

Collect ©

Collect speel je met twee spelers. Je hebt twee sets standaard speelkaarten nodig (104 kaarten).

De **1** t/m **10** zijn de cijferkaarten. De **boer**, **vrouw** en **koning** zijn **collectors**.

Het doel is om met cijferkaarten trio's en kwartetten te vormen waarmee je punten scoort.

Een trio of kwartet bestaat uit opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur: ♥3 – ♥4 – ♥5 – (♥6).

Maar dit kunnen ook kaarten zijn die dezelfde waarde hebben: ♠6 – ♦6 – ♣6 – (♥6).

Trio's en kwartetten ontstaan door kaarten aan te sluiten bij kaarten van de 'basis'.

De basis bestaat uit vier kaarten die in twee rijtjes onder elkaar liggen.

Dat aansluiten bij je eigen basiskaart lukt niet altijd. Je kan een kaart ook bij de basis van de andere speler aansluiten. Sluit je de kaart niet aan bij een basis, dan leg je deze open voor je op tafel leggen: de **reserve**.

De boeren, vrouwen en koningen zijn collectors. Hiermee kan je kaarten uit de basis verwijderen.

Collectors kunnen voor nieuwe aansluitmogelijkheden zorgen. En met de koning kan je zelfs punten scoren.

Zie ook blz. 4: *nog even nakaarten*.

Voorbereiding

Schud de kaarten en leg de stapel gesloten op tafel: de **voorraad**.

Neem allebei 4 kaarten van de voorraad op hand.

Leg deze ongezien in twee rijtjes van twee onder elkaar en draai ze om: de **basis**.

Bepaal door loting wie mag beginnen.

Liggen er twee kaarten van dezelfde kleur én waarde in de basis, dan leg je deze identieke kaarten op elkaar en vul je de lege plek op met een kaart van de voorraad.

De basis van één speler.



Na het plaatsen van de basiskaarten lag ♥4 twee keer in de basis. Deze identieke kaarten werden op elkaar gelegd.

Daarna verwijdert de speler die mag beginnen eventuele **collectors** één voor één uit de basis.

Vul de lege plek op met een kaart van de voorraad. Herhaal dit totdat er alleen maar cijferkaarten in de basis liggen.

Collectors komen in twee rijtjes van twee tussen de spelers op tafel te liggen.

Liggen er vier collectors, dan mag je de volgende collectors op een willekeurige collector stapelen.

Zorg dat onderliggende kaarten nog te zien zijn.

De stapeltjes hoeven niet gelijkmatig te worden opgebouwd, maar op één plek mogen niet meer dan 6 collectors liggen en is er een open plek ontstaan, dan moet die als eerste worden opgevuld.

Als de eerste speler de basis heeft opgeschoond doet de volgende speler hetzelfde.

De collectors die nu op tafel liggen zijn de 'actieve' collectors.



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



Zolang er 4 collectors op tafel liggen mag je een volgende collector op één van deze vier collectors leggen.



Ontstaat er tijdens het spel weer een open plek, dan moet deze eerst worden opgevuld voordat je weer een kaart mag stapelen.

Na het opschonen van de basis neem je elk vier kaarten op hand. Ook nu worden collectors vervangen totdat je alleen maar cijferkaarten op hand hebt. Nu begint de andere speler als eerste met collectors opruimen.

Spelregels

Aan het begin van je speelbeurt neem je een kaart van de voorraad of van één van de reserves (zie blz. 3: *de reserve*).



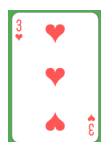
De kaart van de voorraad is een COLLECTOR:

Je mag deze speelbeurt GEEN collector inzetten (zie: *collector inzetten op blz. 2*).

Je legt de collector op de locatie voor collectors en pakt een nieuwe kaart van de voorraad.

Herhaal dit totdat je een cijferkaart van de voorraad krijgt.

