

Knollen voor CITROENEN

Een kaartspel voor 3 – 6 spelers vanaf 8 jaar

Auteurs: Marcel-André Casasola Merkle en Tobias Biedermann

Illustraties: illuVision

Design: DE Ravensburger

Ravensburger® spel nr. 27158 0



INHOUD

110 kaarten

86 groentekaarten

9 tomaten: 3x 6, 2x 7, 2x 8, 1x 9, 1x 10

11 worteltjes: 3x 5, 3x 6, 2x 7, 2x 8, 1x 9

13 radijsjes: 3x 4, 3x 5, 3x 6, 2x 7, 2x 8

15 komkommers: 4x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6, 2x 7

18 noten: 5x 2, 4x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6

20 aardappelen: 5x 1, 5x 2, 4x 3, 3x 4, 3x 5

24 actiekaarten

6 bom, 6 groentekeuze, 6 verandering van richting en

6 dubbel verdacht

WAAR GAAT HET OM?

Elke speler probeert zo snel mogelijk zijn kaarten af te leggen om zo min mogelijk punten te krijgen. Maar dat is minder eenvoudig dan het lijkt omdat in iedere ronde slechts één soort groente gevraagd wordt. En wat te doen als je uitgerekend deze soort niet hebt? Precies! Liegen dat het gedrukt staat en geen kleur als een biet krijgen want juist dán krijg je kaarten erbij!

VOORBEREIDING

De groentekaarten worden goed geschud. Iedere speler ontvangt 8 kaarten die hij zo in zijn hand neemt dat de anderen ze niet kunnen inzien. De overige groentekaarten worden met de beeldzijde naar beneden als trekstapel op tafel gelegd.

Bovendien krijgt iedere speler nog vier actiekaarten (1x "bom", 1x "groentekeuze", 1x "verandering van richting", 1x "dubbel verdacht"), die eveneens in de hand genomen worden. Bij minder dan 6 spelers worden de overgebleven actiekaarten teruggelegd in de doos.

SPELVERLOOP

De jongste speler begint de eerste ronde door een groentesoort te noemen (b.v. worteltjes) en een van zijn kaarten (dat moet *niet persé* een worteltjeskaart zijn!) met de beeldzijde naar beneden op tafel te leggen. Daarna is de speler links van hem aan de beurt om een kaart op tafel te leggen enzovoort. Als een speler aan de beurt is, moet hij uit één van de volgende acties kiezen:

1. Een kaart uitspelen

De speler legt een van zijn kaarten met de beeldzijde naar beneden op tafel bovenop de reeds uitgespeelde kaarten en herhaalt duidelijk de naam van de gevraagde groente (in dit geval dus "worteltjes"). Daarbij beslist hij voor zichzelf of hij inderdaad de genoemde "worteltjes" - kaart uitspeelt of dat hij liegt – dus een andere groentekaart uitspeelt.

2. In twijfel trekken

Als de speler die aan de beurt is, het gevoel heeft dat de vorige speler gelogen heeft, trekt hij de kaart van zijn voorganger in twijfel. Daartoe roept hij "Dit zijn knollen voor citroenen" en draait de bovenste afgelegde kaart (en alleen die) om.



Nu zijn er twee mogelijkheden:

- 1. De vorige speler heeft gelogen door een andere groentesoort uit te spelen.** In dit geval moet de leugenaar evenveel kaarten van de trekstapel nemen als het getal op de omgedraaide kaart aangeeft en die bij zijn handkaarten steken.
- 2. De vorige speler heeft de waarheid gesproken door inderdaad de genoemde groentesoort uit te spelen.** In dit geval moet de twijfelaar evenveel kaarten trekken als het getal op de omgedraaide kaart aangeeft.

Aanwijzing:

Als de trekstapel helemaal gebruikt is, worden de kaarten van de aflegstapel (samen met de hierna verklaarde actiekaarten) geschud en als nieuwe trekstapel klaargelegd.

Telkens na het betwijfelen begint een nieuwe ronde. Alle uitgespeelde kaarten worden op de aflegstapel terzijde gelegd. De speler die kaarten van de trekstapel moest nemen, is de nieuwe startspeler. Hij noemt een soort groente en speelt een kaart uit.

De actiekaarten

Een actiekaart kan door een speler in plaats van een groente-kaart uitgespeeld worden.



"Bom"

Een "bom" wordt met de beeldzijde naar beneden uitgespeeld. Als een "bom" in twijfel getrokken wordt, moet de twijfelaar alle uitgespeelde kaarten (de "bom" inbegrepen) bij zijn handkaarten steken. In dit geval neemt hij geen kaarten van de trekstapel.



"Groentekeuze"

Een "groentekeuze"-kaart wordt open uitgespeeld en daarna op de aflegstapel gelegd. De speler noemt een nieuwe groentesoort (b.v. "komkommer"). Hij kan beslissen of hij een andere groentesoort kiest of bij de oude blijft. Ook in het laatste geval legt hij geen groentekaart af. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



"Verandering van richting"

Een "verandering van richting"-kaart wordt open uitgespeeld en daarna op de aflegstapel gelegd. De speelrichting verandert nu; in plaats van mét de wijzers van de klok wordt nu tégen de wijzers van de klok gespeeld. Deze richting wordt net zo lang aangehouden tot een volgende "verandering van richting"-kaart uitgespeeld wordt. Direct nadat een "verandering van richting"-kaart uitgespeeld is, mag niet "in twijfel getrokken" worden.



"Dubbel verdacht"

Een "dubbel verdacht"-kaart wordt open uitgespeeld en vervolgens op de aflegstapel gelegd. Deze kaart mag alleen worden uitgespeeld door een speler die de kaart van de vorige speler betwijfelt, en wel vóór de betwijfelde kaart wordt omgedraaid. De speler die ongelijk heeft, moet in dit geval twee keer het aantal kaarten dat de betwijfelde groentekaart aangeeft, trekken.

Let op:

Wordt in het geval van betwijfelen in plaats van een groentekaart een "bom"-kaart omgedraaid, dan moet de twijfelaar, volgens de "bom"-regels, alle in deze ronde uitgespeelde kaarten bij zijn handkaarten steken.

EIND VAN HET SPEL

De speler die zijn laatste handkaart uitspeelt, heeft het spel gewonnen – tenzij deze kaart terecht betwijfeld wordt (*in dat geval gaat het spel dus gewoon verder!*).

Het spel is ook ten einde wanneer de trekstapel **voor de tweede keer** helemaal gebruikt is. Mocht de stapel opgebruikt zijn voor de speler zijn verplichte aantal kaarten getrokken heeft, moet hij de ontbrekende kaarten van de aflegstapel trekken. Deze wordt in dat geval eerst geschud. Vervolgens telt elke speler de punten van zijn overgebleven handkaarten bij elkaar. Bij groentekaarten staat de eigen waarde voor het aantal punten. Een actiekaart telt voor 10 punten. De speler met het minste aantal punten wint het spel.

Variant:

De spelers spreken van tevoren af hoeveel spelletjes ze zullen spelen. Na elk spel worden de punten van de spelers genoteerd. De speler die na het afgesproken aantal spellen het minste aantal punten heeft, wint.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

