

Octa© is een kaartspel voor twee spelers.

Het doel is een **run** van acht of meer kaarten te maken en daarna je handkaarten kwijt te raken.

Een run is een opeenvolgende reeks cijferkaarten van één kleur (er zijn 4 kleuren: ♥, ♠, ♦ en ♣).

Een run van acht kaarten is een **Octa**. Voorbeeld van een Octa: ♦4 ♦5 ♦6 ♦7 ♦8 ♦9 ♦10 ♦ aas.

De **koningen**, **vrouwen** en **boeren** zijn **actiekaarten**, elk met een unieke eigenschap.

Voor Octa heb je twee kaartspellen van 52 kaarten nodig.

Vorbereiding:

Haal koningen, vrouwen en boeren uit het spel. Dit zijn de 24 actiekaarten.

Schud de cijferkaarten en de actiekaarten en leg de stapeltjes naast elkaar op tafel.

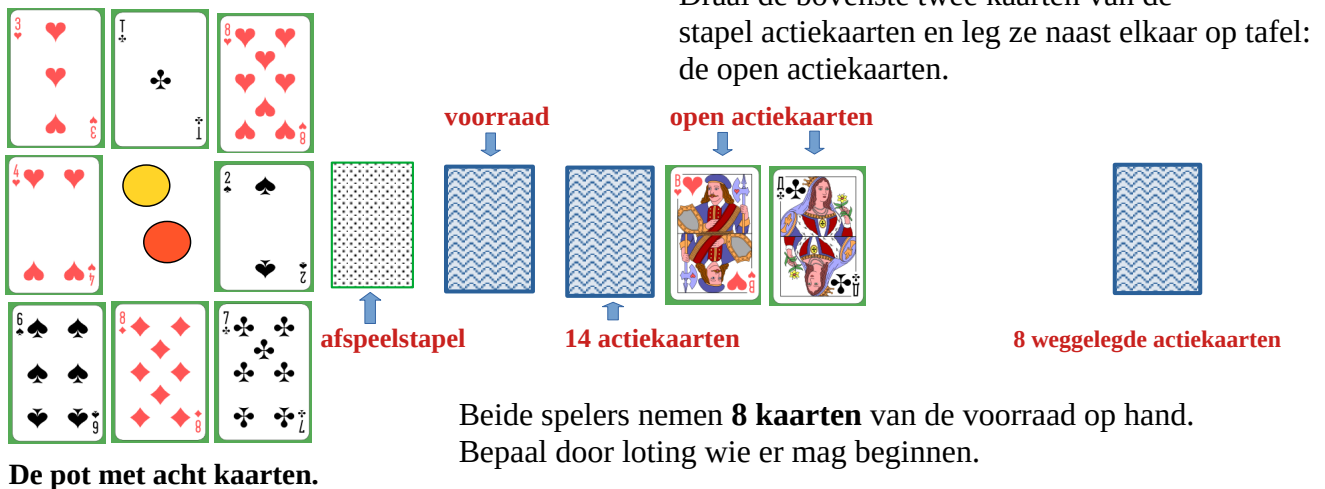
Van de stapel actiekaarten leg je er acht apart.

Leg van de voorraad cijferkaarten 8 kaarten in een rechthoek op tafel: de **pot**.

De overige kaarten worden gedekt in een stapel naast de pot gelegd: de **voorraad**.

In het midden van de pot leg je de twee tokens (bijvoorbeeld twee damschilden).

Beginopstelling:



Een speelbeurt begint met het nemen van een kaart van de voorraadstapel.

Daarna zijn er vier stappen mogelijk die in een vaste volgorde gespeeld moeten worden.

Welke stappen je speelt hangt af van je kaarten en je strategie.

Stap 1 speel je altijd en **stap 2** en **stap 3** speel je nooit in dezelfde speelbeurt

Stap 1. Nieuwe actiekaart – je bent niet verplicht de bijbehorende actie uit te voeren.

Neem de bovenste kaart van de stapel actiekaarten en leg deze op één van de twee open actiekaarten.

