

RAGE

Doel van het spel

Elke speler houdt per ronde een vastgesteld aantal kaarten op de hand. Om beurt moeten de spelers één kaart uitspelen. Eén speler wint met zijn kaart van de andere spelers en neemt de gewonnen kaarten van de tafel bij zich (slag behalen). Na 10 ronden is het spel gedaan en de speler die de beste voorspelling maakte over het aantal slagen dat hij zou behalen, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 96 kleurkaarten van 6 verschillende kleuren met waarden van 0 tot 15.
- ⇒ 16 actiekaarten : 2 x 'joker', 4 x 'zonder troef', 4 x 'troefwissel', 3 x '+5', 3 x '-5'

Spelvoorbereiding

⇒ Eén speler noteert de plus- en de minpunten op een blad zoals voorgesteld in bijlage. Eerst schrijft hij de namen van de spelers op het blad. Daarna schudt hij de kaarten en geeft elke speler 10 kaarten. Na elke ronde verandert de deler in uurwijzerzin.

Spelverloop

- ⇒ **Uitdelen van de kaarten** : In de eerste ronde heeft elke speler 10 kaarten in de hand. Met elke kaart kan hij een slag winnen. In de eerste ronde kan een speler dus 10 slagen behalen. In de tweede ronde worden er maar 9 kaarten uitgedeeld en dus kan men dus maar 9 slagen behalen. In de volgende ronden daalt het aantal kaarten in de hand steeds met 1 zodat er in de tiende ronde nog slechts met 1 kaart gespeeld wordt. De kaarten die niet worden uitgedeeld, komen als verdeckte stapel in het midden van de tafel. Daarvan wordt de bovenste kaart omgedraaid naast de stapel gelegd. Deze kaart bepaalt de troef in deze ronde. Is de omgedraaide kaart een actiekaart dan wordt er een nieuwe kaart omgedraaid tothet een kleurkaart is.
- ⇒ **Voorspelling** : Nadat de spelers de kaarten in hun hand genomen en bekeken hebben, zegt elk van hen hoeveel slagen hij wil behalen in deze ronde. Het aangekondigde aantal wordt opgeschreven.
- ⇒ **Slag** : Elke speler speelt één kaart uit. Het totaal van kaarten dat de spelers in één beurt uitspelen, wordt een slag genoemd. De speler links van de deler speelt de eerste kaart uit, de volgende spelers moeten (als ze deze kleur bezitten) volgen. Heeft men deze kleur niet, dan moet men of een andere kleurkaart, of een actiekaart, of een troefkaart uitspelen.
- ⇒ **Troef** : Als een speler de eerste uitgespeelde kleurkaart niet heeft, kan hij een kaart in de troefkleur uitspelen en zo de slag winnen. De troefkleur is de kleur van de kaart naast de stapel. Als er in één slag meerdere troefkaarten liggen, dan wint de speler met de hoogste troefkaart.
- ⇒ **Slag behalen** : De speler die de hoogste kaart uitspeelde in de eerst uitgekomen kleur, of de speler die de hoogste troefkaart uitspeelde, wint de slag. De gewonnen slagen moeten gescheiden van elkaar afgelegd worden zodat het aantal slagen dat een speler heeft behaald steeds zichtbaar is. De speler die de slag gewonnen heeft, speelt de volgende kaart uit. Wanneer niemand nog kaarten in zijn handen heeft, worden de punten geteld (zie punt 6).
- Belangrijk** : De eerste kaart van de slag kan ook een actiekaart zijn. Indit geval mag de tweede speler gelijk welke kleurkaart uitspelen. De eerste kleurkaart (of joker) bepaalt dan de kleur van de slag. Worden er in een slag uitsluitend actiekaarten uitgespeeld (zonder joker), dan wint de speler met de eerst uitgespeelde actiekaart de slag.
- ⇒ **Punten** : Zodra alle kaarten uitgespeeld zijn, worden de punten geteld :
 - * elke gewonnen slag levert 1 punt op
 - * elke '+5'-kaart levert 5 punten op
 - * elke '-5'- kaart kost 5 punten
 - * als het aangekondigde aantal slagen juist behaald werd, levert dit 10 punten op
 - * als het aangekondigd aantal slagen niet behaald werd, kost dit 5 punten.De bekomen plus- en minpunten worden genoteerd.
- ⇒ Voorbeeld : Anja heeft 3 slagen aangekondigd en ook 3 behaald. Ze heeft haar bod dit gehaald en krijgt daarvoor 10 punten. Bovendien krijgt ze ook 3 punten voor de behaalde slagen. Jammer genoeg wordt haar positief saldo verminderd met 5 punten omwille van de actiekaart '-5'. Ze krijgt dus 8 punten voor deze ronde. Peter zijn bod is niet uitgekomen en verliest hierdoor 5 punten. In een slag kreeg hij de actiekaart '+5' en krijgt hiervoor 5 punten. Daarmee heeft hij deze ronde 1 punt behaald (nl. 1 slag). Ellen heeft haar bod wel gehaald en krijgt 10 punten. Ze heeft 2 punten voor haar slagen en geen actiekaarten. Ze behaalde dus in totaal 12 punten.

