

- Die combinaties maak je in je persoonlijke basis (zie: *opbouw van de basis*)

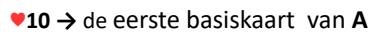


- Twee actiekaarten leg je gesloten apart op tafel. Deze komen later terug in het spel

Opbouw van de basis

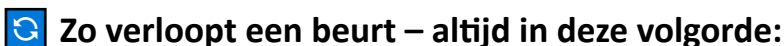
- Eerst legt speler A één kaart naast zijn voorraad. In *voorbeeld 1* is **♥10** de eerste kaart van de basis.

Voorbeeld 1: opbouwen van de basis



♦ 6 en ♠ 6 → de eerste twee basiskaarten van B

Neem nu weer allebei vijf kaarten van de voorraadstapel op hand.



1. **Draai een actiekaart**
2. **Check QWINTA** (*zelfde kleur tegenover elkaar in de basissen?*)
3. **Voer actie uit** (*optioneel*)
4. **Neem een kaart op hand**
5. **Sluit een kaart aan in je basis**

👉 Dit is de kern van het spel. De rest van de regels zijn details per stap.



STAP 1: actiekaart draaien

- Leg deze open naast de stapel actiekaarten.
- In de volgende speelbeurten leg je de actiekaarten op de voorgaande actiekaart, maar zorg dat de voorgaande kaart nog deels te zien is.

Zijn na 10 speelbeurten alle actiekaarten gedraaid, dan worden deze samen met de twee actiekaarten die tijdens de voorbereiding apart werden gelegd geschud. Ook nu leg je er twee gesloten apart.



STAP 2: QWINTA – check: ♠ ↔ ♠ ♥ ↔ ♥ ♦ ↔ ♦ ♣ ↔ ♣

- De kleur van de actiekaart bepaalt welke kleur er in aanmerking komt voor een QWINTA.
- Liggen er twee kaarten tegenover elkaar in de basissen die de kleur van de actiekaart hebben, dan is er sprake van een actieve QWINTA.

In voorbeeld 2 activeert de **♥ boer** drie QWINTA's: **♥aas↔♥2** en: **♥8↔♥4** en: **♥3↔♥3**

Bij een QWINTA scoort de kaart met de hoogste waarde vijf punten (aas = 1).

- Alleen de speler die aan de beurt is, bepaalt welke actieve QWINTA's worden verrekend.
- Je mag ook meerdere QWINTA's verrekenen; elke QWINTA levert vijf punten op.

In *voorbeeld 2* is speler **A** aan de beurt en scoort 5 punten met de QWINTA ♥8 ⇔ ♥4.

Speler **A** ziet af van de andere QWINTA: ♥aas ⇔ ♥2, omdat de 5 punten dan naar speler **B** zouden gaan!

Afwikkeling van een QWINTA

- De ♥8 van speler **A** en de ♥4 + ♠6 van speler **B** worden op de afgooistapels gelegd.
- Onderliggende kaarten gaan ook naar de afgooistapels.
- Een QWINTA met dezelfde waarde is onbeslist en blijft in de basis liggen (hier: ♥3 - ♥3).

Op de open plek **moet** je bij stap 5 een *willekeurige* hand- of reservekaart leggen (*reserve: zie blz. 4*).

Voorbeeld 2

Voorbeeld 2

				QWINTA 1	QWINTA 2	QWINTA 3				
Speler A	2 opzij gelegde actie-kaarten		Actie-kaarten	Voorraad						Afgooi Stapel
Speler B	2 opzij gelegde actie-kaarten		Actie-kaarten	Voorraad						Afgooi Stapel



STAP 3: Actiekaart inzetten

- Na de QWINTA-check van stap 2 mag je de **actie** van de actiekaart uitvoeren.
- Je mag stap 3 ook overslaan en doorgaan met stap 4.

👉 Een actiekaart heeft invloed op een kaart van de basis als deze basiskaart de *kleur* van de actiekaart heeft. Zo kan een harten actiekaart alleen toegepast worden op een harten basiskaart.



De boer – 1. inzetten bij de basis van de andere speler

- De *andere speler* moet één kaart van zijn basis naar zijn reserve verplaatsen.
- Een kaart die onder een weggehaalde kaart ligt blijft in de basis liggen.
- Een kaart die door de boer naar de reserve gaat wordt ONDER de stapel reservekaarten gelegd. Ligt er *geen* kaart in de reserve, dan wordt dit de 1^e kaart van de reservestapel.
- Een eventuele open plek in de basis wordt na de actie van de boer *direct* met een kaart van de *voorraad* opgevuld.
- Ontstaat er door het *weghalen* van een kaart en/of door het opvullen van een open plek een trio, kwartet of kwintet, dan scoort de speler die de boer inzette hier de punten voor.



