



23

Amigo, 2011

Christoph BEHRE

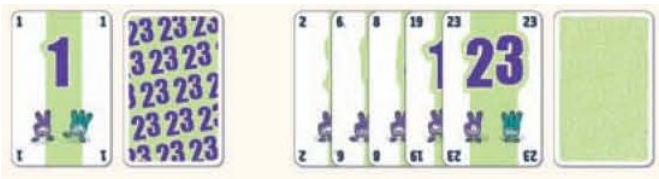
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelidee en doel van het spel

De kaarten van 1 - 23 zullen in de loop van het spel opklimmend worden afgelegd. Maar dat is veel pittiger dan men op het eerste zicht wel zou denken, want er zijn wel heel wat beperkingen. De speler die een te grote sprong van het ene naar het andere getal maakt, moet straffiches nemen. De speler die na twee etappes de minste fiches heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

► **66 speelkaarten**
(1x "1", 2x "2" en 3x "3" tot en met "23")



► **12 grote bonusfiches en 50 straffiches**



Spelvoorbereiding

Voor het begin van de etappes worden alle speelkaarten zeer grondig gemixt. Afhankelijk van het aantal spelers wordt voor de eerste etappe een aantal kaarten verdekt afgeteld:

- 2 spelers: 30 kaarten
- 3 spelers: 45 kaarten
- 4 spelers: 60 kaarten

Belangrijk is wel dat men er moet op letten dat de kaart "1" steeds bij de afgetelde kaarten is. Deze kaart is goed te herkennen aan de rugzijde. De resterende kaarten worden terug in de doos gelegd. Van de afgetelde kaarten ontvangt nu iedere speler 15 kaarten in de hand.

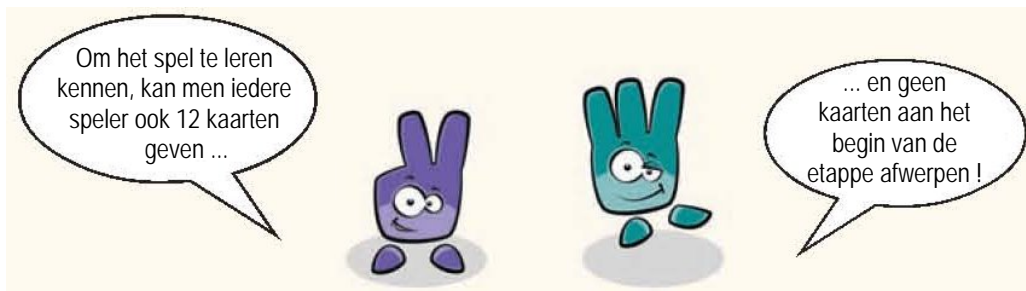
Bovendien ontvangt iedere speler aan het begin van de eerste etappe **drie grote bonusfiches** die hij voor zich neerlegt. De **kleine straffiches** worden, voor alle spelers goed bereikbaar, in het midden van de tafel gelegd.

