

# KUIKEN KOERS

## SPELREGELS



### 66 speelkaarten

- 45 kaarten met getallen (4x waarden 0-8, 9x waarde 9)
- 21 speciale kaarten (9x ruilen, 7x spieken en 5x twee keer trekken)
- 1 scoreblok | De spelregels



### KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler heeft 4 kaarten gedekt naast elkaar op tafel liggen. De waarden van de kaarten variëren van 0 tot 9 en er zijn 3 soorten speciale kaarten. De spelers proberen de kaarten met de laagste waarden te bemachtigen en die met de hoogste waarden juist te vermijden. Omdat de kaarten gedekt liggen, moeten de spelers onthouden waar welke kaart ligt. Dat is nog niet zo eenvoudig, omdat de kaarten regelmatig van plaats wisselen. Aan het einde van een ronde noteren de spelers hun score. De speler die aan het einde van het spel de minste punten heeft, wint het spel.

### VOORBEREIDING

De oudste speler schudt de kaarten en geeft iedere speler er 4, die hij zonder ze te bekijken (niet spieken!) gedekt naast elkaar op tafel legt.

#### Startopstelling bij 3 spelers



#### Voorbeeld:

Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel. Draai de bovenste kaart van deze stapel om en leg deze er open naast. Dit is de eerste kaart van de open aflegstapel. Iedere speler bekijkt nu kort de 2 buitenste van zijn 4 gedekte kaarten (even spieken, onthouden en weer gedekt terugleggen).



**Opmerking:** het gebeurt regelmatig dat er speciale kaarten tussen de 4 gedekte kaarten zitten. Dit kan aan het begin, tijdens en aan het einde van het spel voorkomen. De spelregels voor speciale kaarten vind je onder 'Speciale kaarten'.

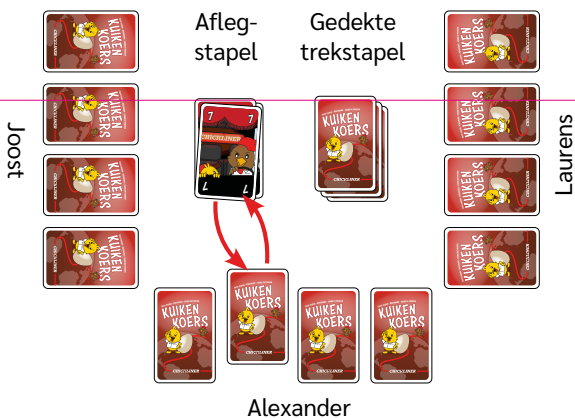
### SPELVERLOOP

De speler links van de oudste speler begint. Daarna verloopt het spel met de klok mee. De speler moet voor één van de 2 volgende acties (A of B) kiezen en deze uitvoeren:

#### Actie A

De speler pakt de bovenste kaart van de open aflegstapel. Deze moet hij tegen 1 van zijn 4 gedekte kaarten ruilen. Hij bepaalt zelf welke. Hij mag zijn kaarten echter niet bekijken! Daarna legt hij de gekozen kaart open op de aflegstapel.

**Let op:** als de bovenste kaart van de open aflegstapel een speciale kaart is, mag de speler die aan de beurt is deze kaart niet pakken. In zo'n geval moet hij actie B uitvoeren.



#### Voorbeeld:

Alexander pakt de bovenste kaart (waarde 7) van de aflegstapel en ruilt deze tegen 1 van zijn 4 gedekte kaarten (de 2<sup>e</sup> van links). Hij legt de gekozen kaart open op de aflegstapel. Na het ruilen heeft hij weer 4 gedekte kaarten voor zich liggen.



#### Actie B

- De speler pakt de bovenste kaart van de gedekte trekstapel en bekijkt deze. Hij heeft nu 3 mogelijkheden, waarvan hij er één moet kiezen:
1. Hij legt de kaart open op de aflegstapel.
  2. Als het geen speciale kaart betreft, kan hij deze tegen 1 van zijn 4 gedekte kaarten ruilen (hij hoeft de zojuist getrokken kaart niet aan de andere spelers te laten zien; hij legt de geruilde kaart open op de aflegstapel).
  3. Als het een speciale kaart betreft, mag hij de aangegeven speciale actie uitvoeren.