De boer – 2. inzetten bij eigen basis

- Leg één kaart van jouw basis op de afspeelstapel.
Niet in de reserve, anders zou je deze later opnieuw kunnen gebruiken.
- Een kaart die onder een weggehaalde kaart ligt blijft in de basis liggen.
- Een eventuele open plek in de basis wordt na de actie van de boer *direct* met een kaart van de *voorraad* opgevuld.
- Ontstaat er door het *weghalen* van een kaart en/of door het opvullen van een open plek een trio, kwartet of kwintet, dan scoor je hier (opnieuw) de punten voor.



De vrouw

- Verwissel een kaart in *jouw* basis die de kleur van de vrouw heeft met één van de vier andere basiskaarten. In *voorbeeld 3* kan speler **B** de ♠7 ruilen met ♥2.
Hierdoor kan **A** geen QWINTA scoren als **A** (weer) een harten actiekaart draait.
- De twee kaarten die van plaats verwisselen hoeven niet naast elkaar in de basis te liggen.
Zo kan speler **A** in *voorbeeld 3* met een ♥vrouw de ♥aas verwisselen met de ♦6.



De koning

- Verwijder van een plek in *jouw* basis alle kaarten.
Voorbeeld: Speler **A** mag in *voorbeeld 3* met een ♥koning het stapeltje van de ♥aas weghalen. Leg ze gesloten op je afgooistapel.
In dit voorbeeld levert dat 2 punten op: elke verwijderde kaart scoort 1 punt

De koning kan veel punten scoren als er op een plek meer kaarten liggen. Liggen er bijvoorbeeld zes kaarten dan scoor je met de koning al meer punten dan met een QWINTA!

De open plek vul je bij stap 5 op met een hand- of reservekaart (zie: *de reserve* op blz. 4).
Deze hoeft niet aan de aansluitregel te voldoen (maar dat mag natuurlijk wel).



STAP 4: neem een kaart van de voorraad of reserve op hand

- Een kaart van de reserve moet direct een plek in de basis krijgen.
- Is je voorraadstapel leeg, dan schud je de kaarten van jouw afgooistapel.



STAP 5: kaart aansluiten op een kaart van de basis (of afspelen in de reserve)

Je mag één van je handkaarten **op** een kaart van jouw basis leggen als deze kaart:

- **Naast een kaart komt te liggen met dezelfde WAARDE**
Bijvoorbeeld ♥aas naast ♠aas
of:
- **Naast een kaart komt te liggen die dezelfde KLEUR heeft en in waarde 1 HOGER of 1 LAGER is**
Bijvoorbeeld ♥4 naast ♥3.
- De kaart *waarop* je de handkaart legt blijft deels nog zichtbaar.
- Ontstaat er een reeks van drie of meer opeenvolgende of gelijke kaarten in de basis, dan scoor je hier punten mee. De kaarten hoeven *niet* in de goede volgorde of *naast elkaar* te liggen.
- Zo krijgt speler **B** in *voorbeeld 3* punten voor het 'trio' ♥2 – ♥3 – ♥4.

NB: Je kan nog geen kaart aansluiten *op* een kaart van de basis als je een open plek in de basis hebt. Meerdere open plekken moeten eerst één voor één opgevuld worden (in willekeurige volgorde).
Voor twee open plekken in de basis heb je dus twee speelbeurten nodig voordat je weer mag aansluiten **op** één van de vijf kaarten van de basis.

Even wennen: de aas en de 10

Je mag een 10 en een aas bij elkaar aansluiten. Zo is ♥9 – ♥10 – ♥aas – ♥2 ook een geldig kwartet!
In *voorbeeld 3* kan speler **A** de ♥10 van diens reserve naast de ♥aas aansluiten (op ♠aas).

Voorbeeld 3

Speler A

2 opzij gelegde actiekaarten

Actiekaarten

Voorraad

NAAST een kaart met dezelfde waarde:
♥ aas naast ♣ aas

NAAST een kaart van dezelfde kleur: ♥4 naast ♥3

Speler B

2 opzij gelegde actiekaarten

Actiekaarten

Voorraad

TRIO OPEENVOLGENDE KAARTEN ♥2 – ♥3 – ♥4

reserve speler A

Speler A kan ♥10 naast ♥ aas aansluiten in de basis op de ♣ aas. Nu ligt er de QWINTA ♥10 ↔ ♥3. Dit levert 5 punten op als A in een volgende speelbeurt weer een harten actiekaart draait en de ♥3 er nog ligt.