Je kan een actiekaart inzetten als de twee actiekaarten van dezelfde kleur zijn (♥, ♠, ♦ of ♣)

De kleur van de kaart waarbij de actiekaart wordt ingezet speelt geen rol.

Zo kan een ♥ **boer** bijvoorbeeld toegepast worden op een ♣-kaart op tafel (zie volgende blad).



Hier is ♥boer de nieuw gedraaide actiekaart.

Omdat de twee actiekaarten dezelfde kleur hebben mag je de actie van de ♥boer óf de ♥koning uitvoeren.

Bij twee gelijke kaarten van dezelfde kleur valt er niets te kiezen.

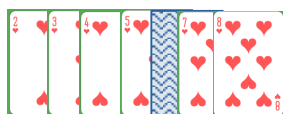
Direct nadat de laatste actiekaart gedraaid én eventueel ingezet is worden alle 24 actiekaarten geschud. Ook nu leg je er weer acht apart.

Boer: twee opties

1: ruil een kaart van een run om voor een gesloten kaart van de voorraad.

Dit ruilen kan alleen bij een run van de *andere* speler. De kaart van die run neem je op hand.

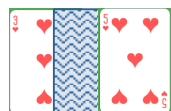
De eigenaar van de run mag een gesloten kaart op hand nemen als de gesloten kaart vervangen kan worden door de kaart waarvoor deze in de run ligt.



In deze run werd ♥6 vervangen door een gesloten kaart. Beide spelers mogen de gesloten kaart omwisselen voor de kaart die hier aansluit (in dit geval de ♥6).

of:

2: leg een kaart van de voorraad gesloten voor je op tafel en gebruik deze als 'joker' voor een run die de kleur van de actiekaart heeft. Je kan nu stap 2 niet spelen. Speel dus direct stap 3.



Een gesloten kaart van de voorraad vervangt de ontbrekende ♥4. Dankzij die 'joker' kon de nieuwe run ♥3 – [joker] – ♥5 op tafel komen. Beide spelers mogen de gesloten kaart omwisselen voor de kaart die hier aansluit (♥4).

NB: een gesloten kaart mag ook als laagste of hoogste kaart in een run liggen.

Vrouw: twee opties

1. Neem een kaart uit de pot

Zie voor reserve: de 'acht kaarten regel'. Op een lege plek leg je een kaart van de **voorraad**.

of:

2. Neem de hoogste of laagste kaart van een run op hand (er moeten wel 3 kaarten overblijven).

Koning: twee opties

Neem twee kaarten van de voorraad op hand **of** van één van de reserves op hand.

De koning zorgt voor extra handkaarten.

Stap 2 – rijtje van drie kaarten van de pot op hand nemen

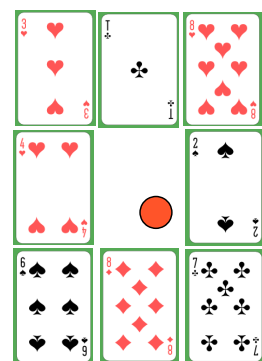
Je kan stap 2 alleen spelen als je in een vorige speelbeurt stap 3 hebt gespeeld.

Ligt er – dankzij **stap 3** – een token bij jouw run, dan mag je drie kaarten van een horizontaal of verticaal rijtje uit de pot halen. Onderliggende kaarten blijven in de pot liggen. Het token leg je weer in de pot. Dit token mag je deze speelbeurt niet meer inzetten.

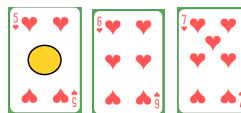
Van de drie kaarten van de pot moet minstens één kaart in deze speelbeurt op tafel komen.

Er zijn drie opties waarbij je kaarten van de bron kan gebruiken:

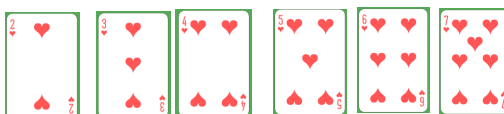
1: in een nieuwe run *zonder* token of 2: als aansluitkaart of 3: als vervanging van een gesloten kaart.



