

Kaart aansluiten in de basis – punten scoren

Na het draaien en eventueel inzetten van een actiekaart mag je één handkaart aansluiten in de basis.

Je mag een kaart **op** een kaart van de basis leggen als je deze:

NAAST* een kaart legt die dezelfde waarde heeft (♠ aas naast ♥ aas)



of

NAAST een kaart legt die dezelfde kleur** heeft, maar in waarde 1 hoger of 1 lager is (♠7 naast ♠6)

Stapel kaarten zo in de basis dat je de onderliggende kaart nog deels kan zien (zoals ♦4 in voorbeeld 2).

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

* In voorbeeld 2 ligt ♠6 naast ♥4 én ♥aas (diagonale kaarten liggen niet naast elkaar).

** Met *kleur* wordt ♠, ♥, ♦ of ♣ bedoeld.

In voorbeeld 2 kan speler A de ♠7 naast ♠6 leggen (♠7 en ♠6 zijn opeenvolgende kaarten).

Dat kan **op** ♥4 óf ♥aas.

Maar A kan ook de handkaart ♣aas naast de ♥aas in de basis leggen (kaarten van gelijke waarde).

Speler B heeft gunstige harten kaarten en kan eerst ♥3 aansluiten en in de volgende speelbeurt ♥5.

Dan ligt er het *trio* ♥3 – ♥4 – ♥5 en scoort B drie punten.



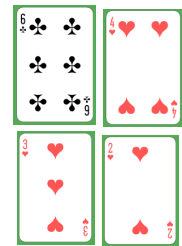
Sluit iemand later een ♥2 aan, dan ligt er een *kwartet*. Een kwartet scoort 4 punten.

NB: een 10 en aas mag je bij elkaar aansluiten. Zo levert ♥10 – ♥aas – ♥2 ook 3 punten op!

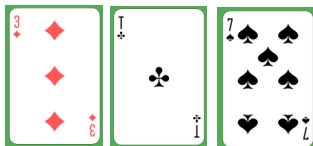
Kaarten van een *trio* of *kwartet* hoeven niet op volgorde in de basis te liggen.

Dit kan onder meer ontstaan door opvullen van een open plek in de basis.

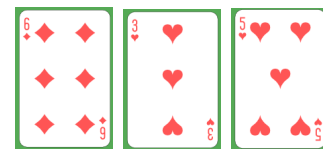
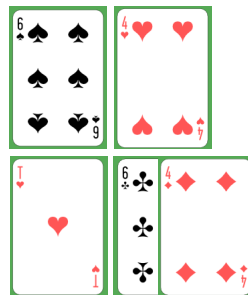
Dit is ook een
geldig trio



Voorbeeld 2



kaarten van speler A



kaarten van speler B



Reserve

Als je geen handkaart in de basis kan of wil aansluiten, dan leg je een kaart open voor je op tafel.

Dit moet een kaart zijn die NIET* in de basis aansluitbaar is.

Leg je in een volgende speelbeurt een kaart in de reserve, dan zorg je dat de onderliggende kaart nog deels zichtbaar is (dakpansgewijs stapelen).

Je kan het spel niet winnen zolang er nog kaarten in je reserve liggen (zie: *eind van het spel*).

* Moet je door de actie van de *vrouw* een kaart in de reserve leggen, dan mag deze handkaart wél een kaart zijn die je in de basis zou kunnen aansluiten.



Kaarten in de reserve als de actiekaarten allemaal gedraaid zijn: MINPUNTEN



Aan het eind van de speelbeurt waarin iemand de 12^e actiekaart heeft gedraaid verminderen beide spelers de score met één punt per kaart voor kaarten die op dat moment in hun reserve liggen.

Daarna worden de actiekaarten geschud en ligt er weer een nieuwe voorraad actiekaarten op tafel. Dit opnieuw schudden zal per spel minstens drie keer gebeuren.



Kaarten van de reserve weer in het spel brengen.

