

Het doel is een **run** van acht of meer kaarten te maken.

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

Je legt runs voor je op tafel zodat je kan zien van wie deze run is.

De **aas** kan als laagste of als hoogste kaart gebruikt worden: ♦aas – ♦2 – ♦3 of ♦9 – ♦10 – ♦aas.

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

Voor Octa heb je twee kaartspellen (2x52 kaarten) en twee verschillend gekleurde tokens nodig.

Vorbereiding:

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

Schud de cijferkaarten en actiekaarten afzonderlijk.

Leg van de cijferkaarten 2 rijen van 4 kaarten open en onder elkaar in het midden op tafel: de **pot**.

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

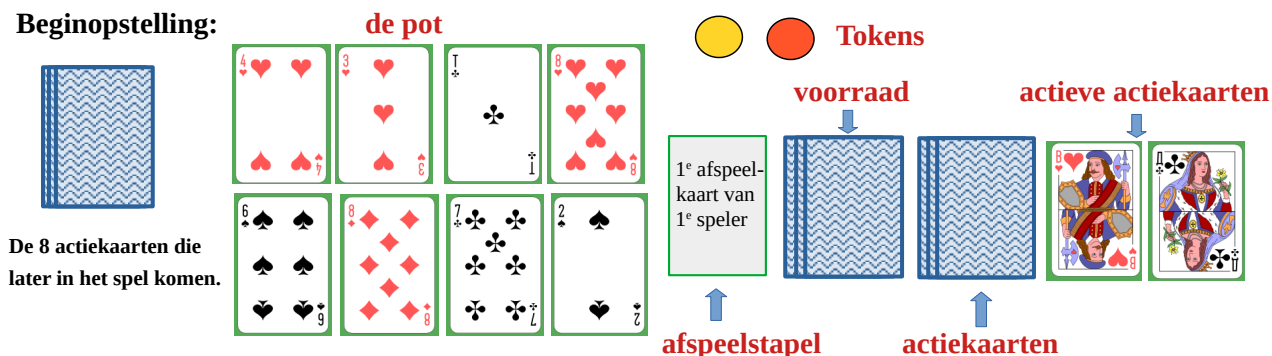
Aan het eind van een speelbeurt leg je hier een kaart open naast: de **aflegstapel**.

De stapel **actiekaarten** leg je naast de voorraad (ook gedekt). Neem hiervan **8 kaarten** en leg ze apart.

Deze 8 kaarten komen later in het spel. Draai de bovenste twee kaarten van de stapel actiekaarten en leg ze naast elkaar open op tafel. In het voorbeeld hieronder zijn dat ♥boer en ♣vrouw.

Beide spelers nemen **8 kaarten** van de voorraad op hand. Bepaal door loting wie mag beginnen.

Beginopstelling:



Het spel:

Aan het begin van je speelbeurt neem je een kaart van de voorraad op hand.

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

Je draait *altijd* een actiekaart bij **Stap 1**, maar je bent niet verplicht de actie uit te voeren.

Speel je **stap 2** dan moet je kiezen uit **3 opties**.

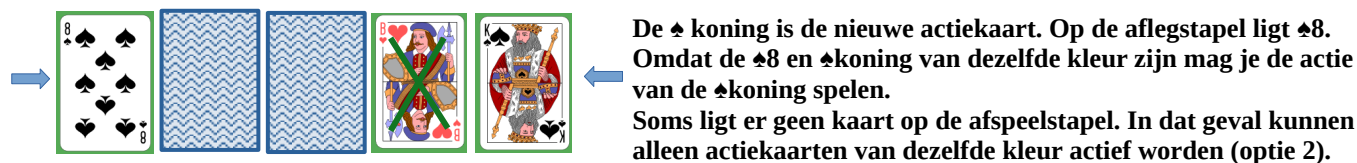
Tussen stap 1 en 4 mag je op elk moment tijdens je speelbeurt kaarten aansluiten bij *alle* runs op tafel.

Stap 1. Actiekaart

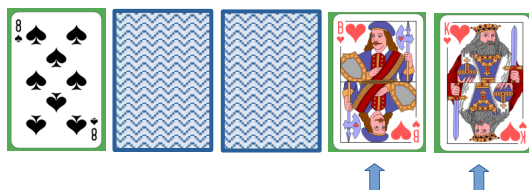
Neem de bovenste kaart van de stapel actiekaarten en leg deze open op één van de twee ‘actieve’ actiekaarten.

Je mag de actie van één van de twee kaarten uitvoeren als:

1) Eén van de actiekaarten de kleur heeft van de kaart die op de aflegstapel ligt.



