

Gelb gewint

Inleiding

Een spel gebaseerd op het Italiaanse kaartspel 'Scopa' (Kosmos, 2005)

Spelmateriaal

- ⇒ 2 sets van 40 speelkaarten (waarde 1-10)
10 gele en 30 blauwe kaarten.
- ⇒ 80 gele fiches



Speldoel

Door het uitspelen van handkaarten worden kaarten van de tafel verzameld. Voor verzamelde kaarten krijgt men fiches. Wie op het einde van het spel de meeste fiches heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

- ⇒ Bij 2 tot 4 spelers wordt alleen met de kaarten gespeeld met de grijze rugzijde. Vanaf 5 spelers komen de kaarten met de zwarte rugzijde ook in het spel.
- ⇒ De oudste speler begint, schud de kaarten en geeft elke speler 3 kaarten verdeckt. Elke speler neemt zijn drie kaarten in de hand.
- ⇒ Aansluitend legt hij 4 kaarten open op de tafel. De overige kaarten liggen klaar als verdeckte voorraadstapel.
- ⇒ De fiches blijven in de doos bereikbaar voor iedereen. De speler links van de kaartendeler begint het spel. De anderen volgen met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop

Wie aan de beurt is, **moet één handkaart** uit zijn hand open op de tafel uitspelen. De kleur van de kaart telt alleen bij het einde van een ronde bij de waardering.

- **Ligt op de tafel een kaart met dezelfde waarde** als die men uitspeelt, dan neemt hij deze kaart en legt deze samen met zijn uitgespeelde kaart verdeckt voor zich af. Liggen er in het midden van de tafel meer kaarten met hetzelfde getal dan mag men een kaart uitzoeken (tip: neem eerst de gele kaarten).
- **Ligt er op de tafel geen kaart van dezelfde waarde**, maar ligt er een combinatie van kaarten die opgeteld wel dezelfde waarde heeft dan de uitgespeelde kaart, moet men deze nemen en verdeckt voor zich afleggen. Zijn er meer mogelijkheden dan mag men kiezen (tip: hoe meer kaarten, hoe beter).
- **Ligt er op de tafel een kaart met dezelfde waarde en een combinatie van kaarten met dezelfde waarde** als de uitgespeelde kaart. Dan moet je die ene kaart nemen en deze verdeckt bij u leggen.
- **Kan de speler geen kaart of kaarten nemen**, dan moet hij zijn kaart in het midden van de tafel aanleggen.

Opgeruimd

Zou het een speler lukken om alle kaarten(dat kan ook 1 kaart zijn) van de tafel te winnen, zo roept hij opgeruimd en krijgt hij een jeton. De volgende speler moet dan een handkaart op tafel leggen, omdat er geen kaarten open op tafel liggen. Hij kan dus geen kaarten winnen.

Alleen de volgende speler heeft weer de kans om opgeruimd te roepen als hij deze kaart kan nemen. Na het spelen van een kaart gaat de beurt direct naar de volgende speler. Er wordt geen kaart van de stapel gespeeld. Alleen wanneer alle spelers hun 3 handkaarten hebben uitgespeeld, geeft de startspeler terug 3 kaarten aan elke speler. Op de tafel komen er geen kaarten.

Het spel gaat verder bij de speler die links van de geveer zit.

Einde van een ronde

Zodra alle kaarten van de stapel verdeeld werden en alle spelers hun handkaarten hebben uitgespeeld, dan is een ronde ten einde. De overgebleven kaarten op de tafel gaan terug in de doos. Zij worden niet geteld.

Tip: bij meer dan 4 spelers krijgt niet iedere speler in de laatste ronde evenveel kaarten.

Waardebepaling

- ⇒ De speler die de “**gele 7**” gewonnen heeft ontvangt 1 jeton. In een spel met meer dan 4 spelers zijn er 2 gele zevens, dus elk een jeton, na de uitbetaling gaan deze kaarten uit het spel.
- ⇒ De speler die nu de **meeste gele kaarten** bezit krijgt 1 jeton. Zijn er meer spelers met hetzelfde aantal gele kaarten, krijgt iedere speler 1 jeton. Na de uitbetaling gaan deze kaarten weer in de doos.
- ⇒ De speler die nu nog de **meeste kaarten** bezit krijgt 1 jeton. Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal kaarten, dan krijgt iedere speler 1 jeton.

Daarna begint de volgende ronde en worden de kaarten geschud en verdeeld door de volgende speler.

Speleinde

Bij 2 of 3 spelers worden er 6 rondes gespeeld.

Bij 4 tot 8 spelers worden er zoveel rondes gespeeld als er spelers aanwezig zijn. Aan het einde van het spel worden de gewonnen fiches opgeteld, wie de meeste bezit wint het spel. Bij gelijke stand zijn er meer winnaars.

