

Collect ©

Collect speel je met twee spelers. Je hebt twee sets standaard speelkaarten zonder jokers nodig. De 1 t/m 10 zijn cijferkaarten. De **boer, vrouw en koning** zijn **Collectors**.

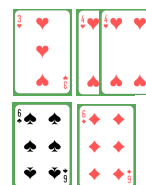
Vorbereiding

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.

Wie mag beginnen kijkt eerst of er twee kaarten van dezelfde kleur én waarde in diens basis liggen. Bijvoorbeeld ♥4 en ♥4.

Deze identieke kaarten leg je op elkaar.



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

Daarna worden **collectors** één voor één uit de basis gehaald en vervangen door 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 en kan het spel beginnen.

Ook nu worden collectors vervangen totdat ieder vier cijferkaarten op hand heeft.

Het spel

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



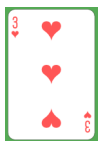
De kaart van de voorraad is een COLLECTOR:

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

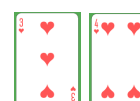
Een kaart kan worden aangesloten in een basis als je deze **naast** een kaart kan leggen die dezelfde waarde heeft of dezelfde kleur* heeft, maar in waarde één lager of hoger is. De waarde van de kaart waarop je een kaart legt speelt geen rol. Sluit je bij de basis van de ander aan, dan gaan eventuele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

Kaarten met dezelfde waarde én kleur

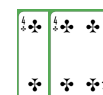
In de basis mogen nooit twee identieke kaarten liggen. Je mag zo'n kaart wel in de basis leggen, maar dan **op de kaart** met dezelfde waarde en kleur.



Zelfde waarde, andere kleur.



Zelfde kleur, in waarde één hoger of lager.



Zelfde waarde én zelfde 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 is 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.

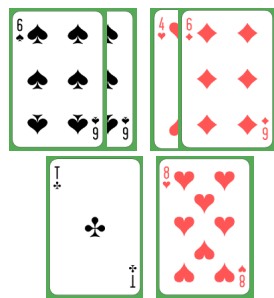
Leg je in *voorbeeld 4* een ♥4 op de ♥4 van de basis, dan scoor daar niet opnieuw drie punten mee.

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

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

Voorbeeld 1

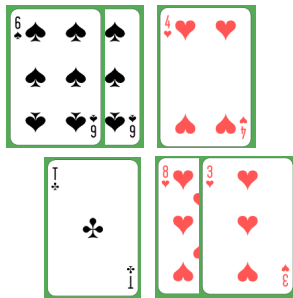
Kaart met gelijke waarde



♦6 naast ♠6

Voorbeeld 2

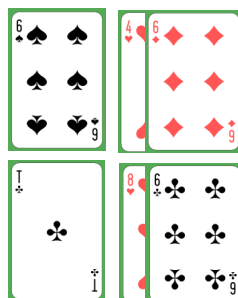
Kaart van dezelfde kleur



♥3 naast ♥4

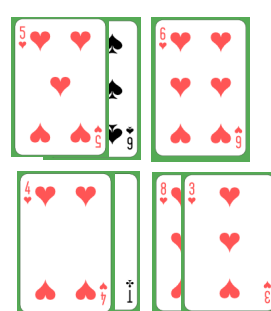
Voorbeeld 3 – trio

Trio zessen ♠6-♦6-♣6



Voorbeeld 4 – kwartet

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.

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.

Liggen er in een stapel meer dan drie kaarten dan verwijder je alle kaarten (maximaal 7 kaarten).

Leg na de actie van de vrouw of koning het stapeltje kaarten apart en leg de collector er boven op.

Deze stapeltjes leg je naast elkaar zodat je kan zien welke collectors er al gebruikt zijn.

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.

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

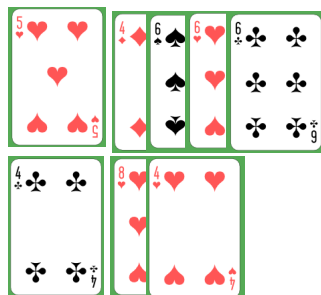
Leg ook de **boer** apart op tafel (waar de verzamelde collector-stapels liggen).

Door de actie van de **vrouw**, **koning** of **boer** kan er een lege plek in de basis ontstaan.

Hier mag je in één van je volgende speelbeurten een **willekeurige kaart** plaatsen (geen 'aansluitregel').

Je mag alleen in je eigen basis een lege plek opvullen; dus nooit bij de tegenstander.

Eventuele identieke kaarten 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

Liggen er op een plek in een basis zeven kaarten, dan kan een koning nog steeds punten scoren.

Maar 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 bij de stapeltjes gelegd die door collectors zijn verwijderd.

De reserve

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

Je vermindert je score met twee punten. Je kan het spel alleen maar winnen als je alle reservekaarten kwijt bent.

Leg de kaarten van je reserve naast elkaar. Liggen er vier naast elkaar en moet je een 5^e kaart in je reserve leggen dan leg je de 1^e vier reservekaarten gesloten bij de andere kaarten die uit het spel zijn gehaald door collectors.

Dit levert je vier minpunten op!

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.

Deze kaart moet wel direct als **passende kaart** in één van de twee basissen worden aangesloten.

Gebruik je een kaart van een reserve om een lege plek in de basis aan te vullen, dan hoeft deze niet aan de aansluitregel te voldoen.

Einde van het spel

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

Voorwaarde is dat je geen kaarten meer in je reserve hebt liggen.

Is de voorraadstapel leeg voordat iemand 40 punten heeft, dan schud je alle kaarten die uit het spel zijn gehaald (dus inclusief de *gebruikte* koningen, vrouwen en boeren). 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

Achtste kaart in één van de basissen: 6 punten.

Negatieve score:

Voor elke kaart die je in je reserve legt: min 2 punten.

Vijfde kaart in je reserve: min 4 punten.

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.

Collect – tips en toelichting

De meest simpele uitleg van het spel is:

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

Daarnaast haal je met collectors kaarten uit het spel.

Maar waar en wanneer doe je wat?

Wanneer zet je een collector in? En welke collector dan

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.

NB: de bovenste kaart van een stapel moet bij *alle* collectors de kleur van de collector hebben.

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 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.

Die verplaatsing 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!

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 de 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.

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