

Koningen, vrouwen en boeren zijn *actiekaarten*. De overige kaarten zijn de *cijferkaarten*.

Voor dat het eigenlijke spel begint leggen beide spelers een rijtje van vijf kaarten op tafel: de *basis*. In de spelregels (blz. 2) zie je hoe deze rijtjes tot stand komen (*opbouwen van de basis*).

Naast een kaart komt te liggen met **dezelfde waarde.**

of:

Voorbeeld ♥4 naast ♥3



Basis speler B

Elke speelbeurt begint met het draaien van een nieuwe actiekaart.

Behalve die specifieke rol van een actiekaart speelt ook de *kleur* (harten, schoppen, klaver of ruiten) een belangrijke rol. Die bepaalt namelijk of een QWINTA *actief* kan worden.

Een QWINTA bestaat uit twee kaarten van dezelfde kleur die tegenover elkaar in de basissen liggen. In het voorbeeld hierboven zijn dat ♥8 en ♥3.

De speler die de actiekaart draaide bepaalt of de QWINTA ♥8 ⇔ ♥3 wordt verrekend.

Maar speler **B** zal zeker geen gebruik maken van deze QWINTA. De vijf punten zouden dan naar **A** gaan.

Je zal zien dat het bij dit spel niet alleen gaat om het samenstellen van reeksen kaarten, maar dat er ook gescoord kan worden met QWINTA's en actiekaarten. Waar je voor kiest hangt af van de spelsituatie. Al spelende ontdek je vanzelf wat de beste strategie is!

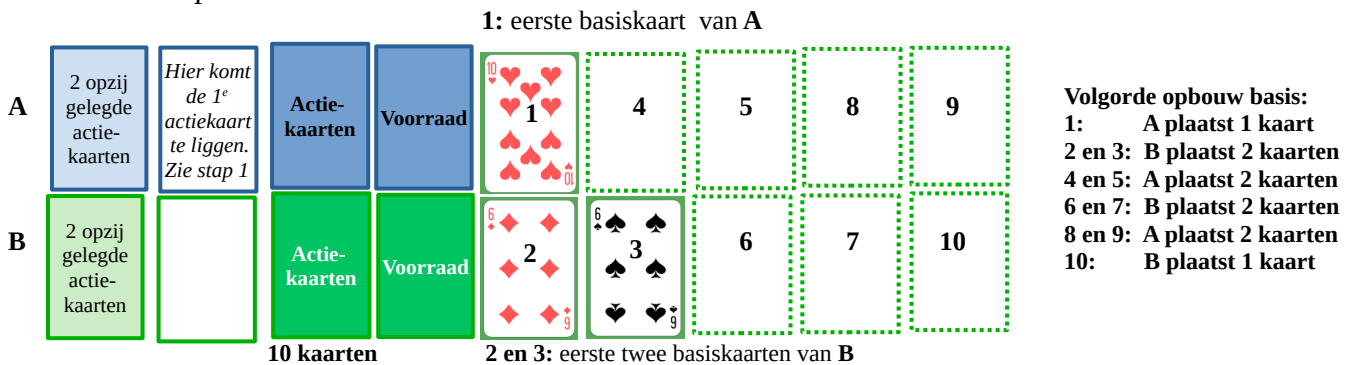
SPELREGELS QWINTA

Voorbereiding: Haal de koningen, vrouwen en boeren uit het jouw kaartspel.
Dit zijn de actiekaarten. Schud de cijferkaarten en actiekaarten apart.
Twee actiekaarten leg je gesloten apart op tafel. Deze kunnen later in het spel terugkomen.
Leg de stapels van 10 actiekaarten en 40 cijferkaarten gesloten naast elkaar voor je op tafel.
In **voorbeeld 1** zie je hoe de beginopstelling op tafel er uit ziet.

