als een kaarten-rij vol is en er zijn 2 of meerdere speler met dezelfde hoogste gesommeerde getalwaarde, dan krijgt niemand het puntenkaartje. De uitgespeelde getalkaarten worden opzij gelegd op de aflegstapel en het getalkaartje blijft gewoon liggen.
- ⇒ Zodra de voorraadstapel leeg is, wordt de aflegstapel geschud en opnieuw gebruikt.

Einde van het spel

- ⇒ Het spel eindigt als alle puntenkaartjes verdeeld zijn.
- ⇒ Elke speler telt de waarden van de door hem verzamelde puntenkaartjes samen.
- ⇒ De speler die op deze manier de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

EX & HOPP		
Ravensburger	Rüdinger, Dorn	1996
2- 6 spelers	vanaf 10 jaar	30 min.

© Kurt Van den Branden, Forum, 1997