2) De twee actiekaarten dezelfde kleur hebben (♥, ♠, ♦ of ♣)



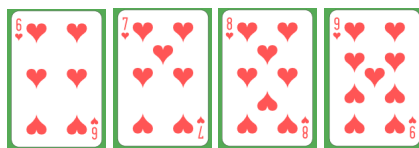
Hier is de ♥ koning de nieuw gedraaide actiekaart. Omdat de twee actiekaarten dezelfde kleur hebben mag je hier de actie van de koning óf de boer spelen. De ♠8 van de aflegstapel speelt nu geen rol.

Voor de speler die begint is dit de enige kans om een actiekaart in te kunnen zetten (de aflegstapel is nog leeg).

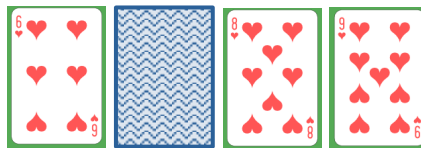
Boer

Vervang een kaart van een run van de ander speler door een gesloten kaart van de voorraad zonder deze eerst te zien. Deze kaart telt niet mee voor de lengte van een run. Er moet minstens één zichtbare kaart in een run overblijven. De gesloten kaart in een run mag door beide spelers vervangen worden door de kaart die hier aansluit.

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

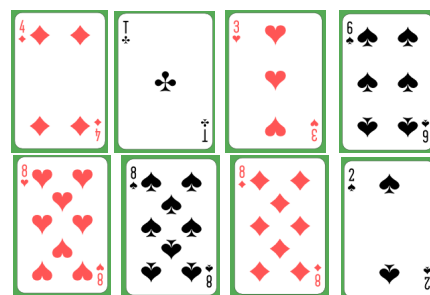
Later kan de gesloten kaart vervangen worden door ♥7. De speler die de ♥7 aansluit neemt de gesloten kaart op hand.

Vrouw

Neem **alle** kaarten die met de kleur van de vrouw uit de pot.
Lege plekken vul je aan met kaarten van de **voorraad** (ongezien).

Met ♠vrouw mag je ♠6+♠8+♠2 op hand nemen.

Een run in de pot met token is beschermd tegen de actie van de vrouw!



Koning

Neem **2** kaarten van de **voorraad of afspeelstapel** op hand.

De bovenste kaart van de afspeelstapel moet wél de kleur van de koning hebben. Je mag de hele afspeelstapel doorzoeken en twee kaarten uitkiezen. De volgorde van de stapel mag je niet veranderen.

Geen actiekaarten meer

Laat de bovenste twee actieve actiekaarten liggen. Alle onderliggende kaarten PLUS de acht kaarten die bij de voorbereiding opzij werden gelegd worden geschud. Dit wordt de nieuwe stapel. Nu met 22 actiekaarten.

Stap 2 – drie opties: Nieuwe run op tafel met of zonder token

Maak je een nieuwe run, dan mag je hier jouw token op leggen. Voorbeeld: ♥6 – ♥7 – ♥8 + token.

Een token blijft op de run liggen totdat je kaarten uit de pot hebt gehaald tijdens **stap 2**.

Leg de run aan jouw kant van de tafel zodat je kan zien van wie deze run is.

Het token geeft aan dat in je in een **volgende** speelbeurt **stap 2** mag spelen: kaarten van de pot op hand nemen.

Bij een run met token mag je kaarten aansluiten en ook de actie van de boer inzetten.

Je mag bij **stap 2** ook een **run zonder token** maken als het token al ergens op een run ligt, maar dan moet je het token weghalen dat pas in een volgende speelbeurt gebruikt mag worden.

of

Kaarten van de pot op hand nemen

Dit mag alleen als de **het token** bij een run ligt die je in een **vorige speelbeurt** tijdens **stap 2** op tafel hebt gebracht.

Haal het token weg bij je run. Neem van de pot één van de **rijtjes van 4 kaarten** op hand.

Hiervan moet minstens één kaart **direct** op tafel komen. Dat kan in een **nieuwe run zonder token** en/of als **aansluitkaart(en)** bij een eigen run op tafel (dus niet bij de tegenstander).

Open plekken in de pot worden met kaarten van de **aflegstapel** aangevuld.

Liggen daar niet genoeg kaarten, dan ook met kaarten van de **voorraad**. De kaarten die je in de pot legt moet je van links naar rechts op de lege plekken leggen (gezien vanuit de speler die de pot aanvult).

Het token kan je in een volgende speelbeurt weer gebruiken.

of

Run uit de pot halen waar jouw token bij ligt

Dit is een run die tijdens **stap 3** in de pot die is ontstaan. De kaarten van de run moeten op volgorde in de pot liggen.

Leg de run van drie of vier kaarten zonder token voor je op tafel. Het token is in een volgende beurt weer inzetbaar.

Op de lege plekken leg je kaarten van de afspeelstapel en indien nodig van de voorraad (**ook weer van links naar rechts**).