Sluit daarna een kaart aan in een basis of in je reserve. Zie ook hier onder: 'aansluitregel'



De kaart van de voorraad is een CIJFERKAART:

Je mag **eerst** de actie van één van de **collectors** spelen (zie: *collector inzetten*).

Probeer daarna een cijferkaart aan te sluiten op een kaart van een basis.

Onderliggende kaarten blijven deels zichtbaar.

Aansluitregel

Een kaart kan worden aangesloten in een basis als je deze **naast** een kaart kan leggen die dezelfde waarde heeft of dezelfde kleur* heeft, maar in waarde één lager of hoger is. De waarde van de kaart *waarop* je een kaart legt speelt geen rol. Sluit je bij de basis van de ander aan, dan gaan eventuele punten naar de eigenaar van deze basis! Op een *open plek* in de basis mag je een *willekeurige kaart* plaatsen; ook bij de ander.



Kaarten met dezelfde waarde én kleur

In de basis mogen nooit twee identieke kaarten liggen. Je mag zo'n kaart wel in de basis leggen, maar dan **op de kaart** met dezelfde waarde en kleur.

Heb je geen passende kaart, dan leg je een kaart in je reserve.

Je vermindert daarna je score met 2 punten!

* Met 'kleur' wordt ♠, ♥, ♦ of ♣ bedoeld

Trio's en kwartetten

Door opeenvolgende kaarten of kaarten van dezelfde waarde in de basis aan te sluiten scoor je punten.

Drie opeenvolgende of gelijke kaarten zijn een trio. Een trio wordt een kwartet als je een 4^e kaart aansluit.

Kaarten van een trio hoeven niet 'met de klok mee' in volgorde in de basis te liggen.

Deze situatie komt regelmatig voor als er een trio of kwartet ontstaat door opvullen van een lege plek.

Een trio levert 3 punten op, een kwartet scoort 4 punten. Houd de score tijdens het spel bij.

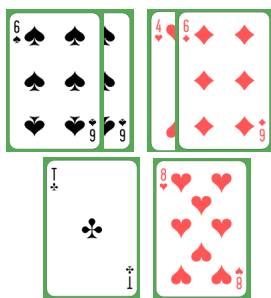
NB: een identieke kaart aansluiten bij een trio of kwartet levert GEEN score op.

Leg je in *voorbeeld 4* een ♥4 op de ♥4 van de basis, dan scoor daar niet opnieuw vier punten mee.

Bij Collect kan naast een **10** ook een **aas** worden aangesloten.

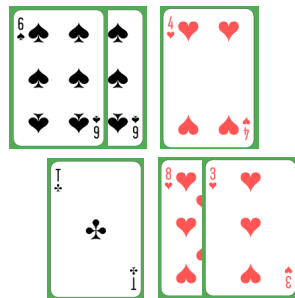
Dit is dus bijvoorbeeld een geldige combinatie: ♥10-♥aas -2

Kaart met gelijke waarde



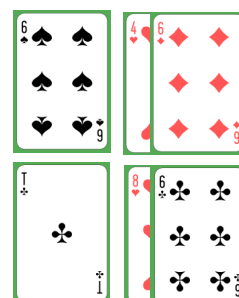
♦6 naast ♠6

Kaart van dezelfde kleur

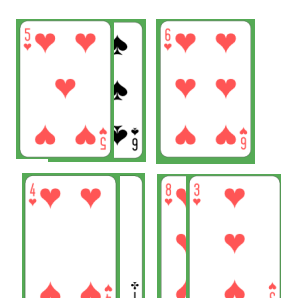


♥3 naast ♥4

Trio zessen ♠6-♦6-♣6



kwartet ♥3-♥4-♥5-♥6



Collector inzetten – de bovenste kaart van een stapeltje moet de kleur van de collector hebben.

Met een vrouw mag je op één plek van *jouw basis* één of meer kaarten weghalen (dus ook *alle* kaarten).

Zou hierdoor een trio of kwartet in de basis komen te liggen, dan scoor je hier GEEN punten voor.