Drie kaarten afwerpen

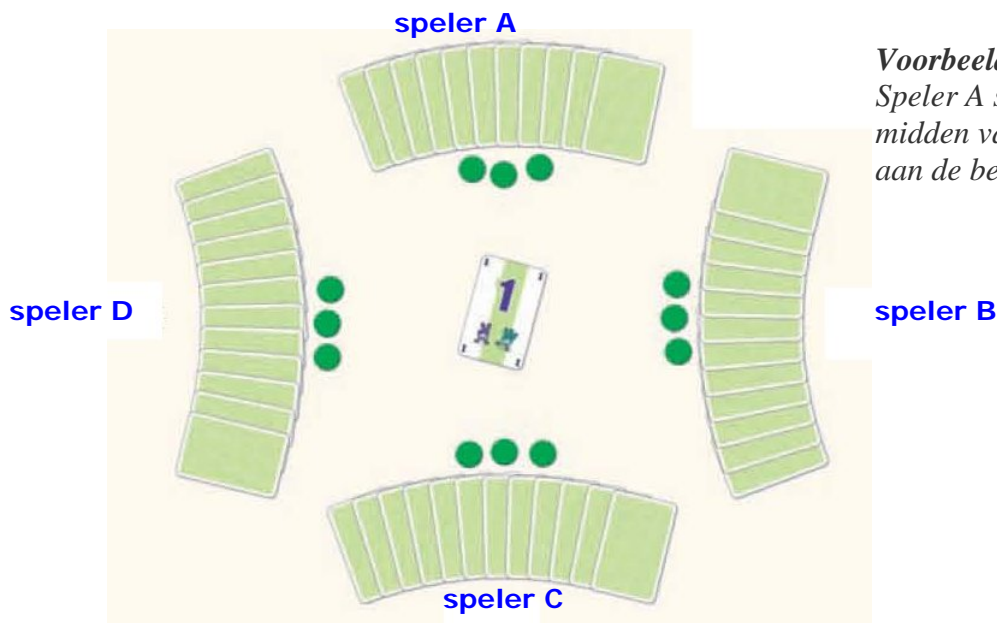
Alle spelers kiezen nu drie kaarten uit hun hand en leggen die verdekt terug in de doos. Deze kaarten spelen in deze etappe niet meer mee.

AANDACHT

De kaart met de "1" mag niet worden weggelegd.



De speler met de "1" begint de etappe en legt deze kaart in het midden van de tafel. Daarna verloopt het spel met de wijzers van de klok mee.



Spelverloop

De speler die aan de beurt is, moet tussen de volgende acties kiezen:

- A. Eén of meerdere kaarten afleggen
- B. Passen
- C. De etappe verlaten

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

A. Eén of meerdere kaarten afleggen

De speler mag **één afzonderlijke kaart** of **meerdere kaarten met hetzelfde getal** open op de aflegstapel leggen. Hierbij geldt: Het getal op de afgelegde kaarten moet **even hoog of hoger** zijn dan het getal op de bovenste kaart van de aflegstapel.



Voorbeeld

De volgende speler kan kaarten met een "5" of hoger afleggen. Speelt hij meerdere kaarten dan moeten alle kaarten hetzelfde getal hebben.



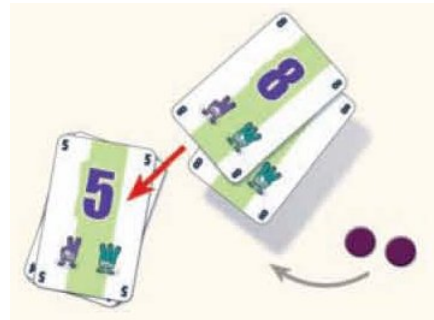
Straffiches incasseren

Als een speler hetzelfde getal op de aflegstapel legt of een getal dat net 1 hoger is, gebeurt er niets en de volgende speler is aan de beurt. Legt de speler een getal dat **meer dan 1 hoger** is, incasseert hij zoveel straffiches als het aantal getallen dat hij overspringt. Hierbij speelt het geen rol of hij één of meerdere kaarten met dit getal aflegt.



Voorbeeld

Speler B wil zijn beide kaarten met de "8" afleggen. Hij overspringt hiermee de "6" en de "7" en incasseert hiervoor 2 straffiches die hij voor zich neerlegt.



Bonusfiches inzetten

Driemaal in het spel kan een speler één van zijn grote bonusfiches inzetten.

Met de bonusfiche kan hij de getalwaarde van de kaart op de aflegstapel **met 5 naar boven of naar onder** veranderen, vóór hij één van zijn eigen kaarten aflegt.

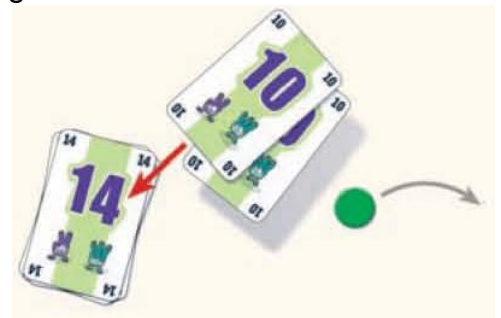
Het is ook mogelijk om meerdere bonusfiches in één keer te gebruiken.