**Opmerking:** hij mag een speciale kaart ook afleggen zonder de actie uit te voeren. Hij mag een speciale kaart nooit tegen 1 van zijn 4 gedekte kaarten ruilen.

Nadat de speler zijn actie heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt. Als de gedekte trekstapel tijdens het spel uitgeput raakt, schud dan de open aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte trekstapel.

## SPECIALE KAARTEN

Als een speler voor actie B kiest en daarbij een speciale kaart trekt, mag hij de daarop aangegeven actie uitvoeren. Leg de kaart daarna op de open aflegstapel.



**Ruilen**  
De speler neemt 1 van zijn eigen gedekte kaarten en ruilt deze tegen 1 van de gedekte kaarten van een andere speler. Hij mag de kaarten niet bekijken.



**Spieken**  
De speler mag 1 van zijn eigen 4 gedekte kaarten bekijken. Leg de kaart daarna weer gedekt op zijn plaats.



**Twee keer trekken**  
De speler pakt de bovenste kaart van de gedekte stapel en bekijkt deze. Als de kaart hem bevalt, gebruikt hij deze zoals onder actie B beschreven (daarmee is zijn actie afgelopen). Als de kaart hem niet bevalt, legt hij deze op de aflegstapel en trekt hij een nieuwe kaart van de gedekte trekstapel. Hij moet deze kaart dan zoals onder actie B beschreven gebruiken.

**Belangrijk:** speciale kaarten hebben geen vaste waarde. Als er aan het einde van een ronde tussen de 4 gedekte kaarten van een speler een speciale kaart zit, moet hij deze opzij leggen en daarvoor een kaart van de gedekte trekstapel pakken en die voor de speciale kaart in de plaats leggen. Als hij weer een speciale kaart trekt, trekt hij een nieuwe kaart totdat hij een kaart met een getal trekt. Als hij meerdere speciale kaarten heeft, vervangt hij ze op dezelfde manier door een kaart met een getal.

## EINDE VAN EEN RONDE

Als een speler na het uitvoeren van zijn actie van mening is dat de waarde van zijn 4 gedekte kaarten laag genoeg is, klopt hij op de tafel en zegt ‘laatste rondel!’.

**Opmerking:** een speler mag pas op tafel kloppen nadat iedere speler ten minste één keer aan de beurt is geweest.

Nadat een speler heeft geklopt, komen alle andere spelers nog één keer aan de beurt. Daarna eindigt de ronde. De speler die heeft geklopt, komt zelf dus niet meer aan de beurt. Iedere speler draait nu zijn 4 gedekte kaarten om en telt de waarden ervan bij elkaar op. Niet vergeten: speciale kaarten moeten tegen de bovenste kaarten van de gedekte stapel geruild worden. Als meerdere spelers speciale kaarten moeten ruilen, begint de speler die geklopt heeft. Daarna volgen met de klok mee de andere spelers.



**Voorbeeld:** Alexander heeft 11 punten (4+2+0+5). Joost heeft 7 punten (1+2+1+3). Laurens heeft een speciale kaart. Hij legt deze opzij en trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel (waarde 8). Nu heeft hij 12 punten (0+4+8+0).

Noteer de score van iedere speler op het scoreblok. Schud daarna alle kaarten en begin een volgende ronde op dezelfde manier als hiervoor beschreven. De speler links van de huidige startspeler wordt de nieuwe startspeler in de volgende ronde. Speel zoveel rondes als dat er spelers meedoen (uitzondering: bij een spel met 2 spelers worden 4 rondes gespeeld).

## EINDE VAN HET SPEL

De speler met de minste punten na het afgesproken aantal rondes wint het spel.



 Scan the QR code for the rules.



 Scannen Sie den QR-Code, um die Regeln anzuzeigen.



 Scannez le code QR pour consulter le règlement.