



Big Five
 Amigo, 2010
 Reiner Knizia
 1 - 4 spelers vanaf 7 jaar
 ± 30 minuten

Spelmateriaal

- ➔ **100 kaarten** met **vijf verschillende dieren**, telkens op **vijf verschillende achtergronden**



Spelidee

De spelers proberen om hun dierkaarten kwijt te raken. Wie daarin als eerste lukt, wint het spel. Doch niet alle dieren kunnen samen worden afgelegd. Daarom is het belangrijk om steeds goed het overzicht te behouden en op het juiste moment de juiste beslissing te nemen. Grote groepen worden steeds bijzonder beloond, op de eerste plaats de 'big five', een perfecte groep met vijf dierkaarten.

Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden zeer grondig gemixt. Eén kaart wordt open in het midden van de tafel gelegd. Deze kaart vormt het begin van de kaartenvitrine. Alle andere kaarten worden gelijkmatig en verdekt aan de spelers uitgedeeld. Bij 2 en 4 spelers blijven er kaarten over. Deze kaarten worden in dit spelletje niet gebruikt en worden verdekt terug in de doos gelegd.

Iedere speler legt zijn kaarten als verdekte voorraadstapel voor zich neer en neemt de **5 bovenste kaarten** in de hand zonder ze te tonen aan de medespelers.



Spelverloop

De jongste speler begint, daarna verloopt het spel met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, heeft twee mogelijkheden:

- kaarten leggen **of**
- kaarten ruilen.

Als de speler **één van de beide** mogelijkheden heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.

Kaarten leggen

De speler kan één of meer kaarten uit zijn hand in de kaartenvitrine op de tafel leggen.

Hierbij zijn er drie spelregels waarop hij moet letten:

Regel 1

De kaarten worden bij **één** horizontale **of** verticale verbonden groep neergelegd.

Het neerleggen van meerdere groepen in één spelbeurt is niet toegelaten.

Regel 2

Tenminste één kaart van de uitgebreide groep moet al voor deze beurt in de kaartenvitrine hebben gelegen.

Regel 3

In een groep mogen zich ofwel dezelfde dieren op verschillende achtergronden of verschillende dieren op dezelfde achtergrond bevinden.

Hieruit volgt dat een groep hoogstens 5 kaarten kan bevatten.

AANDACHT

Als een kaart aan twee groepen grenst, één verticaal en één horizontaal, moet de kaart in de beide richtingen passen.

Aan het einde van zijn spelbeurt trekt de speler zoveel kaarten van zijn voorraadstapel tot hij opnieuw 5 handkaarten bezit. Als de voorraadstapel is opgebruikt, trekt de speler geen kaarten meer.

Voorbeelden van correcte spelbeurten



Speler A legt 2 kaarten in de paarse groep.



Speler B legt 2 kaarten in de zebra-groep.



Speler C legt 2 kaarten in de blauwe groep. De blauwe leeuw kan hij zo leggen omdat hij ook correct in de leeuwen-groep ligt.

Voorbeeld van een niet correcte speelbeurt



Speler A legt de 3 blauwe kaarten. Deze dieren vormen weliswaar een groep, maar geen kaart ervan lag al voordien in de vitrine. Speler A heeft gezondigd tegen spelregel 2.

Een rij van identieke dieren kan maar één dier van elke kleur bevatten. Bijvoorbeeld: een rij van leeuwen kan maar één blauwe leeuw bevatten.

Een rij van éénzelfde achtergrondkleur kan maar één verschillend dier bevatten. Bijvoorbeeld: een rij van rood kan maar één gele leeuw bevatten.

Bonus voor grote groepen

Als het een speler lukt om een groep van 4 of zelfs 5 kaarten in de vitrine te leggen, ontvangt hij een bonus. Als een speler aan een groep een vierde kaart toevoegt, mag hij **onmiddellijk 1 kaart uit zijn hand of ongezien 1 kaart van zijn voorraadstapel** terug in de doos leggen. Als een speler aan een groep zelfs een vijfde kaart toevoegt, bereikt hij een **big five** en mag hij **onmiddellijk 2 kaarten** terug in de doos leggen.

OPMERKING

Legt een speler in één speelbeurt de vierde en de vijfde kaart aan een groep, mag hij in totaal dus 3 kaarten terug in de doos leggen.

Het is ook mogelijk om in één speelbeurt voor meer dan één groep een bonus te ontvangen.

Voorbeeld van een speelbeurt met bonus



Speler A legt 2 giraffen en vormt hiermee een blauwe groep van 4. Hij ontvangt hiervoor een bonus van 1 kaart die hij terug in de doos mag leggen.

Speler B legt 4 rode kaarten en ontvangt hiervoor een bonus van 4 kaarten (de vierde en de vijfde kaart in de rode groep en ook de vierde kaart in de zebra-groep).



Kaarten ruilen

In plaats van kaarten uit zijn hand te leggen, kan een speler ook zoveel kaarten als hij wil omruilen. Hiervoor neemt hij tot 5 kaarten uit zijn hand en mixt deze kaarten. Vervolgens legt hij deze kaarten onder zijn voorraadstapel en trekt hetzelfde aantal kaarten van de voorraadstapel.

Einde van het spel

Een speler wint direct wanneer hij zijn laatste kaart kan afleggen of als bonus in de doos kan terugleggen en dus geen handkaarten meer heeft en ook geen voorraadstapel meer.

Het spel eindigt ook wanneer zelfs na een ruil geen enkele speler nog een kaart in de vitrine kan leggen. In dit geval heeft de speler gewonnen die de minste kaarten over heeft.

Big Five over meerdere spelletjes

Big Five kan ook worden gespeeld over meerdere spelletjes. Na elke spelletje worden de punten genoteerd zodra een speler heeft gewonnen. Elke speler ontvangt het aantal punten in overeenstemming met het aantal kaarten dat hij over heeft. Na een op voorhand afgesproken aantal spelletjes wint die speler die de minste punten heeft behaald.

Big Five voor jongere spelers

Voor jongere spelers worden er minder kaarten verdeeld. Iedere speler ontvangt slechts 15 kaarten, de resterende spelregels blijven ongewijzigd.

Een vergelijk voor een spel met spelers van een verschillende sterkte

In een spelletje met spelers van een verschillende spelsterkte kan het aantal kaarten van elke speler worden aangepast. Een zwakkere speler ontvangt dan aan het begin van het spel minder kaarten.

Big Five voor 1 speler

Eén kaart wordt open in het midden van de tafel gelegd, alle andere kaarten legt de speler verdekt als voorraadstapel voor zich neer. Hij neemt aan het begin van het spel 5 kaarten in de hand.

In elke speelbeurt moet de speler proberen om minstens 3 kaarten in precies één groep af te leggen. Als hem dat niet lukt, moet hij zoveel kaarten open voor zich op een aflegstapel leggen dat hij vóór het natrekken nog maximaal 2 kaarten in de hand heeft. Vervolgens trekt hij kaarten van de voorraadstapel tot hij terug 5 handkaarten heeft.

Als de speler lukt om een bonus te behalen, mag hij van zijn open aflegstapel het overeenstemmende aantal kaarten (afhankelijk van de bonus) terug in de doos leggen. Deze kaarten worden in dit spel niet meer gebruikt.

Het spel eindigt onmiddellijk als de speler bij het natrekken van kaarten zijn handkaarten niet meer volledig kan aanvullen. Kaarten die hij nu nog in de hand heeft, legt hij in de doos. Nu telt hij de kaarten op zijn open aflegstapel. Hoe minder kaarten er liggen, hoe beter zijn resultaat is.