COLLEQT

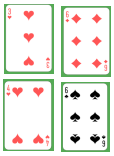
Doel van het spel

COLLEQT is een kaartspel voor twee spelers. Gebruik twee standaard kaartspellen (104 kaarten).
Kaarten 1 (aas) t/m 10 zijn cijferkaarten. Koningen, vrouwen en boeren zijn collectors.

Vorm **trio's** (3 kaarten) en **kwartetten** (4 kaarten) door cijferkaarten aan te sluiten op de **basis**.
Een trio levert 3 punten op, een kwartet 4 punten.
Wie als eerste **40 punten** heeft, of **20 punten meer** dan de tegenstander, wint.
Een trio of kwartet bestaat uit:

- **Opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur** — ♥3 – ♥4 – ♥5 – (♥6). Kleur = ♥, ♠, ♦ of ♣
- **Kaarten met dezelfde waarde** — ♠6 – ♦6 – ♣6 – (♥6).

Voorbereiding

basis 

- Schud de kaarten en leg de stapel gesloten op tafel: de **voorraad**.
- Neem allebei 4 kaarten op hand en leg ze gedekt in twee rijtjes van twee neer — dit is je **basis**. Draai ze dan om. Bepaal door loting wie als eerste speelt.
- Liggen er twee identieke cijferkaarten (zelfde waarde én kleur) in de basis? Leg ze op elkaar en vul de lege plek op vanuit de voorraad.
- De speler die mag beginnen verwijdert eventuele **collectors** één voor één uit zijn basis.
- Leg ze tussen de twee basissen in twee rijen van twee.
- Vul elke lege plek meteen op vanuit de voorraad. Herhaal totdat alleen cijferkaarten in de basis liggen. Daarna schoont de andere speler de basis op.
- Op een stapeltje verwijderde collectors mogen maximaal 6 kaarten liggen.
- Als er een open plek is, moet die als eerste worden opgevuld.
- Neem elk nog eens 4 kaarten op hand. Vervang ook nu collectors door cijferkaarten. De speler die als tweede speelt begint nu met opschonen. Daarna schoont de andere speler zijn handkaarten op. De vier bovenste kaarten van de stapeltjes zijn de **actieve collectors**.



Een 4e collector moet op de open plek gelegd worden.



Zolang er 4 collectors op tafel liggen, mag je een volgende collector op één van deze collectors leggen. Zorg dat onderliggende kaarten nog zichtbaar zijn.



Ontstaat er tijdens het spel weer een open plek, dan moet deze eerst worden opgevuld.

Een speelbeurt

Aan het begin van je speelbeurt trek je een kaart van de **voorraad** of van één van de **reserves**.

Je trekt een collector van de voorraad

- Je mag deze beurt **geen actieve collector inzetten**.
- Leg de collector op de juiste plek bij de andere collectors en pak een nieuwe kaart van de voorraad.
- Herhaal totdat je een cijferkaart trekt.
- Sluit één van je handkaarten aan in een basis of leg hem in je reserve.

Je trekt een cijferkaart van de voorraad

- Wil je een actieve collector inzetten? Toon dan eerst de zojuist getrokken cijferkaart aan je tegenstander.
- Leg de collector naast je basis, voer de actie uit en leg daarna de collector op de afspeelstapel.
- Sluit daarna één van je handkaarten aan in een basis of leg hem in je reserve.

Aansluitregel

Kaarten worden dakpansgewijs op één van de vier basiskaarten geplaatst (zie de voorbeelden op deze pagina).

Je mag een handkaart op een van de basiskaarten leggen als hij naast een kaart komt te liggen die :

- Dezelfde **waarde** heeft, maar van een andere kleur (voorbeeld: ♦**6 naast ♠ 6**)

of:

- Dezelfde **kleur** heeft, maar één hoger of lager in waarde is (voorbeeld: ♥**3 naast ♥4**).

👉 **Let op:** De waarde van de kaart *waarop* je de nieuwe kaart legt, maakt niet uit.

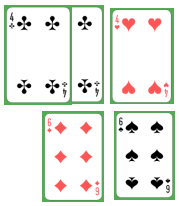
Je mag ook aansluiten bij de basis van de tegenstander, maar dan gaan eventuele punten naar deze speler – behalve als dit de zes punten zijn voor de achtste kaart.

Identieke kaarten: twee kaarten met dezelfde waarde én kleur mogen nooit naast elkaar liggen. Leg deze twee kaarten op elkaar in de basis.

Naast een 10 mag ook een aas worden aangesloten:

♥ 10 – ♥ A – ♥ 2 is een trio van opeenvolgende kaarten.

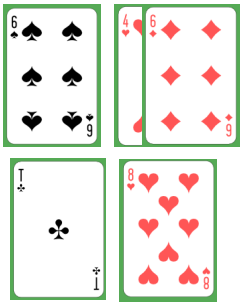
♠4 komt op ♠4:
Zelfde waarde
én zelfde kleur.



