

# 3.6 INTERNATIONAL

**Uitgever:** Valoremis • **Auteur:** Pascal Desclos • **Jaar:** 2002

**Spelers:** 2 tot 6 • **Leeftijd:** vanaf 7 jaar • **Spelduur:** ± 15 minuten

## Spelmateriaal

- 36 kaarten + 3 jokers. De kaarten zijn onderverdeeld in 6 kleuren, telkens 6 kaarten per kleur. Elke kaart heeft een uniek getal met een cijfer voor de tientallen en één voor de eenheden.
- Spelregels in het Frans, Duits, Engels en Spaans
- Een zogenaamde Clubkaart; deze maakt geen deel uit van het spel.

## Doel van het spel

Het spel lijkt op het kwartetspel en spel loopt over meerdere manches. Het is de bedoeling om in elke manche als eerste één van de 72 winnende combinaties te maken. Deze leveren punten op. Van zodra een speler een score van 138 of meer punten behaalt, wint hij het spel.

Kaarten worden, zoals in het kwartetspel, gevorderd van een speler naar keuze en bij hun kleur of hun getal genoemd. De jokers evenals de kaarten "3.6" en "6.3" kunnen behalve gevorderd ook omgewisseld worden.

## Combinaties en puntenverdeling

Een manche eindigt van zodra één van de spelers een winnende combinatie maakt. De tabel hieronder toont de 72 winnende combinaties en de punten die de winnaar van de manche met elke combinatie verdient.

volgens kleur	volgens cijfer van de <u>tientallen</u>	volgens cijfer van de <u>eenheden</u>	punten-waarde
6 kaarten in de zelfde kleur	6 kaarten met het zelfde cijfer (X.*)	6 kaarten met het zelfde cijfer (*.X)	45 punten
5 kaarten in de zelfde kleur + 1 joker	5 kaarten met het zelfde cijfer (X.*) + 1 joker	5 kaarten met het zelfde cijfer (*.X) + 1 joker	35 Punten
4 kaarten in de zelfde kleur + 2 jokers	4 kaarten met het zelfde cijfer (X.*) + 2 jokers	4 kaarten met het zelfde cijfer (*.X) + 2 jokers	30 Punten
3 kaarten in de zelfde kleur + 3 jokers	3 kaarten met het zelfde cijfer (X.*) + 3 jokers	4 kaarten met het zelfde cijfer (*.X) + 3 jokers	20 Punten

De andere spelers krijgen punten voor hun 3 beste kaarten. Ze tellen, naar keuze, de 3 beste cijfers van hun eenheden of de 3 beste cijfers van hun tientallen bij elkaar op. Een joker telt daarbij voor 5 punten. Punten worden na elke manche op een blaadje papier genoteerd.

## Kaarten uitdelen

- Bij 2, 3 of 4 spelers: deel bij het begin van een manche aan elke speler 3 kaarten uit.
- Bij 5 of meer spelers: deel bij het begin van een manche aan elke speler 2 kaarten uit.
- De overige kaarten worden als blinde trekstapel klaar gelegd.

## Spelverloop

De deler is als eerste aan de beurt. Daarna gaat de beurt in uurwijzerzin verder.

### Kaart opvorderen van een andere speler

Als een speler aan de beurt is kan hij, zoals in het kwartetspel, een specifieke kaart (kleur of getal) opvorderen van een andere speler.

- Als de aangewezen speler de gevraagde kaart in zijn bezit heeft, legt hij deze eerst in het midden van de tafel, zodat de andere spelers de kaart goed kunnen zien en memoriseren. De speler die aan de beurt was, voert de kaart vervolgens bij zijn handkaarten. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- Als de aangewezen speler de gevraagde kaart niet bezit, neemt de speler die aan de beurt was een nieuwe kaart van de blinde trekstapel en voegt deze bij zijn handkaarten. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### Kaart omwisselen

In plaats van een kaart op te vorderen, kan een speler die aan de beurt is ook een kaart omwisselen. Alleen de jokers en de kaarten "3.6" en "6.3" kunnen op die manier gewisseld worden.

- joker = 4 nieuwe kaarten van de blinde trekstapel
- "3.6" = 3 nieuwe kaarten
- "6.3" = 2 nieuwe kaarten

De nieuwe kaarten worden bij de handkaarten gevoegd; de gewisselde kaart wordt vervolgens onder de blinde trekstapel geschoven.

### Bluffen en kleur bekennen

In tegenstelling tot het klassieke kwartetspel, is het toegestaan om te bluffen en van een opgevorderde kaart die men bezit, toch te beweren dat men ze niet heeft. Als één van de spelers echter twijfelt aan de eerlijkheid van de aangewezen speler, mag hij deze uitdagen en diens handkaarten gedurende maximaal 6 seconden inkijken om na te gaan of hij de opgevorderde kaart wel of niet in zijn bezit had. Er zijn nu twee mogelijkheden:

- Als de twijfel gegrond blijkt, krijgt de speler de gevraagde kaart alsnog en ook 2 andere handkaarten (blind te trekken) van de speler die blufte. Van deze 3 kaarten moet hij er vervolgens 2 onder de blinde trekstapel leggen.
- Als de twijfel onterecht blijkt, krijgt de speler wiens woord in twijfel getrokken werd, 3 handkaarten (blind te trekken) van de speler die de twijfel uitsprak. Van deze 3 kaarten moet hij er vervolgens 2 onder de blinde trekstapel leggen.

Als de speler die zijn kaarten moet afgeven, niet genoeg handkaarten heeft, wordt de rest van de verschuldigde kaarten van de blinde trekstapel genomen.

## Geen handkaarten meer

Wanneer een speler geen handkaarten meer bezit, blijft hij in het spel. Bij zijn volgende beurt kan hij gewoon weer een kaart van een andere speler opvorderen.

## Einde van een manche

De winnaar van een manche is diegene die als eerste één van de winnende combinaties realiseert. Hij toont zijn combinatie op een willekeurig moment in het spel aan de andere spelers. Is de combinatie correct, ontvangt hij de overeenkomstige punten. Ook de andere spelers ontvangen punten voor hun 3 beste kaarten, zoals hierboven beschreven.

In het geval hij zich onterecht tot winnaar van de manche uitroept, legt deze speler zijn kaarten blind neer en komt hij in deze manche ook niet meer aan de beurt. Hij kan ook niet meer aangewezen worden om kaarten op te vorderen. Aan het einde van de manche ontvangt deze speler punten voor zijn 3 beste kaarten, zoals hierboven beschreven.

Heeft een speler na een manche in totaal 138 of meer punten, is deze speler de winnaar van het spel. Zo niet, gaat het spel verder met een nieuwe manche.

## Betekenis van de Clubkaart

Kent u de Club van “3.6”?

Om lid te worden van deze club, moet u deze kaart verwerven door het winnen van een speciale clubmanche. Deze wordt gespeeld na afloop van een volledige partij “3.6”.

Durft u het aan om uw Clubkaart tijdens uw volgende spelletjes “3.6” opnieuw in het spel te brengen?

Met of zonder Clubkaart, alleen uw spelgevoel zal er voor kunnen zorgen dat de groep spelers van “3.6” kan groeien.

Aan u om het spel te spelen! Wie zal u uitdagen?

*Hand- en dagteken de Clubkaart op het ogenblik dat u ze aan de winnaar van de speciale clubmanche overhandigt.*

Vertaling: Sven De Backer, 2009

Deze spelregelvertaling wordt u aangeboden door FORUM-Federatie vzw  
[www.forumfederatie.be](http://www.forumfederatie.be)

