

# JANUS

## Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de meeste kaartentrios heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

66 kaarten met in totaal 11 verschillende symbolen op beide zijden.

## Spelvoorbereiding

- ⇒ Nadat alle kaarten grondig geschud werden, ontvangt elke speler er verdekt 2 van.
- ⇒ De resterende kaarten worden midden op tafel gelegd als voorraadstapel.
- ⇒ Belangrijk : Elke speler neemt zijn kaarten zodanig ter hand dat hij alleen het symbool aan de verdekte zijde van de kaart ziet. De andere spelers zien het symbool aan de andere (rug)zijde.

- ⇒ Tijdens het spel mogen kaarten steeds slechts van één kant bekeken worden. Een speler mag de achterzijden van zijn kaarten niet zien. De enige uitzondering hierop doet zich voor bij het uitdelen van de eerste 2 kaarten.
- ⇒ Tijdens het spel mag een speler maximaal 4 kaarten in zijn handen houden.

## Spelverloop

- ⇒ De speler die de kaarten uitdeelde, begint het spel. Daarna volgen de andere spelers in uurwijzerzin.
- ⇒ Telkens een speler aan de beurt is, moet hij één van de volgende acties uitvoeren : of één of twee kaarten nemen, of één of twee kaarten wegleggen.
- ⇒ **Kaarten nemen** : Een speler mag één of twee kaarten nemen uit de handen van zijn medespelers, of één of twee kaarten van de voorraadstapel midden op tafel, of een willekeurige combinatie van de kaarten van medespelers en/of uit de voorraad.  
Belangrijk : Als een speler een kaart neemt, neemt hij ze steeds zo in de hand dat het symbool dat zichtbaar was op de

kaart naar hem wijst en alleen voor hem zichtbaar is. Hij neemt m.a.w. dus steeds het symbool dat op de rugzijde van de handkaart van de medespeler staat afgebeeld. De ommezijde van de kaart die een speler neemt (die de andere spelers wel kunnen zien), mag hij zelf niet bekijken. Als een speler een kaart neemt van de voorraadstapel, moet hij er voor zorgen dat de andere kaarten van de stapel niet per ongeluk ook zichtbaar worden.

Als een speler reeds 4 kaarten in zijn handen heeft, mag hij geen nieuwe kaarten meer nemen. Hij moet of één of twee kaarten gewoon wegleggen (zie verder) of een kaartentrio afleggen. Indien een speler geen kaarten in zijn hand heeft, moet hij één of twee kaarten nemen.

- ⇒ **Kaarten wegleggen** : Een speler mag één of twee kaarten terug op de voorraadstapel leggen. Er is dus geen sprake van een aparte aflegstapel. Een kaart moet steeds zo weggelegd worden dat het symbool dat tot dan alleen bekend was aan de eigenaar van de kaart, wordt nu zichtbaar voor alle spelers afgelegd op de voorraadstapel.
- ⇒ **Kaartentrios afleggen** : Als een speler die aan de beurt is door het nemen van één of twee kaarten over drie kaarten

beschikt met hetzelfde symbool, mag hij dit trio afleggen. Het kaartentrio moet zichtbaar afgelegd worden zodat de andere spelers de juistheid van het trio kan controleren. Na het afleggen van een trio eindigt de beurt van een speler onmiddellijk en is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

- ⇒ Het spel eindigt zodra alle spelers het er over eens zijn dat er op basis van de resterende kaarten (op de voorraadstapel of in de handen van de medespelers) geen trios meer gevormd kunnen worden. Het spel eindigt dan onmiddellijk.
- ⇒ Elke speler telt het aantal door hem behaalde trios. De speler die de meeste trios heeft verzameld, wint het spel.

JANUS		
Amigo	Hanappel, Lothar	1996
3 - 6 spelers	vanaf 8 jaar	20 min.

