

Octa – ‘The Game of 8’



Doel van het spel

Maak een **run van acht of meer kaarten** (een *Octa*) en zorg dat je in totaal **minstens 28 kaarten in runs** op tafel hebt liggen.

Een **run** is een oplopende reeks cijferkaarten van dezelfde kleur (♥, ♠, ♦ of ♣)

De aas mag zowel laag als hoog gebruikt worden:

- ♦A – ♦2 – ♦3
- ♦9 – ♦10 – ♦A

Spelmateriaal

- 2 standaard kaartspellen (zonder jokers) en 2 tokens (verschillende kleuren)



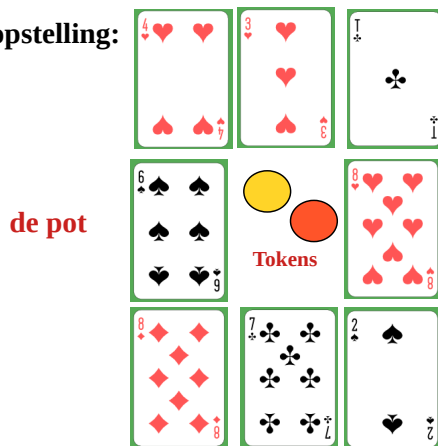
Voorbereiding

1. Verwijder alle **boeren, vrouwen en koningen** (dit zijn de *actiekaarten*)
2. Schud de cijferkaarten en de actiekaarten (*apart*)
3. Leg in het midden **de pot**: een rechthoek met 8 open kaarten (op de open centrale plek: de twee tokens)
4. Leg daarnaast de gedekte stapel cijferkaarten: de **voorraad**
5. Actiekaarten:
 - Leg 8 actiekaarten gedekt apart (deze komen later terug in het spel)
 - Leg de stapel van 16 actiekaarten gedekt neer
 - Leg de bovenste twee kaarten er open naast: **open actiekaarten**
6. Neem allebei **8 kaarten op hand** en bepaal door loting wie begint



8 apart gelegde actiekaarten

Beginopstelling:



Speelbeurt (overzicht)

Elke speelbeurt bestaat uit 5 stappen die in vaste volgorde worden gespeeld. Stap 5 is niet *altijd* verplicht. Stap 3 en 4 speel je alleen als je daarvoor kiest of aan de voorwaarden voldoet.

1. Kaart van de voorraad op hand nemen
2. Actiekaart draaien (en eventueel gebruiken)
3. Keuze uit opties A, B of C
4. Ruilen met de pot (optioneel)
5. Kaart op de aflegstapel leggen

👉 Je mag op elk moment tijdens je speelbeurt kaarten aansluiten bij runs op tafel



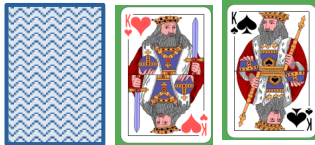
Stap 1. Neem een kaart van de voorraad op hand



Stap 2. Actiekaart

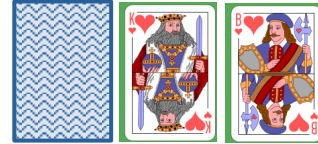
Neem een kaart van de stapel actiekaarten en leg deze kaart bovenop één van de twee open actiekaarten. Je mag de actie van de **nieuwe actiekaart** uitvoeren als de twee open kaarten nu van dezelfde kleur zijn.

👉 Je bent *nooit verplicht* een actie uit te voeren



open actiekaarten

De ♥ boer is de nieuwe actiekaart en werd op de ♠ koning gelegd. Nu liggen er twee kaarten van dezelfde kleur. De actie van de boer mag nu gespeeld worden.



nieuwe actiekaart

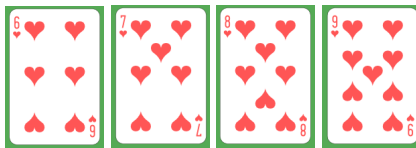
Gelijke kleur: ♥, ♠, ♦ of ♣



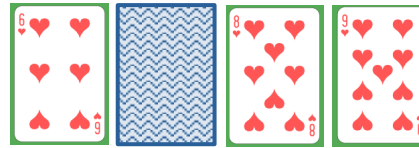
Boer

- Vervang een kaart uit een run door een **gesloten kaart van de voorraad**
- Deze kaart telt niet mee voor de lengte van de run
- Er moet minimaal één open kaart blijven liggen
- Beide spelers mogen de gesloten kaart later vervangen met de juiste kaart en op hand nemen

Voorbeeld: vervang één van deze kaarten door een gesloten kaart van de voorraad:



Run van vier kaarten



Na de actie van de boer: run van drie kaarten

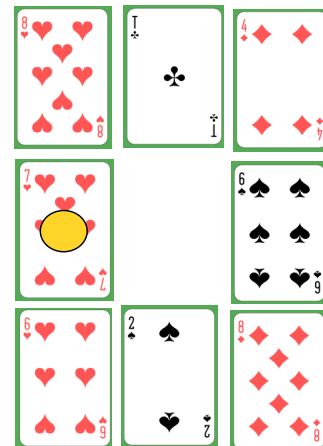
Later kan de gesloten kaart vervangen worden door ♥7. De speler die de ♥7 aansluit neemt de gesloten kaart op hand.