Begin van het spel: opbouwen van de basis

Beide spelers nemen van hun voorraadstapel vijf kaarten op hand.
Speler **A** begint en legt een kaart naar keuze naast diens voorraad in de basis.
Daarna legt **B** twee kaarten in de basis.
Vervolgens legt **A** ook twee kaarten in de basis en daarna **B** weer twee kaarten.
Tot slot legt **A** weer twee kaarten in de basis en **B** diens vijfde kaart.
In deze fase worden er nog geen punten gescoord.
Voorkom dat je een kaart met een lagere waarde plaatst tegenover een kaart met een hogere waarde die dezelfde kleur heeft. Bij stap 2: 'QWINTA-check' wordt duidelijk waarom.

Voorbeeld 1: opbouw van de basis



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

Een speelbeurt bestaat uit 5 stappen die in vaste volgorde gespeeld worden. Stap 3 mag je overslaan.

STAP 1: actiekaart draaien

Leg deze open naast de stapel actiekaarten.

In de volgende speelbeurten leg je de actiekaarten zo neer 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 weer twee gesloten apart.

STAP 2: QWINTA-CHECK: ♠ ⇔ ♠ ♥ ⇔ ♥ ♦ ⇔ ♦ ♣ ⇔ ♣

Na stap 1 kijk je of de **kleur** van de actiekaart een QWINTA oplevert (**Kleur** = ♠, ♥, ♦ of ♣).

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).

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

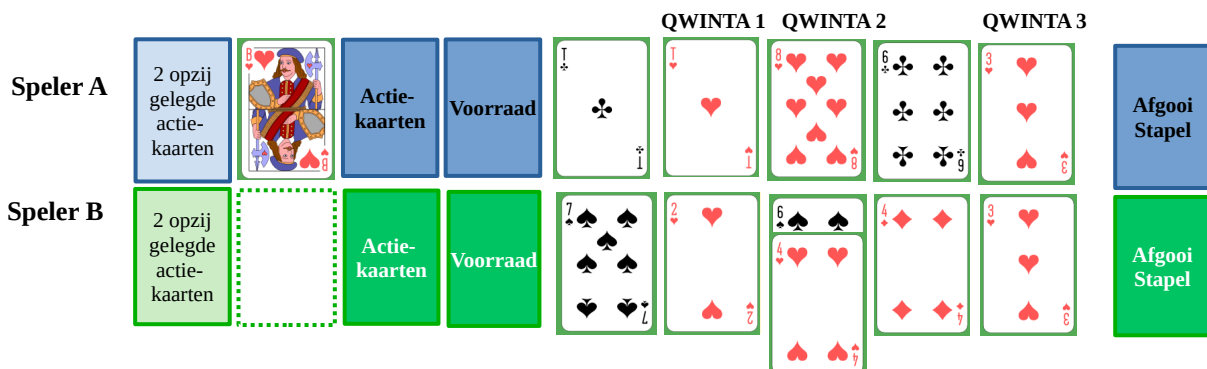
De ♥8 van speler A en de ♥4 + ♠6 van speler B worden op de afgooistapels gelegd.

Onderliggende kaarten gaan dus 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 onderaan blz. 4).

Voorbeeld 2



STAP 3: Actiekaart inzetten

Na de QWINTA-check van stap 2 kan je de **actie** van de actiekaart uitvoeren.

Je mag stap 3 echter ook overslaan en doorgaan met stap 4.

Een actiekaart heeft invloed op een kaart van de basis als deze de *kleur* van de actiekaart heeft.

Met andere woorden: een harten actiekaart kan alleen toegepast worden op een harten basiskaart.

Actie van de boer

Met een boer moet de *andere speler* één kaart van de basis naar diens reserve verplaatsen.

Een kaart die onder een weggehaalde kaart ligt blijft in de basis liggen.

In *voorbeeld 2* kan A dankzij de ♥ boer de ♥2, ♥4 of ♥3 van B laten weghalen.

Speler A kiest voor de ♥2. Hierdoor vervalt de dreiging van QWINTA ♥2 ⇔ ♥aas !

Een kaart die door de boer naar de reserve gaat wordt ONDER de stapel reservekaarten gelegd (zie: reserve).

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 of door een *opvulkaart* van de voorraad een trio, kwartet of kwintet, dan scoort de speler die de boer inzette hier de punten voor.

