

# NJET !

## Doel van het spel

Kaarten worden uitgespeeld en met een partner worden slagen binnengehaald. Na elke ronde kunnen de teams echter wisselen. Voor het spel eigenlijk start, bepalen de spelers onderling de spelregels. Als een speler bv. geen rode kaarten heeft, kan hij door "Njet!" te zeggen er voor zorgen dat rood geen troef wordt.

## Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord is onderverdeeld in rijen. Afhankelijk van de lichtgrijze velden die nog vrij blijven, bepalen de rijen :
  - \* rij 1 : Startspeler : De speler met de overeenkomstige karakterkaart is de beginspeler en mag zich een partner naar keuze kiezen. De 2 resterende spelers vormen het andere team.
  - \* rij 2 : Afleggen : Voor het spel begint, moet elke speler 1 of 2 kaarten verdekt opzij leggen. Deze kaarten spelen geen rol in het volgende ronde. Blijft als enige veld het Njet-veld over, dan moeten er geen kaarten afgelegd worden.
  - \* rij 3 : Troef : In de volgende ronde is rood, groen, blauw of zwart troef
  - \* rij 4 : Supertroef : De beide '1'nen van elke kleur kunnen supertroef zijn. Blijft als laatste veld het Njet-veld over, dan wordt er zonder supertroef gespeeld. Alle '1'nen die geen supertroef zijn, zijn voor hun kleur de laagste kaarten.
  - \* rij 5 : Puntenaantal per slag/gewonnen kaart : Niet de waarde van de kaarten levert punten op, maar wel telt elke veroverde slag voor 1, 2, 3 of 4 punten.
- ⇒ 4 karakterkaarten : beer, wolf, valk en duif
- ⇒ 40 speelkaarten in 4 kleuren : van de waarde '1' zijn er twee, van de andere waarden '2' tot en met '9' is er telkens één
- ⇒ 15 Njet!-stenen
- ⇒ 1 Njet!-blok

## Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler kiest zich één karakterkaart naar keuze en legt deze zichtbaar voor zich op tafel.
- ⇒ Het speelbord wordt midden op tafel gelegd en de 15 Njet!-stenen er naast
- ⇒ De oudste speler schudt de kaarten en geeft elke speler er 10. Zijn linkerbuurman begint de eerste speelfase, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.
- ⇒ Een speler naar keuze neemt het Njet-blok en noteert bij elk karakter de naam van de bijbehorende speler. Hierop noteert hij achteraf ook de behaalde punten per speler.

## Spelverloop

- ⇒ Er worden meerdere ronden gespeeld. Elke ronde bestaat uit 2 delen. In de Njet-fase worden de regels voor het aansluitende spel vastgelegd.
- ⇒ **Njet-fase** :

De spelers trachten door het inzetten van de Njet-stenen de voorwaarden voor het aansluitende spel zo gunstig mogelijk voor zichzelf te bepalen. De speler die aan de beurt is, neemt een steen van de voorraad en dekt daarmee een vrij, lichtgrijs veld af. Hierbij zegt hij bv. "Njet, blauw is geen troef" en legt de Njet-steen op de blauwe sikkel. Hierdoor heeft dit veld voor de rest van deze ronde geen betekenis meer. Beurt om beurt legt elke speler één Njet-steen tot alle 15 stenen opgebruikt zijn. In elke rij moet exact één veld vrij blijven.
- ⇒ **Slagen-fase** :

Nadat de startspeler zijn spelpartner gekozen heeft en alle spelers - afhankelijk van de in de vorige fase bepaalde regels - één, twee of geen enkele kaart verdekt opzij hebben gelegd, legt de beginspeler één kaart naar keuze midden op tafel. De andere speler leggen in volgorde één kaart bij. De kleur moet gevolgd worden. Een speler die niet kan volgen, mag een troef of supertroef uitspelen. Als de eerst uitgespeelde kaart een troef of supertroef is, moeten de andere spelers een troef of supertroef, resp. supertroef bijspelen. Kan een speler geen passende kaart bijspelen, dan mag hij een willekeurige andere kaart bijgooien. Als alle spelers een kaart hebben bijgespeeld, wordt bepaald welke speler de slag behaald heeft :

- \* De slag komt toe aan de speler die de hoogste kaart van de eerst uitgespeelde kleur, troef of supertroef heeft afgelegd. Liggen er in dezelfde slag twee '1'nen van eenzelfde kleur, dan is de laatst uitgespeelde '1' hoger dan de eerst uitgespeelde.
- \* Werden er één of meerdere troeven uitgespeeld, maar geen supertroef, dan wint de speler die de hoogste troefkaart uitspeelde de slag.
- \* Bevindt er zich in een slag een supertroef, dan wint deze de slag.
- \* Als beide supertroeven in de slag liggen, wint de als tweede uitgespeelde supertroef de slag.

De speler die de slag veroverde, legt de kaarten ervan samen als een verdekt stapeltje voor zich af. Eventueel verdere slagen worden niet op de vorige slag gelegd, maar apart ernaast. Vervolgens legt de speler als eerste een nieuwe kaart af voor de volgende slag.

- ⇒ **Buit-kaarten** : Alle kaarten met de waarde '1' kunnen buit worden van het tegenspelende team. Dit geldt ook voor de supertroeven. Buit maken doet een speler als hij een slag gewonnen heeft waarin zich één of twee '1'nen van de tegenspeler(s) bevindt. Elke veroverde '1' wordt afzonderlijk zichtbaar opzij gelegd. Het is mogelijk dat er zich in één slag 2 buitkaarten bevinden.
- ⇒ **Waardebepaling** : Zodra alle slagen gespeeld werden en geen enkele speler nog kaarten in zijn handen heeft, vindt de waardebepaling plaats. Elk team telt het aantal gewonnen slagen samen met de behaalde buitkaarten en vermenigvuldigt dit met het cijfer dat in rij 5 op het speelbord zichtbaar ligt. Het behaalde totaal wordt voor elke speler apart opgeschreven op de Njet-blok. Na elke waardebepaling worden de Njet-stenen terug van het speelbord verwijderd. De linker buurman van de laatste deler schudt terug alle speelkaarten en geeft er elke speler terug 10. Dan start een nieuwe ronde met eerst een Njet-fase en vervolgens een speel-fase.

## Einde van het spel

Na 8 ronden eindigt het spel. De speler die dan de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

## Speciale spelregels voor 3 spelers

- ⇒ Eén karakterkaart belandt terug in de doos. Het overeenkomstige veld op het speelbord wordt voor de rest van het spel met een Njet-steen bezet.
- ⇒ De vier speelkaarten met het cijfer '2' verdwijnen uit het spel. De resterende 36 kaarten worden onder de spelers verdeeld zodat elke speler 12 kaarten heeft.
- ⇒ De startspeler beslist zelf of hij alleen speelt of dat hij een team vormt met een andere speler. Er wordt dus steeds twee tegen één gespeeld.
- ⇒ Bij de waardebepaling verdubbelt de speler die alleen speelde steeds het aantal door hem behaalde slagen/buitkaarten.
- ⇒ Het spel eindigt na 6 ronden in plaats van 8.

N J E T !		
Goldsieber	Dorra, Stefan	1997
3 - 4 spelers	vanaf 10 jaar	25 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997