



Nur Mut !  
Ravensburger, 1996  
GRUNAU Jürgen  
02 - 07 spelers vanaf 8 jaar  
± 15 minuten

# Spelmateriaal

81 dubbelzijdige kaarten met op beide zijden getallen of jokers. De kaarten bestaan dus uit 2 voorzijden.

## Doel van het spel

De speler die als eerste zijn 10 kaarten kan afleggen, wint het spel. Daarbij zal het nodig zijn om af en toe risico te nemen en zijn moed durven te bewijzen.

## Spelvoorbereiding

De kaarten worden goed geschud en elke speler ontvangt 10 kaarten. Elke speler legt deze kaarten als één stapel voor zich neer op de tafel.

Van de resterende kaarten worden er 3 naast elkaar midden op de tafel gelegd. Zij vormen het begin van de aflegstapel. Indien één van deze 3 kaarten een joker zou zijn, moet deze worden vervangen door een andere kaart. De overige kaarten gaan uit het spel.

En nu kan het beginnen !



## Spelverloop

De moedigste speler mag het spel beginnen. Er wordt steeds gespeeld met de klok mee.

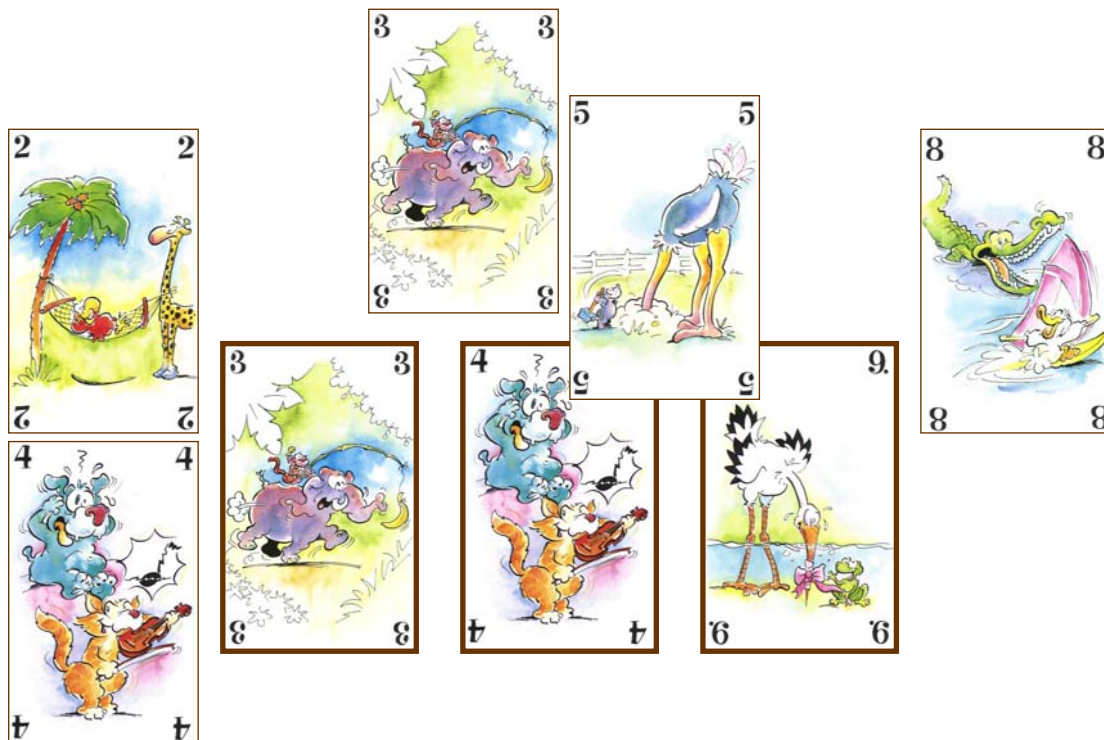
De speler die aan de beurt is, probeert nu de bovenste kaart van zijn stapel op één van de drie aflegstapels af te leggen.