Met de koning mag je een stapel van minimaal **drie** kaarten uit je *eigen basis* halen en punten scoren.

Bij de actie van de koning worden altijd alle kaarten van een stapeltje uit de basis gehaald.

Met een boer mag je een kaart van de ene basis naar de andere basis verplaatsen.

Voorwaarde is dat die kaart voldoet aan de aansluitregel of op een lege plek in de basis wordt gelegd.

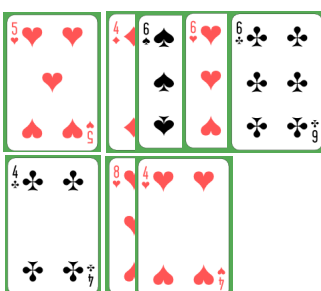
Ontstaat er door het weghalen óf plaatsen een trio of kwartet dan scoort de *eigenaar van de basis* de punten.

Leg verwijderde kaarten en gebruikte collectors op een afspeelstapel.

Door de actie van de **vrouw**, **koning** of **boer** kan er een lege plek in jouw basis ontstaan (**bij de koning altijd**).

Deze **moet** je tijdens je speelbeurt *als eerste* opvullen met een **willekeurige handkaart** (geen 'aansluitregel').

Identieke kaarten – *bijvoorbeeld*: 2 x ♠6 – die na de actie van de boer of vrouw in de basis liggen worden gestapeld.



Verplaats je met een ♠boer de ♠6 naar de andere basis, dan ligt er weer een trio: ♥4-♥5-♥6. Dit trio levert (weer) drie punten op.

Neem je met ♠vrouw de ♠6 weg, dan scoor je GEEN 3 punten voor het trio ♥4-♥5-♥6. Sluit je daarna een ♥3 aan, dan scoor je 4 punten voor het kwartet.

De vrouw is een krachtige kaart waarmee je nieuwe aansluitmogelijkheden kan creëren. In het voorbeeld hiernaast kan de vrouw ook 3 kaarten weghalen. Sluit je vervolgens een ♠4 aan, dan ligt er weer een kwartet in de basis.

Acht kaarten regel

De speler die de **achtste kaart** aansluit in **eigen basis** of in de **basis van de tegenstander** krijgt 6 punten.

Een 7^e kaart aansluiten is dus niet zonder risico!

Levert de 8^e kaart een trio of kwartet op dan krijgt de **eigenaar van de basis** hier eerst de punten voor.

De stapel van acht kaarten wordt uit de basis gehaald en op de afspeelstapel gelegd.

De reserve

Kan of wil je geen kaart in een basis aansluiten, dan leg je een kaart in je reserve.

Verminder je score met twee punten. Een tweede kaart in de reserve leg je naast de eerste kaart.

Meer dan twee kaarten mogen er niet in de reserve liggen.

Moet je opnieuw een kaart in de reserve leggen, dan leg je de twee 'oude' kaarten van de reserve op de afspeelstapel. Leg je de handkaart in de nu lege reserve. Je noteert **vier minpunten!**

Spelers mogen aan het begin van hun speelbeurt, in plaats van een kaart van de voorraad, een kaart van één van de twee reserves nemen.

Je mag daarna **geen collector** inzetten en de kaart van de reserve moet direct in één van de twee basissen worden aangesloten of op een open plek worden geplaatst (ook bij de tegenstander).

Einde van het spel

Je wint het spel als je 40 punten hebt óf 20 punten meer dan je tegenstander.

Is de voorraadstapel leeg voordat iemand 40 punten heeft, dan schud je de kaarten van de afspeelstapel.

Dit wordt de nieuwe voorraadstapel.