Nadat je een kaart van de voorraad op hand hebt genomen mag je de bovenste kaart van de reserve gebruiken als deze bij een kaart van de basis aansluit.

Ook de onderliggende kaart (-en) mag je in de basis aansluiten als je die daar kwijt kan.

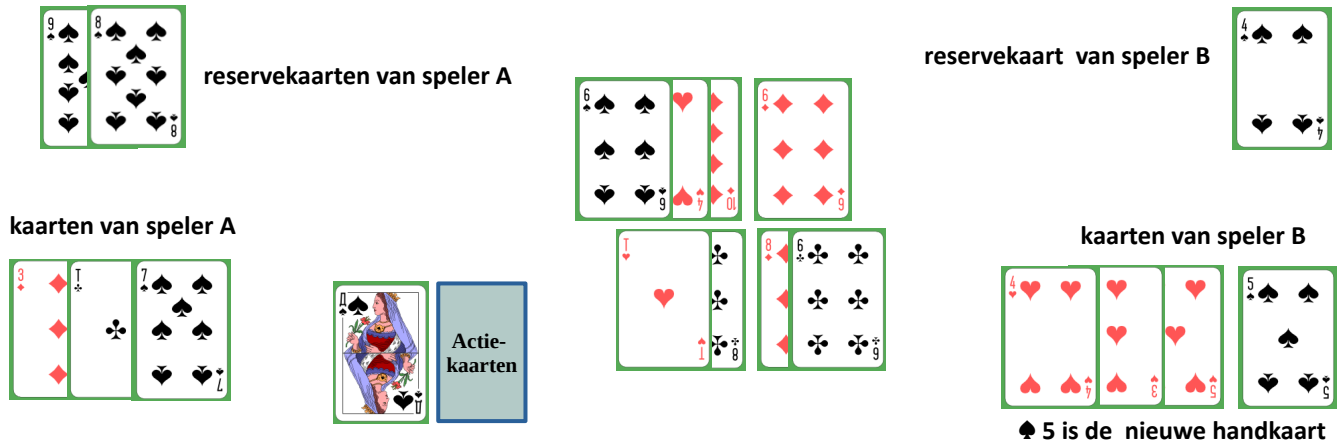
Op deze manier is het zelfs mogelijk om alle reservekaarten in één speelbeurt op te ruimen.

Voor, na of tijdens het aansluiten van reservekaarten mag je ook een handkaart gebruiken.

Je kan bijvoorbeeld eerst een handkaart aansluiten en vervolgens een kaart van jouw reserve of andersom: eerst een reservekaart en dan een handkaart (zie voorbeeld 3).

Heb je na het opruimen van reservekaarten nog steeds vier handkaarten, dan moet je één van deze vier kaarten in de basis aansluiten. Lukt dit niet, dan leg je een handkaart in jouw reserve.

Voorbeeld 3



Een paar voorbeelden voor speler A en B:

1 – Speler A draait een ♠ vrouw.

A kan de handkaart ♠7 aansluiten en in dezelfde beurt de ♠8 van de reserve: trio schoppen.

Onder ♠8 ligt ♠9. Ook die mag worden aangesloten: kwartet schoppen. Score: 3 + 4 = 7 punten.

2 – Speler B draait een ♠ vrouw.

De handkaart ♠5 kan in de basis naast ♠6 worden aangesloten.

Daarna kan B de reservekaart ♠4 aansluiten en scoort drie punten voor het trio ♠4 – ♠5 – ♠6.

Je kan blijven aansluiten met kaarten uit de reserve zolang je die in de basis kwijt kan.

Maar let op: je mag tijdens het aansluiten maar één handkaart afspeelen!

Je hebt dus nooit minder dan drie kaarten op hand.

Steeds als er tijdens het aansluiten van kaarten een geldige combinatie ontstaat noteer je de punten.

Voorbeeld: je sluit een handkaart aan waardoor er een trio ontstaat. Hiervoor noteer je 3 punten.

Daarna, in de zelfde speelbeurt, sluit je nog een kaart aan waardoor het trio een kwartet wordt.