De ingezette bonusfiches worden uit het spel genomen.



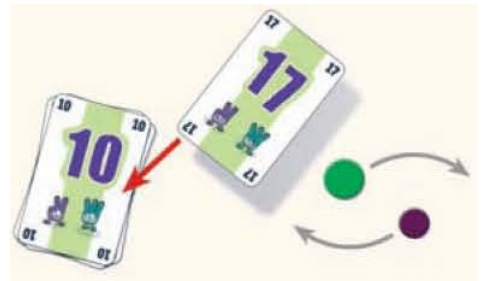
Voorbeeld

Speler C wil de beide kaarten met de "10" afleggen. Hij geeft één bonusfiche af om op de "14" te mogen afleggen.



Voorbeeld

Speler D wil de kaart met de "17" afleggen. Hij geeft een bonusfiche af om de waarde van de bovenste kaart tot "15" te verhogen. Hij legt dan de "17" af en incasseert slechts één straffiche omdat hij alleen de "16" overspringt.



Alle kaarten afgelegd

Als een speler er in lukt om in één etappe zijn laatste handkaart af te leggen, mag hij onmiddellijk drie straffiches die hij voor zich heeft neergelegd, terug in de voorraad leggen. Als hij nog geen drie straffiches heeft ontvangen, geeft hij er uiteraard minder af.

B. Passen

Als de speler geen kaart wil afleggen, kan hij ook passen. Hij neemt dan **één straffiche** die hij voor zich neerlegt.

Passen en de volgende speler tot uitspelen dwingen

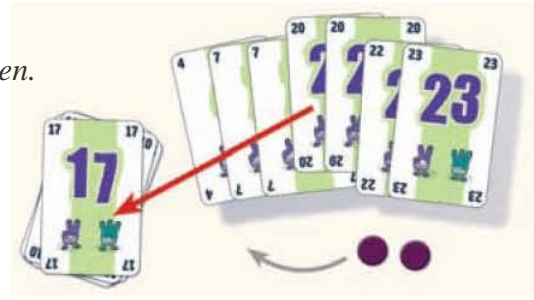
De speler kan ook beslissen om twee straffiches te nemen. Hiermee past hij niet alleen maar hij dwingt ook de volgende speler tot het afleggen van één of meerdere kaarten.

De volgende speler die aan de beurt is, moet nu één of meerdere kaarten afleggen als hij kan. Eventueel moet hij bonusfiches inzetten.



Voorbeeld

Speler A heeft gepast en twee straffiches genomen.
Speler B moet nu minstens één kaart afleggen.
Hij legt de beide kaarten "20" af en incasseert
2 straffiches.



C. De etappe verlaten

De speler kan ook beslissen om de etappe te verlaten. Hiervoor legt hij alle handkaarten die hij nog bezit, verdekt terug in de doos en neemt hetzelfde aantal kleine straffiches uit de voorraad. Een speler die al zijn kaarten heeft uitgespeeld of de etappe heeft verlaten wordt voor de rest van de etappe oversprongen.

Einde van de eerste etappe

De etappe eindigt als alle spelers hun kaarten hebben afgelegd of uit de etappe zijn gestapt. De spelers behouden hun kleine straffiches die ze in de eerste etappe hebben behaald maar ze krijgen geen nieuwe bonusfiches.

Vóór de tweede etappe worden **alle kaarten** (ook de kaarten die vroeger al in de doos waren gelegd) zeer grondig gemixt en zoals eerder beschreven verdeeld.

Einde van het spel

Het spel eindigt **na de tweede etappe**. Voor **elke grote bonusfiche** die een speler nog heeft, mag hij **twee kleine straffiches afgeven**. Daarna tellen alle spelers hun straffiches.

De speler met de minste straffiches wint.