

INHOUD



• 75 spelkaarten

Puntenkaarten



• 10 muiskaarten

• 5 gierkaarten

• Cette règle de jeu.

SPELIDEE EN DOEL VAN HET SPEL

De juiste kaart op het juiste moment levert waardevolle muiskaarten op. En hoe meer muizen tegen het einde van het spel verzameld worden, hoe beter. Maar pas op: er zwerven ook gieren met veel minpunten rond, die enkel met goede kaarten geneutraliseerd kunnen worden.

Wie na 15 rondes de meeste punten verzameld heeft, wint het spel.

SPELVOORBEREIDING

Elke speler ontvangt in de kleur van zijn keuze een set van 15 spelkaarten met waarde 1 tot 15 en neemt die kaarten in zijn hand. Bij minder dan vijf spelers worden niet-benodigde kaarten terug in de doos gelegd.

De muis- en gierkaarten (= puntenkaarten) worden samen geschud en met de rugzijde naar boven als trekstapel in het midden van de tafel gelegd.

Spelkaarten



Alex

Carlo

Puntenkaarten



Dario

Leo

SPELVERLOOP

Alle spelers spelen tegelijkertijd. In elke ronde wordt een puntenkaart van de trekstapel omgedraaid. Deze kaart willen de spelers winnen ... of net niet.

1. Puntenkaarten omdraaien

Aan het begin van elke ronde wordt een puntenkaart van de trekstapel omgedraaid. Dat



kan een muis- of een gierkaart zijn.

In de eerste ronde wordt gespeeld voor de muiskaart met waarde 6.

2. Kaarten uitspelen

Nu kiest elke speler een kaart uit zijn hand en legt die gedekt voor zich. Wanneer voor elke speler een kaart ligt, draaien alle spelers tegelijk de door hen gekozen kaarten om.

Elke speler heeft een kaart gespeeld, de kaarten worden omgedraaid.



De muiskaart kan deze ronde niet verdeeld worden aangezien er enkel gelijke standen zijn.

In de volgende ronde wordt om beide puntenkaarten gespeeld. Aangezien de kaarten samen '3' waard zijn, wordt gespeeld als om een muiskaart. Beide puntenkaarten gaan naar de speler die de hoogste kaart legt.

Opgepast: is er in de laatste ronde enkel sprake van gelijke standen, wordt de puntenkaart waarom gespeeld wordt, niet verdeeld.

4. Einde van de ronde

Op het einde van de ronde legt elke speler zijn ingezette kaarten naast zich op een open stapel. Daarbij is enkel de laatst gespeelde kaart zichtbaar. Daarna begint de volgende ronde met het omdraaien van een nieuwe puntenkaart.

Opgepast: wordt in een ronde de puntenkaart niet verdeeld omdat er enkel gelijke standen zijn, leggen de spelers de kaarten die ze deze ronde ingezet hebben niettemin af. De volgende ronde wordt enkel met de nieuw ingezette kaart rekening gehouden bij de verdeling van de puntenkaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Na 15 rondes is de stapel met puntenkaarten op en heeft geen enkele speler nog kaarten in zijn hand. Het spel zit erop en alle spelers tellen hun punten. Daarbij tellen de muiskaarten als pluspunten en de gierkaarten als minpunten. De winnaar is de speler die in totaal het meeste punten verzameld heeft. Hebben twee of meer spelers hetzelfde aantal punten, wordt

Gierkaarten

Een gierkaart, een puntenkaart met minpunten, gaat naar de speler die de laagste kaart gelegd heeft.

Alex heeft met '5' de laagste kaart gespeeld en moet dus de gierkaart met '-2' nemen.

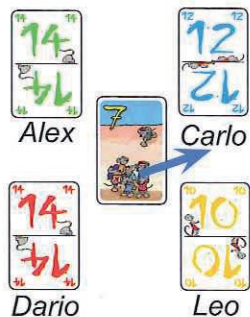


Wat gebeurt er bij een gelijke stand?

Hebben twee spelers de hoogste kaart gelegd wanneer om een muiskaart wordt gespeeld, of de laagste kaart gelegd wanneer een gierkaart wordt verdeeld, wordt met deze spelers geen rekening gehouden bij het verdelen van de puntenkaarten.

De puntenkaart gaat dan naar de speler die respectievelijk de op één na hoogste of de op één na laagste kaart gelegd heeft.

De twee kaarten met '14' van Alex en Dario tellen niet mee aangezien er hier sprake is van een gelijke stand. Bijgevolg wint Carlo met zijn kaart '12' de muiskaart met waarde '7'.

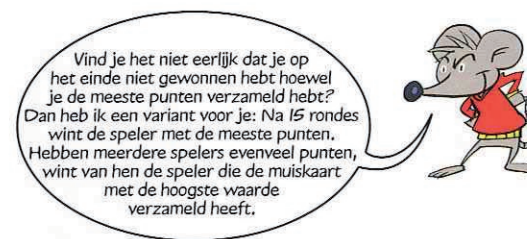


Wat gebeurt er al er alleen gelijke standen zijn?

Als er alleen gelijke standen zijn en een puntenkaart daardoor niet verdeeld kan worden, blijft de kaart deze ronde in het midden liggen. In de volgende ronde wordt een tweede puntenkaart omgedraaid en op de eerste gelegd. De waarden van beide puntenkaarten worden opgeteld. Is het resultaat nul of hoger, wordt er om beide kaarten gespeeld als om een muiskaart. Is het resultaat lager dan nul, wordt er gespeeld als om een gierkaart. De speler die deze ronde wint, krijgt beide kaarten.



er met deze spelers geen rekening gehouden en wint de speler met het op één na hoogste aantal punten.



Vind je het niet eerlijk dat je op het einde niet gewonnen hebt hoewel je de meeste punten verzameld hebt? Dan heb ik een variant voor je: Na 15 rondes wint de speler met de meeste punten. Hebben meerdere spelers evenveel punten, wint van hen de speler die de muiskaart met de hoogste waarde verzameld heeft.