

LOBO 77

Doel van het spel

Elke speler tracht bij het optellen van de op de tafel liggende kaarten nooit een veelvoud van 11 te behalen of het cijfer 77 te overschrijden. Als dat toch gebeurt, moet deze speler 1 van zijn fiches afgeven. Als een speler al zijn fiches verloren heeft, eindigt het spel.

Spelmateriaal

- * 24 kaarten : 3 kaarten van elk cijfer van 2 tot 9
- * 8 '10'-kaarten
- * 4 '0'-kaarten
- * 5 richtingswissel-kaarten
- * 4 '-10'-kaarten
- * 4 '2x'-kaarten
- * 6 kaarten veelvouden van 11 : 11, 22, 33, 44, 55, 66
- * 24 fiches

Spelvoorbereiding

- * Elke speler ontvangt 3 fiches.
- * Elke speler ontvangt 4 kaarten, de resterende kaarten worden als één stapel midden op tafel gelegd. Telkens een speler een kaart uitspeelt, neemt hij er ook één terug van deze stapel. Een speler moet steeds 4 kaarten in zijn handen hebben.

Spelverloop

- * De speler links van de deler speelt als eerste een kaart uit. Hij legt een kaart zichtbaar naast de voorraadstapel en verkondigt luidop de waarde van deze kaart. Nadien neemt hij een nieuwe kaart van de voorraadstapel. Mocht een speler vergeten om terug een vierde kaart te nemen, dan heeft voor deze ronde pech. Hij mag in de loop zijn voorraad kaarten nog hooguit terug aanvullen tot 3.
- * Vervolgens moet de volgende speler in uurwijzerzin één kaart op de aflegstapel leggen. Hij deelt luidop de som van zijn kaart met de vorige kaart(en) mee.
- * **Veelvouden van 11** : Er zijn in het totaal 6 kaarten die een veelvoud van 11 voorstellen. Deze kaarten hebben twee betekenissen :
 - * Omdat ze hoger zijn dan de gemiddelde kaarten, versnellen ze het spel. De som van de kaarten gaat zo immers sneller in de richting van 77.
 - * De speler die als som van zijn kaart met de vorige een veelvoud van 11 noemt, moet onmiddellijk één van zijn fiches afgeven.
- * **Betekenis van speciale aktiekaarten** :
 - * **-10** : Er gaat 10 af van de som die door de vorige speler werd verkondigd.
 - * **0** : Bij de vorige som wordt niets opgeteld. Ze wordt gewoon terug herhaald. Het probleem wordt doorgeschoven naar de volgende speler.
 - * **Richtingswissel** : Hierdoor wordt de speelrichting veranderd van uurwijzerzin naar tegen-uurwijzerzin of vice versa. De speler die deze kaart uitspeelt, herhaalt gewoon de vorige som en de vorige speler is terug aan de beurt.
 - * **x 2** : Als een speler deze kaart uitspeelt, blijft de vorige som gewoon behouden. De volgende speler is echter verplicht om 2 kaarten uit te spelen in plaats van 1. Nadat hij dat gedaan heeft, mag hij 2 kaarten bijnemen.
 - * **Veelvouden van 11** : Deze kaarten worden uitgespeeld als gewone kaarten en hebben geen speciale betekenis. Ze verhogen de som echter wel erg snel.
- * **Einde van een ronde** : De speler die een som van 77 of hoger moet afroepen, beëindigt onmiddellijk de ronde en moet één fiche afgeven. Hierna worden alle kaarten verzameld, geschud en terug uitgedeeld.
- * Zodra een speler zijn laatste fiche heeft moeten afgeven, 'zwermt' hij. Indien hij nogmaals een ronde verliest, eindigt voor hem het spel.
- * Als de voorraadstapel op is, worden de kaarten van de aflegstapel terug verdekt geschud en dienen zij opnieuw als voorraadstapel.

Einde van het spel

Zodra er nog slechts één speler fiches over heeft, wint hij het spel.

LOBO 77		
Amigo	-	1992
2 - 8 spelers	vanaf 8 jaar	-

© Marc Van den Branden, Forum, 1996