



STAP 1: actiekaart draaien

- o Leg deze open naast de stapel actiekaarten.
- o 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: ♠↔♠ ♥↔♥ ♦↔♦ ♣↔♣

- o De kleur van de actiekaart bepaalt welke kleur er in aanmerking komt voor een QWINTA
- o 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

De QWINTA met de hoogste waarde scoort vijf punten (aas = 1).

- o Alleen de speler die aan de beurt is bepaalt of en welke QWINTA er wordt verrekend.

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

- o De ♥8 van speler A en de ♥4 + ♠6 van speler B worden op de afgooistapels gelegd.
- o Onderliggende kaarten* gaan ook naar de afgooistapels.
- o 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

					QWINTA 1	QWINTA 2	QWINTA 3		
Speler A	2 opzij gelegde actiekaarten		Actiekaarten	Voorraad					Afgooi Stapel
Speler B	2 opzij gelegde actiekaarten		Actiekaarten	Voorraad					Afgooi Stapel



STAP 3: Actiekaart inzetten

- o Na de QWINTA-check van stap 2 mag je de actie van de actiekaart uitvoeren.
- o 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

- o De andere speler moet één kaart van zijn basis naar zijn reserve verplaatsen
- o Een kaart die onder een weggehaalde kaart ligt blijft in de basis liggen
In voorbeeld 3 kan A dankzij de ♥ boer de ♥2, ♥4 of ♥3 van B laten weghalen
Speler A kiest voor de ♥2. De QWINTA ♥aas↔♥2 is nu opgeheven
- o Een kaart die door de boer naar de reserve gaat wordt ONDER de stapel reservekaarten gelegd. Lig 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 een *opvulkaart* van de voorraad een trio, kwartet of kwintet, dan scoort de speler die de boer inzette hier 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. Dit levert 2 punten op (elke 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 bij weer mag aansluiten **op** één van de vijf kaarten van de basis.

Even wennen: de aas en de 10

De aas is de laagste kaart maar mag je naast de 10 aansluiten!

En omgekeerd mag je naast een 10 een aas aansluiten.

Voorbeeld: speler **A** kan de ♥10 van diens reserve naast de ♥aas aansluiten (op ♣ aas).

QWINTA – SPELVERLOOP

Beurt (altijd in deze volgorde)


1. **Draai actiekaart – stap 1**
2. **Check QWINTA**
3. **Voer actie uit (optioneel)**
4. **Neem kaart op hand**
5. **Leg kaart aan**

QWINTA check – stap 2

2 kaarten **tegenover elkaar + zelfde kleur**
Alleen actief als actiekaart **zelfde kleur** heeft
Hoogste kaart = 5 punten
Jij kiest of je deze scoort

Actiekaarten – stap 3

- **Boer**
→ Tegenstander verplaatst 1 kaart naar reserve (onderop)
- **Vrouw**
→ Wissel 2 kaarten in je eigen basis
- **Koning**
→ Verwijder hele stapel → **1 punt per kaart**

 Alleen toepasbaar op kaarten met **zelfde kleur**

Neem kaart op hand – stap 4

Kaart aanleggen – stap 5

Je mag een kaart leggen als:

- ✓ **zelfde waarde**
→ aas op aas
- ✓ **zelfde kleur + 1 hoger/lager**
→ ♥4 op ♥3
- 💡 **Aas** is laag, maar mag naast **10**

Reserve

Alleen kaart die **niet past**
Bovenste kaart mag je later gebruiken
-1 punt per kaart

Belangrijke regels

- Eerst **lege plekken vullen**, daarna pas aanleggen
- QWINTA met gelijke waarde → blijft liggen
- Jij bepaalt of je een QWINTA gebruikt
- Reserve gebruiken is **niet verplicht**

Einde spel

Eerste speler met **55 punten wint**
Minpunten: reserve gaan er nog af!

Punten scoren

- **Trio (3 kaarten) → 3 punten**
- **Kwartet (4 kaarten) → 5 punten**
- **Kwintet (5 kaarten) → 10 punten**
- **QWINTA → 5 punten**
- **Koning → 1 punt per kaart**