De reserve

Kan of wil je geen handkaart in de basis aansluiten, dan leg je een kaart open voor je op tafel: de *reserve*

- Dit mag alleen een handkaart zijn die *niet* in de basis past
- Een volgende reservekaart leg je hier bovenop. De onderliggende kaart blijft deels te zien
- Reservekaarten leveren minpunten op
- Bij stap 4 mag je in plaats van een kaart van je voorraad de bovenste kaart van de reserve op hand nemen als je deze bij stap 5 kan **aansluiten** in je basis
- Je mag een reservekaart bij stap 5 gebruiken om een open plek in de basis op te vullen. Dit mag een willekeurige kaart zijn, want je hoeft geen rekening te houden met de aansluitregel.

👉 Je bent *niet verplicht* om bij stap 5 een kaart van de reserve te gebruiken.

Overzicht puntentelling

- Noteer tijdens het spel na elke score de punten.

Opeenvolgende of gelijke kaarten in de basis:

- Trio – 3 opeenvolgende of gelijke kaarten: 3 punten.
- Kwartet – 4 opeenvolgende of gelijke kaarten: 4 punten.
- Kwintet – 5 opeenvolgende kaarten: 5 punten.

Door één aansluitkaart kan er een trio gelijken én een trio van opeenvolgende kaarten ontstaan:

In de basis ligt: ♥7 – ♠6 – ♠5 – ♠7 – ♠7

Je scoort zes punten. Drie voor trio ♠5 – ♠6 – ♠7 plus drie voor trio ♥7 – ♠7 – ♠7

- **QWINTA:** 5 punten
- **Actiekaart koning:** 1 punt per weggenomen kaart.
- **MINPUNTEN:** Elke reservekaart vermindert de score met 1 punt.

Eind van het spel

Wie als eerste een totaalscore van 55 of meer punten heeft, wint het spel.

Trek hiervoor eerst één punt per reservekaart van je score af.

Voorbeeld van het scoreverloop met 3 kaarten in de reserve:

3 8 13 48 52 57 59 Totaalscore: 59 min 3 = 56 punten

QWINTA – overzicht spelregels

 Een speelbeurt bestaat uit vijf stappen die in vaste volgorde gespeeld worden.

Stap 1 – Draai actiekaart

Stap 2 – QWINTA-check

2 kaarten **tegenover elkaar die dezelfde kleur hebben**.

Een QWINTA is actief als de actiekaart **dezelfde kleur** heeft.

Hoogste kaart wint en scoort 5 punten. Jij kiest of je deze scoort

Stap 3 – Actiekaarten – Alleen toepasbaar op kaarten met zelfde kleur als de actiekaart

- **Boer**
 - Bij de tegenstander: deze verplaatst 1 kaart naar de reserve – onderop als er al reservekaarten liggen.
 - Bij eigen basis: verplaats een kaart naar de afspeelstapelEen lege plek wordt in beide gevallen direct opgevuld met een kaart van de voorraadstapel.
- **Vrouw**
 - Wissel 2 kaarten in je eigen basis – minstens één kaart moet de kleur van de vrouw hebben
- **Koning**
 - Verwijder hele stapel → **1 punt per kaart**

Stap 4 – Neem een kaart op hand

Dit mag een reservekaart zijn als je die in de basis kan aansluiten

Stap 5 – Kaart aanleggen

Je mag een kaart leggen als:

✓ **zelfde waarde** → aas **naast** aas

✓ **zelfde kleur + 1 hoger/lager** → ♥4 **naast** ♥3

 Je mag een aas en een 10 bij elkaar aansluiten.

Voorbeeld geldig kwartet: **9-10-aas-2**

Reserve

Alleen een kaart die **niet in de basis aansluit**.

Bij stap 4 mag je de bovenste reservekaart op hand nemen als je deze bij stap 5 in de basis kunt aansluiten. Met een reservekaart mag je ook een lege plek na een QWINTA of na de actie van de koning opvullen.

Belangrijke regels

- Eerst **lege plekken vullen**, daarna pas aanleggen
- QWINTA met gelijke waarde → blijft liggen
- Jij bepaalt of je een QWINTA gebruikt – meerdere QWINTA's scoren elk 5 punten
- Reserve gebruiken is **niet verplicht**

Punten scoren

- Trio (3 kaarten) → 3 punten
- Kwartet (4 kaarten) → 4 punten
- Kwintet (5 kaarten) → 5 punten
- QWINTA → 5 punten
- Koning → 1 punt per verwijderde kaart

Einde spel

Eerste speler met **55 punten wint**

Reservekaarten verminderen de score met 1 punt per kaart