Ook hiervoor noteer je de punten. Totaalscore: 7 punten!

Op die manier kan je een mooie reeks kaarten in één beurt kwijt raken en veel punten scoren.

Is de **voorraadstapel** leeg, dan worden de kaarten van de afspeelstapel* geschud.

Je wint het spel als:



– je 44 punten of meer hebt én geen kaarten in je reserve, óf

– je 22 punten vóór staat op je tegenstander én geen kaarten in je reserve hebt.

Heb je wel kaarten in je reserve, dan speel je in beide gevallen door totdat de reserve leeg is.

*in theorie kan het voorkomen dat alle kaarten in de basis liggen en er geen afspeelstapel is.

Schud dan alle basiskaarten samen met de afspeelstapel en leg hiervan vier kaarten als nieuwe basis op tafel.

Qarré – overzicht spelregels



Doel van het spel:

Je wint het spel als je 44 punten hebt óf 22 punten voorstaat.

In beide gevallen mogen er geen kaarten meer in je reserve liggen.

Volgorde speelbeurt

1

Neem een kaart van de voorraad op hand

Liggen hier geen kaarten meer dan schud je de afspeelstapel.

2

Draai een actiekaart en voer de actie uit – de actie van de vrouw is verplicht.



Boer: neem kaart(-en) uit de basis als de bovenste kaart de kleur van de boer heeft.



Vrouw: alleen kaarten in de basis aansluiten die de kleur van de vrouw hebben.



Koning: kaart met de kleur van de koning plus onderliggende kaarten uit de basis halen.

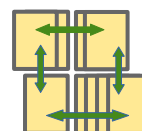
3

Sluit één handkaart aan in de basis die:

Dezelfde waarde heeft (bijv. ♣ 2 naast ♥ 2), of

Dezelfde kleur heeft én 1 hoger of lager is (bijv. ♥ 4 naast ♥ 5).

horizontaal
of verticaal
aansluiten



Reserve

- Kan of wil je geen kaart aansluiten: leg één handkaart open in je reserve.
- Eventuele volgende kaarten worden in de reserve dakpansgewijs gestapeld.
- Zolang je kaart in de reserve hebt kan je het spel niet winnen.
- Je mag geen kaart in de reserve leggen die je kunt aansluiten, behalve wanneer dit verplicht is door de vrouw.

Onderliggende kaarten
blijven deels zichtbaar



Reservekaarten terugspelen

- Per speelbeurt mag je kaarten van de reserve **onbeperkt aansluiten in de basis**.
- Eventueel met behulp van één handkaart (voor of na een reservekaart).



Toelichting aansluitacties:

- Maximaal één handkaart.
- Onbeperkt kaarten uit de reserve.
- **Volgorde waarin je de handkaart en reservekaarten aansluit is vrij:**
- Een 10 en aas sluiten bij elkaar aan: ♥9-♥10-♥aas-♥2 = kwartet.
- Diagonaal telt **niet** als 'naast'. ❌

1. handkaart
2. reservekaart

1. reservekaart
2. handkaart

1. reservekaart
2. reservekaart
3. handkaart

4. reservekaart enz.



Punten scoren



- Koning: 1 punt per kaart.
- Trio: 3 kaarten van gelijke waarde of opeenvolgend in dezelfde kleur: **3 punten**.
- Kwartet: 4 kaarten van gelijke waarde of opeenvolgend in dezelfde kleur: **4 punten**.
- Elke keer als er een combinatie ontstaat krijg je hier de punten voor.
Ook als je in dezelfde beurt een trio uitbreidt tot een kwartet (trio: 3 + kwartet: 4 = 7 punten).
- Minpunten voor kaarten in de reserves na de beurt waarin de 12^e actiekaart gespeeld is.

Na elke handeling die de basis wijzigt score je punten met eventuele nieuwe trio's en kwartetten.



Heb je 44 punten gescoord óf sta je 22 punten voor, maar liggen er nog kaarten in je reserve, dan speel je door totdat de reserve leeg is.

