

Spelvorm "Kraak de code"

Dit spel is voor twee spelers.

Elke speler krijgt 6 kaarten. Ze leggen deze van laag (links) naar hoog (rechts) gesloten op tafel. Het getal is dus niet zichtbaar. Daarna krijgt elke speler zes kaarten in de hand.

Speelbeurt:

De speler die aan de beurt is geeft een kaart uit zijn hand aan zijn tegenspeler. Deze moet nu de kaart met het getal boven, op de juiste plek tussen de gesloten kaarten plaatsen. Daarna raadt de speler die aan de beurt is een getal. Als dit getal op een van de kaarten van de tegenstander staat, wordt deze omgedraaid.

Je wint het spel wanneer je tegenspeler alle kaarten open heeft liggen.

Aanvullende regel:

In plaats van een kaart te spelen en een getal te raden, kan een speler kiezen om al zijn kaarten te ruilen met een gelijk aantal van de stapel op tafel. De beurt is dan voorbij.

Spelvoorbeeld:

Door handig te stapelen kan je ervoor zorgen dat het speelveld niet te breed wordt. Bekijk onderstaand voorbeeld waarbij een speler de kaarten 4,5,9,12,15, gesloten kaart, 30, 35, 43, gesloten kaart, 58 heeft ingekort door stapels te maken met 15 bovenop, gesloten kaart, stapel met 43 bovenop, dichte kaart, stapel met 58 bovenop.



Je tegenstander ziet dus alleen: 15, gesloten kaart, 30-43, gesloten kaart, 58.



Je tegenstander kan nu bedenken dat de kaart tussen 15 en 30 één van de volgende getallen is: 17, 19, 23, 29.



Spelvorm "niet twijfelen"

Dit is een spel voor 2-7 spelers.

Doel van het spel:

Het doel van het spel is om als eerste speler alle kaarten te hebben uitgespeeld.

Dit doe je door kaarten op een andere (afleg)stapel te leggen.

Vorbereiding:

Bij 7 spelers krijgt iedere speler 7 kaarten, bij 6 spelers krijgt iedere speler 6 kaarten en bij 2-5 spelers krijgt iedere speler 10 kaarten. De overgebleven kaarten gaan terug in de doos. Spelers leggen hun kaarten gesloten in volgorde van laag naar hoog op een rij.

Spelverloop:

De eerste speler begint met een nieuwe stapel door de laagste kaart met een specifieke vorm gesloten op tafel te leggen. Hierbij benoemt de speler het getal op de kaart. Het spel gaat met de klok mee.

Op zijn beurt mag een speler:

1. Speel een lager getal van dezelfde vorm als de kaart die open op tafel ligt. In dit geval MOET je bluffen en een hoger getal zeggen dan dat je speelt.
2. Speel je kaart met het eerstvolgende getal van dezelfde vorm als de kaart op tafel. Je mag nu het getal benoemen of bluffen en een groter getal zeggen.
Spelvoorbeeld: als je nummer 35 volgt en 14, 20, 29, 33, 40, 42, 49 in je hand hebt, welke kaarten kan je spelen? 14, 33 en 49, want die hebben allemaal de juiste vorm.
3. Bluffen: Als de laatste speler bluffte, verzamelt deze de stapel en begin je de volgende ronde. Als de speler niet bluffte, pak je de stapel op en begint de speler links van je de volgende ronde. De verzamelde stapels blijven bedekt op tafel liggen voor de speler.
Let op: Er mag niet gekeken worden naar de waarde van verzamelde kaarten.
4. Als geen van de spelers een kaart kan spelen worden de gespeelde kaarten in de doos teruggelegd en begint de eerstvolgende speler aan een nieuwe ronde.

Door regel 1 zou je het de kaart met getal 14 mogen spelen en het getal 55 zeggen. Volgens regel 2 zou je 46 kunnen spelen en 46 zeggen. Je mocht het getal 20 niet spelen omdat de vorm niet hetzelfde is als 35. Je kon 49 ook niet spelen omdat 46 het op één na grootste nummer van deze vorm is. Een spel is over wanneer je geen kaarten meer hebt en er ook geen stapel meer is. Spelers scoren één punt voor elke verzamelde kaart en elke kaart in hun hand. De winnaar is de speler met de laagste score.