Vrouw

- Neem twee kaarten van één kleur uit de pot op hand
- Vul lege plekken aan met kaarten van de **voorraad**
- Runs in de pot met een token zijn **beschermd**

Hier kan je ♦4 en ♦8 of ♠6 en ♠2 uit de pot halen.



Koning

- Neem 2 kaarten van de voorraad op hand
of
- Kies 2 kaarten uit de aflegstapel
Je mag deze voor je ze op hand neemt eerst bekijken, maar de volgorde niet veranderen



Geen actiekaarten meer

- Laat alleen de bovenste twee open actiekaarten liggen
- Schud de overige 14 actiekaarten plus de 8 apart gelegde actiekaarten
- Deze vormen de nieuwe stapel met **22** actiekaarten (*herhaal deze stappen indien nodig*)



Stap 3. Kies één van de drie opties

Per speelbeurt kun je bij stap 3 maar één optie spelen!

Optie A – Nieuwe run maken

- Leg de handkaarten van een nieuwe run voor je op tafel
- Je mag hier een **token** op leggen
- Runs op tafel van dezelfde kleur mogen niet worden samengevoegd tot één run

👉 Token-regel:

- Als er een token op jouw run ligt, mag je in je volgende speelbeurt kiezen voor optie B: 'kaarten uit de pot nemen'
- Een run met token is niet beschermd tegen de boer, maar je mag er wel kaarten aansluiten

Optie B – Kaarten uit de pot nemen

Voorwaarde:

- Je hebt in een vorige speelbeurt een token geplaatst

Actie:

- Neem een horizontaal of verticaal rijtje van 3 kaarten uit de pot en leg het token terug in de pot
- Je moet hiervan minimaal **één kaart direct op tafel** leggen als onderdeel van een nieuwe run en/of als uitbreiding van je eigen run (*omwisselen gesloten kaart is ook uitbreiden*)
- Maak je bij stap B een nieuwe run, dan komt hier GEEN token op te liggen

Vul de pot aan:

- eerst met kaarten van de aflegstapel
- daarna (indien nodig) van de voorraad
- altijd van links naar rechts en van boven naar onder

Optie C – Run uit de pot nemen

- Alleen als er een run in de pot ligt met jouw token (*zie stap 4: ruilen met de pot*)
- Leg de run van de pot voor je op tafel en leg het token terug in de pot
- vul de pot aan, zoals bij optie B



Stap 4. Ruilen met de pot (één keer per speelbeurt)

- Ruil een kaart uit de pot met een handkaart
- Voorwaarden:
 - de kaart die je **in de pot** legt moet naast een kaart van dezelfde kleur komen te liggen die in waarde één hoger of lager is (horizontaal of verticaal)

Kleur = ♥, ♠, ♦ of ♣

Run in de pot

Ontstaat er door ruilen een run in de pot, dan mag je hier je token op leggen.

Voorbeeld: neem de ♣ aas uit de pot op hand en leg er ♥2 voor in de plaats.

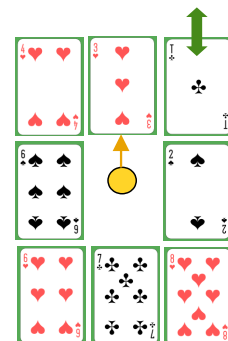
Nu ligt de run ♥2 ♥3 ♥4 in de pot. Leg jouw token op ♥3.

De kaarten van een run in de pot moeten op volgorde liggen.

De run met token is beschermd tegen de actie van de vrouw en een kaart van deze run kan niet meer worden overgenomen door de tegenstander.

Dat laatste betekent dat de andere speler de ♠ 6 wel kan vervangen voor ♥5, maar de run ♥4 - ♥5 - ♥6 niet kan claimen als ♥2 - ♥3 ♥4 al met een token is geclaimd.

Ruil ♣ aas voor ♥2





Stap 5. Kaart afspelen

Leg één kaart op de aflegstapel. Dit is niet verplicht als je minder dan 8 kaarten hebt.

👉 Handlimiet

Maximaal 8 kaarten. Heb je er meer → leg het overschot op de aflegstapel (*volgorde is vrij*).



Einde van het spel

Je wint op het moment dat je een **Octa** hebt én in totaal minstens **28 kaarten** op tafel hebt.

Voorbeeld: Octa van 9 kaarten + twee runs van 6 kaarten + één run van 4 kaarten en één run van 3 kaarten



Als de voorraad op is

- Schud de aflegstapel + **alle runs van 3 kaarten**
- Speel verder
- Is de voorraad opnieuw op en is er nog geen winnaar, dan maakt de speler die de laatste kaart trok de speelbeurt af
- Tel de kaarten in je runs
- wie de meeste kaarten op tafel heeft is de winnaar.

De actiekaarten in het kort – optioneel inzetten

- Neem een kaart van de stapel actiekaarten en leg deze op één van de twee open actiekaarten
- Speel de actie van de zojuist gedraaide kaart als de twee open actiekaarten nu van dezelfde kleur zijn.

Boer

- Vervang één kaart van een run door een gesloten kaart van de voorraad
- Dit mag ook in eigen run
- Wie de passende kaart heeft mag deze gesloten kaart vervangen en op hand nemen

Vrouw

- Neem 2 kaarten van één kleur uit de pot op hand

Koning

- Neem 2 kaarten van de voorraad of kies twee kaarten uit de aflegstapel (verander de volgorde niet)