Puntentelling

Trio:	3 punten.
Kwartet:	4 punten.
Collector koning:	
Drie kaarten:	1 punt.
Vier kaarten:	2 punten.
Vijf kaarten:	3 punten.
Zes kaarten:	4 punten.
Zeven kaarten:	5 punten.
Aansluiten 8 ^e kaart:	6 punten.
Negatieve score:	De 1 ^e en 2 ^e kaart die je in je reserve legt: min 2 punten. De 3 ^e kaart: min 4 punten (de twee 'oude' kaarten gaan naar de afspeelstapel).

LANGER SPEL

Voor een spel met meerdere rondes noteert de speler met 40 (+) punten het verschil van beide scores.

Voorbeeld: Speler A heeft 42 punten en speler B heeft 28 punten. Speler A noteert 14 punten.

Wie als eerste 20 punten heeft wint het spel.

Nog een variant: speel tot 80 (+) punten. Je wint ook als je tijdens het spel 20 punten meer hebt dan de ander.

Nog even nakaarten:

Collect kan je in twee zinnen samenvatten:

Sluit opeenvolgende en gelijke kaarten aan op de vier kaarten van een basis.

Zet collectors in om kaarten uit het spel te halen of te verplaatsen.

Maar waar en wanneer doe je wat?

Wanneer zet je een collector in? En welke collector da

Daarom eerst maar even de drie collectors op een rijtje:

De koning

Met de koning scoor je punten door stapeltjes van 3 of meer kaarten uit je *eigen basis* te halen.

De vrouw

Ook de actie van vrouw pas je toe in eigen basis.

Hiermee scoor je niet direct punten, maar de kracht van deze collector is dat de je hiermee op één plek van de basis zoveel kaarten mag weghalen als je nodig vind.

Hierdoor kan je er voor zorgen dat de bovenste kaart van dat stapeltje een kaart wordt waarbij je een handkaart kan aansluiten. Of je haalt alle kaarten weg zodat je een open plek hebt voor een handkaart.

Ontstaat er later door een aansluitkaart een trio of kwartet, dan scoor je dankzij de vrouw toch nog punten.

De boer

De boer is een collector die een passende kaart van de ene naar de andere basis kan verplaatsten.

Dit kan een trio of kwartet opleveren waarvoor de *eigenaar* van de basis de punten krijgt.

Ook kan je een kaart van jouw basis naar de basis van de ander verplaatsen om diens spel tegen te werken.

En is dit de achtste kaart van een stapeltje dan scoor je hier zes punten mee!

!De bovenste kaart van een stapel moet de kleur van de collector hebben!

Trio/kwartet.....of collector?

Zet je de koning in bij een stapeltje van drie kaarten, dan levert dit 1 punt op.

Een handkaart aansluiten waardoor er een trio ontstaat levert 3 punten op.

Hier lijkt de keuze dus voor de hand te liggen: probeer eerst een trio te maken om vervolgens in de volgende speelbeurt de koning in te zetten.

Maar ligt er bij de andere speler een stapeltje met 6 kaarten die ook de kleur van deze koning heeft, dan kan je de koning beter wél gebruiken om de score van de ander te voorkomen.

En heb je geen aansluitkaart dan levert de koning een lege plek op in je basis waardoor je een willekeurige handkaart kan leggen. Hiermee voorkom je twee minpunten voor een kaart die je in je reserve moet leggen.

Aansluiten in de basis van je tegenstander.

Een kaart aansluiten in de basis van je tegenstander kan er voor zorgen dat deze niet kan scoren met de koning.

Een andere goede reden: je hebt geen passende kaart voor je eigen basis maar kan wel aansluiten bij de ander.

Je loopt dan de 2 minpunten mis die je zou krijgen voor het afspelen van een kaart in je reserve.

Zorg er dan wel voor dat jouw kaart geen trio of kwartet oplevert voor de andere speler.

Je mag ook een kaart afspelen op een open plek in de basis van de tegenstander.

Het grootste voordeel haal je door de achtste kaart bij de ander aan te sluiten. Dit levert 6 punten op!

Dit geldt natuurlijk ook als je bij je eigen basis de 8^e kaart aansluit.