

CRAZY LAB

Piu Com
JOCS

door Gregorio Morales & Jordi Gene

Spelers: 3-5 personen

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Duur: ca. 20 minuten

SPELMATERIAAL



voorzijde
95 speelkaarten



achterzijde



plus-zijde
20 scorekaarten (in 5 kleuren)



min-zijde

SPELIDEE en -DOEL

In dit bijzondere slagenspel heb je een goede tactiek en wat geluk nodig. Niet het aantal gewonnen slagen is het belangrijkste, wel de inhoud ervan. Elke speler krijgt een min-kleur die hij probeert te vermijden omdat ze hem minpunten oplevert. Bovendien kiest hij in het geheim een plus-kleur waarmee hij pluspunten kan verdienen. De speler die op het einde in zijn behaalde slagen de beste kaartenmengeling heeft, wint het spel.

SPELVOORBEREIDING

De **scorekaarten** worden op basis van de kleur van hun min-zijde gesorteerd (5 stapels van telkens 4 kaarten). Elke speler neemt één van deze stapeltjes en legt deze met de min-zijde (explosie) zichtbaar voor zich. De gekozen stapel bepaalt de min-kleur van de speler.

Voorbeeld van een stapel met 4 kaarten.



min-kleur (paars)



plus-kleur op de andere zijde

De **speelkaarten** worden geschud en elke speler ontvangt er verdekt 10.

SPELVERLOOP

Elke speler kiest een kleur waarin hij pluspunten wil behalen (=plus-kleur), alsook ten dele de troefkleuren die tijdens het slagenspel getrokken zullen worden. Daarna vindt het eigenlijke slagenspel plaats.

1. Keuze van de plus-kleur

Nadat een speler zijn speelkaarten bekeken heeft, kiest hij uit zijn scorekaarten de kleur uit die zijn gewenste plus-kleur draagt. Hij legt deze kaart zo voor zich neer dat de min-kleur zichtbaar is. De plus-kleur houdt hij tot het einde van het slagenspel geheim voor zijn medespelers.

2. Keuze van de troefkleuren

Uit de 3 resterende scorekaarten kiest de speler in het geheim 2 kaarten die hij samen met de kaarten die de andere spelers hebben gekozen samenvoegt tot een stapel met troefkleuren, de **troefstapel**. Deze troefstapel bepaalt in het slagenspel de wisselende troefkleuren van de aparte slagen (zie: het slagenspel). De laatste scorekaart wordt voor dit spel niet meer gebruikt en belandt in de doos.

spelbegin voor 3 spelers



Carl



stapel met troefkleuren



Herman



handkaarten van een speler



Marc



scorekaart

Om het spel te leren kennen moet je niet al te hard nadenken, maar kies je de plus-kleur en de troefkleuren gewoon toevallig uit je scorekaarten!

Crazy Lab met 3 of 4 spelers

In het spel met 3 of 4 spelers worden er uit de stapel ongebruikte scorekaarten verdekt 2 kaarten getrokken. Deze kaarten worden toegevoegd aan de troefstapel. Op deze manier bestaat de stapel steeds uit 10 kaarten. De resterende scorekaarten worden in de doos gelegd.

3. Het slagenspel

De troefstapel wordt geschud en de bovenste kaart wordt omgedraaid zodat de plus-kleur (kolf) zichtbaar is. Deze bepaalt de troefkleur voor deze eerste slag. De oudste speler begint de slagenronde door de eerste kaart voor deze eerste slag te spelen. Voor de verdere slagen speelt steeds de speler die de vorige slag gewonnen heeft de eerste nieuwe kaart uit.

Wat is een slag en wie wint hem?

Om de beurt in uurwijzerzin speelt elke speler exact 1 kaart uit. Deze kaarten vormen samen de slag. Elke speler legt zijn kaarten zo voor zich op de tafel dat ze zichtbaar zijn voor alle medespelers. In tegenstelling met vele andere slagenspellen mag bij Crazy Lab een **willekeurige kaart** uit de hand gespeeld worden, er zijn geen regels of richtlijnen (bv. verplichtingen of verboden) voor de spelers.

Nadat elke speler een kaart gelegd heeft, wordt gecontroleerd wie de hoogste waarde in de huidige troefkleur uitgespeeld heeft. Deze speler wint de slag, neemt de bijhorende kaarten en legt deze verdekt voor zich neer.



Voorbeeld: Geel is voor deze slag troef. Nadat elke speler een kaart gespeeld heeft, wint Marc de slag omdat hij de hoogste gele waarde (5) heeft uitgespeeld.

Wat als meerdere spelers dezelfde hoogste waarde van de troefkleur speelden?

In deze situatie wint van deze spelers diegene die zijn kaart als eerste speelde. Bij een twijfelgeval dus de speler die de eerste kaart van deze slag speelde, of hij die in uurwijzerzin als eerste na hem zit.



Voorbeeld: Blauw is troef voor deze slag. Marc heeft de eerste kaart uitgespeeld. Carl en Herman hebben beiden een blauwe 5 gespeeld, maar Carl heeft zijn kaart voor Herman gespeeld en wint daarmee de slag.

Wat als er geen enkele kaart met een waarde in de troefkleur werd gespeeld?

Als geen van de in een slag uitgespeelde kaarten de troefkleur draagt, wint de speler die de hoogste waarde in een kleur naar keuze heeft gespeeld. Bij een gelijkstand wint de speler (zoals hierboven beschreven) die zijn kaart als eerste uitspeelde.



Voorbeeld: Groen is troefkleur voor deze slag en Carl heeft de eerste kaart uitgespeeld. Geen enkele speler speelde de troefkleur groen. Marc wint deze slag omdat hij een blauwe 6 heeft uitgespeeld en daarmee de hoogste waarde op zijn kaart had.

Wie speelt de volgende slag?

De winnaar van een slag legt de gewonnen kaarten verdekt voor zich af op een stapeltje. Hij verwijdert de zopas nog geldende troefkleur-kaart uit het spel en draait de volgende kaart van de troefstapel zichtbaar. Daarna speelt hij als eerste een kaart uit voor de volgende slag.

SPELEINDE EN PUNTENVERDELING

Het spel eindigt zodra de tiende en laatste slag gespeeld en toegekend werd. Nu wordt er afgerekend. Elke speler telt van zijn gewonnen kaarten alle waarden van zijn plus-kleur samen. Van dit totaal trekt hij alle waarden van zijn min-kleuren af. De speler die nu het meest batige saldo overhoudt, wint het spel.

Natuurlijk kan Crazy Lab ook over meerdere ronden gespeeld worden. In dit geval wisselt de startspeler bij elke ronde. De gewonnen punten worden op het einde van een ronde genoteerd en na een vooraf afgesproken aantal ronden voor elke speler samengeteld.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIII
Vrije vertaling en bewerking door Marc Van den Branden – forum@telenet.be



QR

Hier geht's zur Spielerklärung! Vers

AMIGO