Je hebt tijdens **stap 3** de run ♥5 – ♥6 – ♥7 met een token op tafel gelegd.



Je hebt ♥2 op hand. Je mag het rijtje ♥3 – ♥4 – ♠6 uit de pot halen, en Nu kun je de handkaart ♥2 en de ♥3 – ♥4 van de pot aansluiten.



Het token leg je weer in de pot

Open plekken in de pot vul je na stap 2 aan met kaarten van de **afspeelstapel**.

Liggen daar niet genoeg kaarten, dan ook met kaarten van de **voorraad**.

Leg deze kaarten van links naar rechts of van boven naar beneden in de pot.

Stap 3. Nieuwe run met of zonder token

Nieuwe run MET token – alleen als je stap 2 niet hebt gespeeld

Leg een run van minimaal drie handkaarten op tafel. Voorbeeld: ♥6 ♥7 ♥8. (of dankzij een boer: ♠ – ♥7 – ♥8).

De aas kan als 1 of '11' gebruikt worden: ♥aas ♥2 ♥3 of naast de tien: ♥9 ♥10 ♥aas.

Zorg dat de run aan jouw kant van de tafel ligt zodat je kan zien van wie deze run is.

Leg jouw token op de nieuwe run. Een token beschermt de run tegen de boer.

Bij een run met token kan nog *niet* worden aangesloten.

Nieuwe run ZONDER token

Je mag altijd een run zonder token maken om bijvoorbeeld kaarten kwijt te raken.

Runs van dezelfde kleur die je op tafel hebt liggen kan je bij elkaar aansluiten.

Stap 4. Dubbelen of ruilen – 1x per speelbeurt

Dubbelen

Leg een **handkaart** op een kaart van de pot met dezelfde waarde maar van een andere kleur. De onderliggende kaart blijft deels zichtbaar.

Hierna mag je een kaart van de *afspeelstapel* of *voorraad* op hand nemen.

Het nemen van die extra kaart is niet verplicht.

Er mag geen derde gelijke kaart op dezelfde plek worden aangesloten.

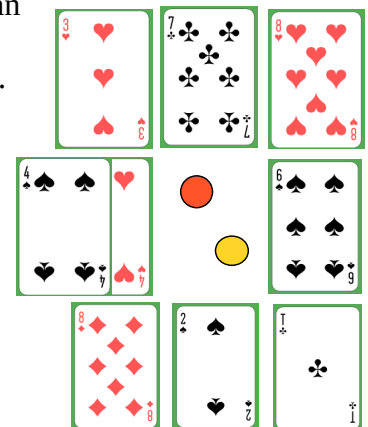
Of:

Ruilen

Ruil een handkaart met een kaart van de pot die dezelfde waarde heeft.

Je kan dus ook de ♥4 op hand nemen en de ♠ 4 in de pot leggen.

Gebruik je stap 4 om te ruilen, dan heb je *geen* recht op een extra kaart.



Kaarten aansluiten bij runs en kaarten verplaatsen

Tijdens je speelbeurt mag je op elk moment kaarten aansluiten bij alle runs op tafel.

Je mag de hoogste of laagste kaart van de ene naar de andere run verplaatsen zolang er maar een geldige run overblijft (minimaal drie kaarten).

Je mag ook twee runs van dezelfde kleur bij elkaar aan mag sluiten.

Alleen in de eindfase zal je aansluiten bij de andere speler om kaarten kwijt te raken.

De afspeelstapel

Heb je na **stap 4** meer dan 8 handkaarten dan leg je een handkaart op de afspeelstapel.

Je bent niet verplicht een kaart af te spelen als je 8 of minder handkaarten hebt (maar het mag wel).

Acht kaarten regel – de reserve

Tel na het afspelen van een kaart het aantal handkaarten. Zijn dit er meer dan acht, dan leg je het teveel aan kaarten open en naast elkaar voor je op tafel: de **reserve**.