Stap 3. Kaart ruilen met een kaart van de pot – één per speelbeurt –

Haal een kaart uit de pot en leg op de lege plek een handkaart van dezelfde kleur. Deze handkaart moet in waarde één hoger of lager zijn dan minstens één kaart van de pot waar deze naast komt te liggen.

In het voorbeeld op bladzijde 1 mag je ♣7 uit de pot halen en ♦9 op de open plek leggen.

Deze kaart is in waarde één hoger dan ♦8 (♦7 is ook een optie; deze kaart is in waarde één lager)

Run in de pot!

Ontstaat door **ruilen** een run in de pot, dan leg je hier jouw token op (**niet als deze al op een run ligt**).

In het voorbeeld van bladzijde 1: neem ♣aas op hand en leg handkaart ♥2 op de open plek.

Nu ligt de run ♥2 ♥3 ♥4 in de pot. Leg jouw token bijvoorbeeld op ♥3 (de kaarten moeten op volgorde in de pot liggen).

NB: je kan het token bij **stap 3** alleen gebruiken als deze beschikbaar is.

In een volgende speelbeurt kan je **stap 2** spelen en de run met het token uit de pot halen.

Maar als de tegenstander een 4^e kaart aansluit en daarmee een **geldige run** van vier kaarten maakt, dan neemt deze de claim over en legt deze er diens token op (**NB: ook nu moeten de kaarten altijd op volgorde in de pot liggen**).

In het voorbeeld op bladzijde 1 kan de tegenstander door ♥aas aan te sluiten jouw token vervangen.

Een run in de pot met een token is beschermd tegen de actie van de vrouw.

De andere speler mag de kaarten van deze run ook niet meer ruilen voor een handkaart.

Stap 4. Handkaart afspelen op de afspeelstapel

Houd hierbij rekening met de kleur van de actieve actiekaarten. Als de afspeelkaart de kleur heeft van één van de actiekaarten, dan heeft de volgende speler meer kans om gebruik te maken van een actiekaart.

Je speelt stap 4 altijd, behalve als je minder dan acht handkaarten hebt.

De Acht Kaarten Regel:

Heb je na het afspelen van een handkaart nog steeds meer dan **8 kaarten op hand**, dan leg je het teveel aan kaarten ook op de afspeelstapel. De volgorde bepaal je zelf; leg ze één voor één op de afspeelstapel.

Hoe win je het spel:

Je wint het spel als je een Octa hebt en in totaal minstens 28 kaarten in runs op tafel hebt liggen.

Voor een langer spel: elke kaart levert één punt op. Wie na een ronde 80 punten of meer heeft wint het spel.

Bij een gelijke stand boven de 80 speel je dan nog een ronde en wint de speler die als eerste een Octa heeft.

Zijn de voorraadkaarten op en heeft nog niemand het doel bereikt, dan worden alle runs van drie kaarten plus de kaarten van de afspeelstapel geschud.

Met deze nieuwe voorraadstapel speel je verder. Levert dit geen winnaar op, dan maakt de speler die de laatste voorraadkaart nam de speelbeurt af en worden de kaarten geteld.

Wie de meeste kaarten in runs op tafel heeft wint het spel.

Een speelbeurt in het kort

Neem een kaart van de voorraad op hand.

1. Nieuwe actiekaart draaien. Beslis of je een actie wilt spelen als dit mogelijk is.

2. Drie opties:

Breng een nieuwe run *plus* token op tafel. In een volgende speelbeurt mag je kaarten uit de pot halen.

of

Rijtje van vier kaarten van de pot op hand nemen (minstens 1 kaart van het rijtje moet op tafel komen).

of

Run uit de pot halen waar jouw token bij ligt.

3. Handkaart ruilen met een kaart van de pot

De handkaart moet naast een kaart van dezelfde kleur komen te liggen die in waarde één hoger of lager is.

4. Speel een handkaart af op de aflegstapel. Houd hierbij rekening met de kleur van de actiekaarten!

Dit afspelen is niet verplicht als je minder dan acht handkaarten hebt.

Tel je handkaarten. Limiet is 8. Het teveel aan kaarten leg je één voor één op de afspeelstapel.

Als je een Octa hebt mag je vanaf de volgende speelbeurt een ronde afsluiten.

Het spel eindigt als een speler met een Octa in totaal 28 kaarten op in runs op tafel heeft.

De actiekaarten — optioneel inzetten als:

1) De kaart van de aflegstapel de kleur heeft van één van de actiekaarten.

of:

2) De twee actiekaarten dezelfde kleur hebben.

Boer

Vervang één kaart van een run van de andere speler door een gesloten kaart van de voorraad.

Wie de passende kaart heeft mag deze gesloten kaart vervangen en op hand nemen.

Vrouw

Neem alle kaarten van de pot met de kleur van de vrouw op hand.

Koning

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