Actie van de vrouw

Verwissel een kaart in *jouw* basis die de kleur van de vrouw heeft met één van jouw vier andere basiskaarten. In *voorbeeld 2* kan speler B de ♠7 ruilen met ♥4.

Speler A kan nu niet meer met de QWINTA ♥8 ⇔ ♥4 scoren.

Actie van de koning

Verwijder van een plek in *jouw* basis alle kaarten.

Voorbeeld: Speler B mag in *voorbeeld 2* met een ♥ koning het stapeltje van de ♥4 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.

Deze opvulkaart 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 dan wel direct een plek in de basis krijgen.

Is je voorraadstapel leeg, dan schud je de kaarten van jouw afgooistapel.

Dit wordt de nieuwe voorraadstapel.

*zie stap 5: kaart aansluiten

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 score 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.

Een combinatie van 4 kaarten is een *kwartet* (5 punten) en van 5 kaarten een *kwintet* (10 punten).

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.

De aas en de 10

De **aas** en de **10** mogen bij elkaar worden aangesloten.

Zo is ♥9 – ♥10 – ♥aas – ♥2 – ♥3 een geldig kwintet van 5 kaarten.

In *voorbeeld 3* kan speler **A** de ♥10 van diens reserve naast de ♥aas aansluiten (op ♣ aas of ♥4).

Voorbeeld 3

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

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

Speler A

2 opzij gelegde actie-kaarten

Actie-kaarten

Voorraad

Speler B

2 opzij gelegde actie-kaarten

Actie-kaarten

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*.

Je mag alleen een handkaart in de reserve leggen die *niet* in de basis past.

Zo mag speler **B** in *voorbeeld 3* geen ♠6 in de reserve afspelen omdat deze kaart aansluit bij de ♠7.

Een eventuele volgende reservekaart leg je hier bovenop. De onderliggende kaart blijft deels te zien.

Reservekaarten leveren minpunten op. Gelukkig mag je bij stap 4 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.

Of nog makkelijker: gebruik een reservekaart bij stap 5 om een open plek in de basis op te vullen die is ontstaan door een QWINTA of de actie van de koning.

Bij het opvullen van een open plek hoef je geen rekening te houden met de aansluitregel.

NB: je bent *niet verplicht* om een (passende) kaart van de reserve te gebruiken.

Eind van het spel

Wie als eerste 55 punten heeft wint het spel.

Op het moment dat iemand 55 of meer punten heeft stopt het spel direct.

Hierbij moet je wel rekening houden met de reservekaarten, want elke kaart in de reserve vermindert de totaalscore met één punt. Je hebt met 3 kaarten in je reserve dus minimaal 58 punten nodig voor de winst!

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: 5 punten.

Kwintet – 5 opeenvolgende kaarten: 10 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 levert 1 minpunt op.

DE VIJF STAPPEN OP EEN RIJTJE –

STAP 1: actiekaart draaien

STAP 2: QWINTA-CHECK

QWINTA: twee kaarten tegenover elkaar met de kleur van de actiekaart.

De speler die aan de beurt is beslist of de QWINTA wordt verrekend.

STAP 3: actiekaart inzetten – deze heeft alleen invloed op een basiskaart die de kleur van de actiekaart heeft

Boer: verwijder een kaart uit de basis van de andere speler (liggen er meer op één plek, dan alleen de bovenste).

Vrouw: twee kaarten omwisselen in eigen basis. Een van deze twee kaarten moet de kleur van de actiekaart hebben, maar twee kaarten met de kleur van de actiekaart mag je ook omwisselen.

Koning: kaart (-en) uit eigen basis halen.

Alle kaarten die op dezelfde plek in de basis liggen worden verwijderd.

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

Je mag (!) een kaart uit de reserve halen als deze kaart aansluit in de basis of als opvulkaart voor een lege plek in de basis. Een opvulkaart hoeft niet aan de aansluitregel te voldoen.

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

Leg een handkaart naast een kaart van de basis met dezelfde kleur die één hoger of lager in waarde is of naast een kaart die dezelfde waarde heeft. Bijvoorbeeld: ♥4 naast ♥3 of ♠aas naast ♦aas.

info: ronhendriksen@me.com