

TWINS

Spelmateriaal

- ⇒ 60 speelkaarten in 6 verschillende basiskleuren met waarden van 1 t.e.m. 10
- ⇒ 36 fiches (18 maal waarde '1', 12 maal waarde '2' en 6 maal waarde '5')
- ⇒ 5 overzichtskaarten

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de meeste fiches heeft verzameld, wint het spel. Het spel eindigt op het einde van de vierde ronde of nadat een speler bankroet is gegaan.

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler ontvangt één overzichtskaart die betrekking heeft op het aantal spelers. Uitzondering : aangezien er slechts 5 overzichtskaarten zijn voor 6 spelers, maakt de zesde speler gebruik van de handleiding als overzicht.
- ⇒ Elke speler ontvangt 3 fiches van waarde '1', 2 van waarde '2' en 1 van waarde '5'. De resterende fiches worden terug in de doos gelegd.
- ⇒ De startspeler schudt de kaarten en geeft elke speler er verdekt 8. De resterende kaarten worden in het midden van de tafel op een stapel gelegd.

Spelverloop

- ⇒ 'Twins' verloopt over meerdere ronden die elk bestaan uit 4 fasen. Na elke ronde wisselt in uurwijzerzin de speler die de kaarten deelt.
- ⇒ Nadat de kaarten gedeeld zijn, mag elke speler één maal beslissen of hij één of twee kaarten koopt van de verdekte stapel op tafel. De speler links van de deler mag dit als eerste, de andere spelers volgen in uurwijzerzin. De eerste kaart kost 1 fiche, de tweede kaart 2. De fiches komen in een pot midden op tafel terecht.
- ⇒ Bij het begin van elke fase kiest elke speler 2 van zijn kaarten (minimaal 8, maximaal 10) en legt deze verdekt voor zich neer. Alle spelers draaien gelijktijdig hun kaarten om. Op de overzichtskaarten staat per fase beschreven wat de spelers kunnen winnen of verliezen. De verliezen worden steeds in de pot gelegd, de winsten worden er uit betaald. Mochten er zich op een gegeven moment in het spel niet genoeg chips in de pot bevinden om een speler uit te betalen, dan moet deze zich tevreden stellen met de rest. De uitgespeelde kaarten worden per fase verdekt op een stapel gelegd. Na een ronde - na de vierde fase - worden alle kaarten terug verzameld, geschud en opnieuw uitgedeeld.

⇒ Waarde van de kaartencombinaties

Elk afgelegd paar van kaarten heeft een specifieke waarde. In dalende volgorde : 'twin', 'paar', 'kleur' en 'single'.

Twin : Twee kaarten met hetzelfde cijfer in dezelfde kleur (of zwart, of wit).

Meest waardevolle 'twin' : 10-nen ; minst waardevolle : 1-nen.

Paar : Twee kaarten met hetzelfde cijfer in verschillende kleur (zwart en wit). Meest waardevol 'paar' : 10-nen ; minst waardevol 1-nen.

Kleur : Twee kaarten in dezelfde basiskleur, onafhankelijk van het cijfer of de kleur ervan. De waarde van een 'kleur' wordt bepaald door de twee kaarten bij elkaar op te tellen.

Meest waardevolle kleur : 19 (10+9) ; minst waardevolle : 3 (2+1).

Single : Gelijk welke combinatie van 2 kaarten waarbij er geen overeenkomst is wat betreft cijfer, kleur van cijfer of basiskleur.

⇒ Doel per fase + mogelijke patsituaties

Per fase wordt er afhankelijk van het aantal spelers (resp. 3, 4 of 5 & 6) een specifiek doel nagestreefd. Soms kan er een patsituatie ontstaan.

1° fase : De spelers met de minst waardevolle kaartencombinaties betalen.

⇒ 3 spelers -> laagste combinatie betaalt 2 fiches

⇒ 4 spelers -> 2 laagste combinaties betalen elk 2 fiches

⇒ 5 & 6 spelers -> 3 laagste combinaties betalen elk 2 fiches

Pat : alle spelers met laagste combinatie betalen 2 fiches

2° fase : De speler met de meest waardevolle combinatie ontvangt.

⇒ 3 spelers -> hoogste combinatie ontvangt 3 fiches

- ⇒ 4 spelers -> hoogste combinaties ontvangt 3 fiches
- ⇒ 5 & 6 spelers -> 2 hoogste combinaties ontvangen elk 3 fiches

Pat : alle spelers met hoogste combinatie ontvangen niets !

3° fase : De speler met de minst waardevolle kaartencombinatie betaalt 1 fiche én neemt niet meer deel aan de rest van deze ronde.

- ⇒ 3 spelers -> laagste combinatie betaalt 1 fiche én stopt
- ⇒ 4 spelers -> laagste combinatie betaalt 1 fiche én stopt
- ⇒ 5&6 spelers -> 2 laagste combinaties betalen elk 1 fiche + stoppen

Pat : alle spelers met laagste combinatie betalen 1 fiche en stoppen

4° fase : De speler met de meest waardevolle kaartencombinatie ontvangt de volledige inhoud van de pot.

Pat : alle spelers met hoogste combinatie ontvangen niets en de inhoud van de pot blijft liggen voor de volgende ronde. Niemand ontvangt de pot !

Einde van het spel

Zodra een speler meer fiches moet betalen dan hij in bezit heeft, nadert het einde van het spel. Hij betaalt de hem resterende fiches en neemt - onafhankelijk van de fase van de ronde - niet meer deel aan het spel. De overige spelers spelen verder tot het einde van de ronde (einde vierde fase). De speler met de meeste fiches, wint het spel.

T W I N S		
Amigo	Knizia, Reiner	1996
3 - 6 spelers	vanaf 12 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996