### voorbeeld

**Op de eerste aflegstapel ligt een 3, waarop een 2 of een 4 kan worden afgelegd.**

**Op de tweede aflegstapel ligt een 4, waarop een 3 of een 5 kan worden afgelegd.**

**Op de derde aflegstapel ligt een 9, waarop enkel een 8 kan worden afgelegd aangezien er geen hogere kaart is. Uiteraard kan steeds een joker worden afgelegd.**



Elke speler die aan de beurt komt, beschikt steeds over 3 mogelijkheden waaruit hij moet kiezen :

### 1. Afleggen

De speler kan (hij moet niet) de bovenste kaart van zijn stapel op één van de 3 aflegstapeltjes leggen. De voorwaarde om een kaart te mogen afleggen, is dat de afgelegde kaart één cijfer hoger of lager is dan de kaart waarop ze wordt gelegd.

Op een 1 moet een 2 worden gelegd of een joker, op een 9 een 8 of een joker, op een 5 een 4, een 6 of een joker enz. ...

Nadat de speler een kaart heeft afgelegd, is het de beurt aan de volgende speler.

### 2. Passen

De speler legt geen kaart af en de volgende speler is onmiddellijk aan de beurt.

### 3. Nur Mut ! (Risico lopen)

De speler draait de bovenste kaart van zijn stapeltje om en tracht deze kaart af te leggen op één van de 3 aflegstapeltjes. De speler kan geluk hebben of pech hebben.

#### **Risico lopen maar pech hebben !**

Heeft hij pech en kan hij zijn omgedraaide kaart niet neerleggen, dan moet hij de aflegstapel waarop de kaart met het hoogste cijfer ligt oprapen, deze bij zijn stapel voegen en de ganse stapel schudden. Indien de hoogste kaart op 2 of 3 stapeltjes ligt, mag de speler zelf kiezen welke stapel hij oprapt. Na het 'risico lopen' is de beurt van de speler voorbij. De volgende speler moet met zijn bovenste kaart terug een derde aflegstapel openen. Hiermee is ook zijn beurt beëindigd.

#### **Risico lopen en geluk hebben !**

Heeft hij geluk, dan legt hij zijn omgedraaide kaart af en is hij nogmaals aan de beurt. Hij heeft dan weer de keuze uit de 3 opties : passen, afleggen of risico lopen. In een uitzonderlijke situatie kan het dus voorkomen dat een speler al zijn kaarten in één beurt kan afleggen als hij steeds met risico speelt en steeds geluk heeft.

Een speler mag dus blijven doorgaan met het 'risico lopen' tot hij pech heeft.

#### **De joker**

Als een speler aan de beurt is en de bovenste kaart van de stapel is een joker, mag de speler vrij kiezen op welke aflegstapel hij deze kaart legt. De jokerkaart moet worden gespeeld.

Vervolgens moet de speler een volgende kaart van zijn stapeltje uitspelen zodat er terug een cijferkaart zichtbaar ligt.

Mocht de volgende kaart nogmaals een joker zijn, dan wordt ook deze afgelegd en moet de volgende kaart van het stapeltje worden afgelegd. Dit wordt herhaald tot hij een cijferkaart zichtbaar kan leggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als een speler in het risico lopen een joker omdraait dan mag hij gewoon de volgende kaart van zijn stapel afleggen en is zijn beurt ten einde.

#### **Ronde van de moedeloosheid**

Als tijdens een ronde alle spelers passen, dan is de speler die als eerste paste, verplicht om de volgende ronde te starten met 'risico lopen'.

## Einde van het spel

Zodra een speler al zijn kaarten heeft afgelegd, eindigt het spel.

Deze speler is de winnaar. Hartelijk gefeliciteerd !

## Variante

Nur Mut ! kan ook over meerdere rondes worden gespeeld. Zodra een speler al zijn kaarten heeft afgelegd, tellen de andere spelers hun nog resterende kaarten. Elke handkaart geldt als 1 minpunt. De strafpunten van de spelers worden genoteerd en de kaarten worden opnieuw verdeeld.

De speler die na een afgesproken aantal rondes de minste strafpunten heeft verzameld, wint het spel.

