

- De speler draait een kaart met een dierenplaatje om

Dat is jammer. Nu moet hij meteen 2 kaarten trekken, maar niet van zijn eigen stapel. Hij mag kiezen of hij 2 kaarten van een stapel van één andere speler naar keuze óf 1 kaart van de stapels van twee verschillende spelers naar keuze trekt. Daarna neemt hij zijn gespeelde dierenkaart weer in zijn hand.



- De speler draait nog een kaart met kippenkak om

Dat is enorme pech! Nu moet hij meteen 4 kaarten trekken, maar niet van zijn eigen stapel. Hij mag naar believen kiezen van welke speler(s) hij de kaart(en) trekt. Daarna neemt hij zijn gespeelde dierenkaart weer in zijn hand.



In alle gevallen mag de speler nadat hij zijn gespeelde dierenkaart weer in zijn hand heeft genomen, alle open kippenrenkaarten naar believen van plaats wisselen. Daarna draait hij ze weer om (gedekt). Nu is zijn beurt afgelopen.

Let op: het is door het trekken van kaarten van stapels van andere spelers mogelijk dat een speler aan het einde van zijn beurt meer dan 5 kaarten in zijn hand heeft.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler zijn laatste kaart heeft afgelegd. Deze speler heeft gewonnen.



Zoch © 2001
Auteur: Frank Nestel
Illustraties: Doris Matthäus
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Grafische bewerking: Fonts + Files



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



Jakkiebak! Het Kaartspel



Voor 2 - 6 scharrelkuikens vanaf 5 jaar.

Speelmateriaal

- 45 dierenkaarten (3 sets van 15)
- de spelregels



- 19 kippenrenkaarten (15 met dieren, 2 met kippenkak, 2 met een schep)



achterkant

Vorbereiding

Schud de 19 kippenrenkaarten en verspreid ze gedekt op tafel. Schud nu de 45 dierenkaarten en geef iedere speler er gedekt een aantal:

Bij 2 of 3 spelers: 15
Bij 4 spelers: 11
Bij 5 spelers: 9
Bij 6 spelers: 7



Doe de resterende kaarten terug in de doos. Iedere speler vormt nu met zijn kaarten een gedekte stapel en legt deze zonder ze te bekijken voor zich neer. Daarna trekt hij de bovenste 5 kaarten en neemt die in zijn hand.



2

Doel van het spel

De spelers proberen de plaatjes die ze in hun hand hebben in de kippenren (op tafel) te vinden. Als dat lukt, mogen ze de kaart(en) afleggen. De speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.

Spelverloop

De spelers bepalen door loting wie er begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, kiest een van zijn handkaarten en legt deze open voor zich neer. Daarna draait hij een van de kippenrenkaarten op tafel om.

Als het plaatje op de kippenrenkaart niet gelijk is aan die op de gespeelde handkaart, moet de speler zijn kaart weer in zijn hand nemen en de omgedraaide kippenrenkaart terugdraaien. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

3

Als het plaatje op de kippenrenkaart wel gelijk is aan die op de gespeelde handkaart, legt de speler zijn gespeelde kaart af en hij is meteen weer aan de beurt. Hij laat de open kippenrenkaart liggen, legt weer een kaart uit zijn hand open voor zich neer en draait een nieuwe kippenrenkaart om. Hij mag doorspelen totdat hij een kippenrenkaart omdraait met een plaatje dat niet gelijk is aan het plaatje op zijn gespeelde kaart. Als hij geen kaarten meer in zijn hand heeft, is zijn beurt ook afgelopen.

Geluk gehad! Als een speler een plaatje in de kippenren vindt, waarvan hij er meer dan één in zijn hand heeft, mag hij ze allemaal opzij leggen.

Pas als zijn beurt is afgelopen, draait de speler alle open kippenrenkaarten terug en vult hij zijn hand tot 5 kaarten aan. Hij trekt de kaarten van zijn eigen stapel.

4

Als er niet genoeg kaarten in zijn stapel zitten om zijn hand tot 5 aan te vullen, neemt hij ze allemaal en speelt hij verder met minder dan 5 kaarten.

Kippenkak en schep

Op twee van de kippenrenkaarten staat een plaatje van kippenkak. Als een speler zo'n plaatje omdraait, heeft hij dringend een schep nodig om de kippenkak op te ruimen. Daarom mag hij nu meteen nog een kippenrenkaart omdraaien.

Er zijn nu 3 mogelijkheden:

- De speler draait een schep om. Heel goed! Hij neemt zijn gespeelde dierenkaart weer in zijn hand.



5