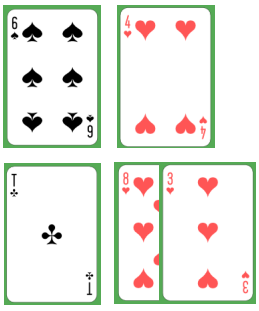
Trio's en kwartetten

Liggen er na aansluiten drie opeenvolgende of drie gelijke kaarten aan in de basis, dan vormen ze een **trio** (3 punten). Wordt een trio uitgebreid met een vierde kaart, dan ontstaat een **kwartet** (4 punten).
De kaarten hoeven niet in volgorde 'met de klok mee' in de basis te liggen.
Een identieke kaart aansluiten bij een bestaand trio of kwartet levert **geen extra punten** op.

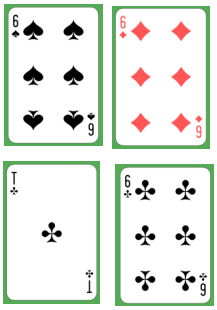
Kaart met gelijke waarde:
♦**6 naast ♠ 6**



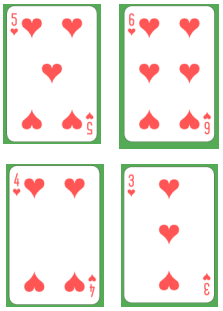
Kaart van dezelfde kleur:
♥**3 naast ♥4**



Trio zessen ♠6-♦6-♣6



kwartet ♥3-♥4-♥5-♥6



De reserve

- Kan of wil je geen kaart aansluiten, dan leg je hem in je **reserve**: −2 punten.
- In de reserve mogen maximaal twee kaarten liggen.
- Moet je een derde kaart in de reserve leggen, dan leg je de twee 'oude' reservekaarten op de afspeelstapel.
- De nieuwe kaart ligt dan weer als eerste kaart in de reserve: –2 punten.

Aan het begin van je beurt mag je, in plaats van een kaart van de voorraad te nemen, een kaart uit één van de twee reserves pakken. Dus ook uit de reserve van je tegenstander!
Deze kaart moet je dan direct in een basis kunnen aansluiten. Daarna is je speelbeurt voorbij.

👉 Je mag dus ook geen collector inzetten.

De acht-kaarten-regel

De speler die de **achtste kaart** aansluit in een *eigen stapel of die van de tegenstander*, scoort **6 punten**.
Een zevende kaart aansluiten is dus riskant!
Levert de achtste kaart ook een trio of kwartet op? Dan krijgt de **eigenaar van de basis** eerst de punten daarvoor.
De hele stapel gaat daarna naar de afspeelstapel.
De open plek wordt direct opgevuld met een kaart van de voorraad.

Collectors: boer, vrouw en koning

👉 **De bovenste kaart van het stapeltje in de basis moet dezelfde kleur hebben als de collector.**

- Toon eerst de zojuist getrokken kaart aan je tegenstander en neem deze op hand.
- Leg daarna een actieve collector die je wilt inzetten naast je basis en voer de actie uit.
- Daarna leg je de collector op de afspeelstapel.

 Boer – verplaatsen en eventueel scoren

- Verplaats de bovenste kaart van een **stapel** naar de andere basis, mits de kaart voldoet aan de aansluitregel.
  👉 Ligt er op een plek slechts één kaart, dan kan de boer daar niet worden ingezet.
- Ontstaat er door het verplaatsen een trio of kwartet, dan scoort de eigenaar van die basis de punten.
  Is het de achtste kaart van een stapel? Dan scoort de speler die de boer inzet 6 punten.

 Vrouw – weghalen zonder scoren

- Leg één of meer kaarten van **één plek** in **jouw eigen basis** op de afspeelstapel.
- Je scoort geen punten voor trio's of kwartetten, maar creëert zo nieuwe aansluitmogelijkheden.
- Sluit je later een kaart aan waardoor een trio of kwartet ontstaat, dan scoor je die punten wél.

 Koning – stapel weghalen met scoren

- Leg een stapeltje van **minimaal 3 kaarten** van **jouw eigen basis** op de afspeelstapel en scoor punten.
- Met de koning wordt een stapeltje altijd in zijn geheel uit de basis gehaald.

👉 **Let op:** Na de actie van een collector kan er een lege plek in jouw basis ontstaan. Deze moet je eerst opvullen, waarna je speelbeurt voorbij is. Je gebruikt hiervoor een handkaart of een kaart uit één van de reserves. Hierbij gelden de aansluitregels niet; elke cijferkaart mag hier komen te liggen.

Einde van het spel

- Je wint als je **40 punten** bereikt, of als je **20 punten meer** hebt dan je tegenstander.
- Is de voorraad op? Schud de afspeelstapel opnieuw en gebruik die als nieuwe voorraad.

Puntenoverzicht

Actie	Punten
Trio (3 kaarten)	**+3**
Kwartet (4 kaarten)	**+4**
Achtste kaart aansluiten	**+6**
Koning: 3 kaarten	**+1**
Koning: 4 kaarten	**+2**
Koning: 5 kaarten	**+3**
Koning: 6 kaarten	**+4**
Koning: 7 kaarten	**+5**
Kaart in reserve	**–2**

Variant: meerdere rondes

- Noteer na elke ronde het **puntenverschil** ten gunste van de winnaar.
  Wie als eerste **20 punten** over meerdere rondes bereikt, wint het spel.
- Langer spel: speel tot **60 punten** in één ronde (de 20-punten-voorsprong-regel geldt ook hier).