Heb je minder dan acht handkaarten, dan mag je kaarten van jouw reserve op hand nemen.

Hoe win je het spel

Heb je een **Octa**, dan mag je vanaf de **volgende** speelbeurt het spel afsluiten.

In deze fase zal je ook aansluiten bij de andere speler om als eerste je kaarten kwijt te zijn.

Je mag geen kaarten meer in je reserve hebben liggen om het spel te kunnen winnen.

Een speler met een Octa die als eerste alle handkaarten kwijt is wint het spel.

Is de Octa door de boer korter geworden, dan moet je eerste weer zien minstens één Octa te maken voordat je het spel kan winnen.

Het komt voor dat niemand het spel kon afsluiten op het moment dat de voorraadkaarten op zijn.

In dat geval maakt de speler die de laatste kaart van de voorraadstapel pakte diens speelbeurt af.

De speler die dan de meeste (open) kaarten op tafel heeft liggen wint.

Reservekaarten leveren minpunten op; handkaarten niet.

Overzicht spelregels

Neem een kaart van de voorraad

Stap 1. Nieuwe actiekaart. Inzetten als er 2 van dezelfde kleur liggen.

Boer: Neem een cijferkaart uit een run van je tegenstander op hand.

Leg er een kaart van de voorraad voor in de plaats.

of:

Maak met een gesloten(!) kaart van de voorraad en handkaarten een run of sluit een handkaart aan met behulp van deze gesloten kaart bij een bestaande run.

Vrouw: Neem 1 kaart uit de pot of de hoogste/laagste kaart van een run op hand.

Vul de pot aan met een kaart van de voorraad.

Koning: Neem 2 kaarten van voorraad of van één reserve op hand.

Stap 2. Rijtje van 3 kaarten van de pot op hand nemen als de token bij een run ligt.

Leg het token terug in de pot. Deze kan je in de *volgende* speelbeurt gebruiken bij een nieuwe run. Vul de lege plekken op met kaarten van de afspeelstapel (indien nodig van de voorraad). Minstens één van de drie kaarten moet direct op tafel komen.

Stap 3. Een nieuwe run met of zonder token (zonder token als je stap 2 al gespeeld hebt).

Stap 4. Kaart dubbelen of ruilen

Dubbelen: leg een handkaart op een kaart van de pot die dezelfde waarde heeft maar die van een andere kleur is. Je mag nu een kaart van de voorraad of afspeelstapel nemen (niet verplicht).

Of

Ruilen: ruil een handkaart met een kaart van de pot die dezelfde waarde heeft (geen extra kaart).

Kaarten aansluiten bij runs

Tijdens je speelbeurt mag je op elk moment kaarten aansluiten bij runs.

Je mag ook de hoogste of laagste kaart van een run verplaatsen naar een andere run (zelfde kleur).

De afspeelstapel

Heb je na **stap 4** meer dan 8 handkaarten dan leg je een handkaart op de afspeelstapel.

Je bent niet verplicht een kaart af te spelen als je 8 of minder handkaarten hebt (maar het mag wel).

Acht kaarten regel – de reserve

Heb je aan het eind van de speelbeurt meer dan acht kaarten, dan leg je het teveel aan kaarten open en naast elkaar voor je op tafel: de **reserve**.

Heb je minder dan acht handkaarten, dan mag je kaarten van jouw reserve weer op hand nemen.

Octa – spel afsluiten

Heb je een Octa, dan mag je vanaf de **volgende** speelbeurt het spel afsluiten.

Een speler met een Octa die als eerste alle handkaarten kwijt is wint het spel.

Je mag geen kaarten meer in je reserve hebben liggen als je het spel afsluit.

Zijn de voorraadkaarten op, dan maakt de speler die de laatste kaart van de voorraadstapel pakte diens speelbeurt af. De speler die dan de meeste (open) kaarten op tafel heeft liggen wint.

Reservekaarten leveren één minpunt per kaart op. Handkaarten hebben geen invloed op de score.