Einde van het spel

Het spel is teneinde na 10 ronden. Dan worden de punten van elke ronde opgeteld. De speler met het hoogste puntentotaal is de winnaar.

Speciale regels voor actiekaarten

Wanneer een speler de kleur van de eerst gespeelde kaart niet bezit, kan hij ook een actiekaart uitspelen. Deze actiekaarten behoren niet tot de 6 kleurkaarten.

'+5' : de winnaar van de slag met deze kaart krijgt er op het einde van de ronde 5 punten bij.

'-5' : de winnaar van de slag met deze kaart verliest op het einde van de ronde -5 punten.

'Zonder troef' : Speelt een speler deze actiekaart uit, dan wordt onmiddellijk de kaart naast de stapel die de troefkleur aangaf, omgedraaid.

Voor deze slag is er dus geen troef meer. Bevinden er zich al troeven in deze slag dan gelden ze als gewone kleurkaarten. De speler met de hoogste kaart in de eerst uitgespeelde kleur, behaalt de slag. Voorbeeld : Rood is de troef. Anja begint en speelt 'geel 8' uit. Peter volgt met 'troef 4'. Ellen speelt de actiekaart zonder troef uit. Er is geen troef meer, want de kaart naast de stapel is omgedraaid. Anja behaalt de slag want ze heeft de hoogste, eerst uitgespeelde kleurkaart. Na de slag wordt terug de bovenste kaart van de stapel omgedraaid om de troef te bekenen. Indien nodig wordt van de stapel steeds weer de bovenste kaart omgedraaid tot er weer een kleurkaart ligt (geen actiekaart !).

'!' Troefwissel : Speelt een speler deze actiekaart uit, dan wordt onmiddellijk de bovenste kaart van de stapel omgedraaid en wordt deze kaart de nieuwe troef. Is de omgedraaide kaart een actiekaart, dan wordt deze handeling herhaald tot men een kleurkaart heeft. Deze kleurkaart is dan de nieuwe troef, en geldt voor deze slag en de volgende.

'Joker' : Wanneer een jokerkaart wordt uitgespeeld, moet men zeggen waarvoor deze dient. De gekozen kleur kan ook de actieve troefkleur zijn. De joker is de hoogste kaart in de kleur van deze slag. Wordt niet de actuele troefkleur genoemd dan is elke troefkleur hoger dan de

joker. Worden beide jokers in dezelfde slag uitgespeeld, dan is de tweede joker hoger dan de eerste.

Varianten

+/- 1 : Zoals in het basisspel wordt doorgegeven hoeveel slagen elke speler denkt te behalen in deze ronde. Alleen mag het door alle spelers samen geboden aantal slagen niet gelijk zijn aan het aantal slagen. In de ronde waarin elke speler bv. 5 kaarten in zijn handen heeft, moeten alle spelers samen meer of minder dan 5 slagen aankondigen.

Geheim bod : Alle spelers schrijven hun bod op een papiertje. Eerst wordt de ronde gespeeld en daarna worden de papiertjes omgedraaid om te zien wie wat geboden heeft. Hierdoor is het voor de andere spelers onduidelijk hoeveel slagen zijn tegenspelers aangekondigd hebben.

Verdekte tip : Alle spelers schrijven hun bod op een papiertje en geven dit papiertje aan de schrijver. Hierdoor weet niemand wat zijn medespelers aangekondigd hebben.

X2 : Heeft een speler in een ronde alle slagen gewonnen dan krijgt hij voor elke slag 2 punten in plaats van 1. Dit geldt niet voor de laatste slag.