

LIMITS

Doel van het spel

Geel - rood - blauw - om beurten leggen de spelers een kleurkaart zichtbaar op de speelstapel. Een limietkaart bepaalt hoeveel kaarten er van elke kleur op deze speelstapel gelegd mogen worden. Als een speler het vermoeden heeft dat een medespeler de limiet voor een bepaalde kleur overschreden heeft, mag hem beschuldigen. Medespelers terecht beschuldigen levert pluspunten op, onterechte beschuldigingen kosten minpunten. De speler met de meeste punten wint het spel.

Spelmateriaal

- * 60 kleurkaarten : in elk van de 5 kleuren 12 kaarten
- * 28 puntkaarten : 24 kaarten met één pluspunt, 4 met 5 pluspunten. Deze laatste kunnen indien gewenst gewisseld worden voor 5 kaarten van 1 pluspunt.
- * 24 limietkaarten : op de rugzijde ervan 2 minpunten

Spelvoorbereiding

- * De limietkaarten worden geschud. Elke limietkaart heeft aan de voorzijde 5 kleurvelden, aan de achterzijde 2 minpunten. Een aantal limietkaarten worden uit het spel genomen door ze van (van bovenaf) van de stapel weg te nemen en terug in de doos te leggen :
 - 2 spelers de bovenste 14 limietkaarten
 - 3 of 4 spelers de bovenste 6 limietkaarten
 - 5 of 6 spelers de bovenste 10 limietkaarten
- De resterende limietkaarten worden met de '-2'-zijde naar boven als een stapel midden op tafel gelegd.
- * Ook de kleurkaarten worden geschud en verdekt als voorraadstapel naast de stapel limietkaarten gelegd. Om beurten nemen alle spelers telkens één kleurkaart van de stapel tot ze elk 5 kaarten bezitten.
- * **Spel voor twee spelers** : Er worden 14 limietkaarten uit het spel verwijderd, elke speler ontvangt 6 kleurkaarten en moet er daarvan 2 verdekt voor zich afleggen. Op het einde van de speelronde ontvangt hij beide kaarten terug.

Spelverloop

- * **De bovenste limietkaart wordt zichtbaar gelegd.** Het spel verloopt in speelronden en in elke speelronde ontstaat een speelstapel met kleurkaarten. Zodra de bovenste limietkaart van de stapel wordt omgedraaid, begint een speelronde. De 5 kleurvelden op de limietkaarten bevatten meestal een cijfer. Dit cijfer geeft de limiet aan, m.a.w. hoeveel kaarten er van deze kleur maximaal op de speelstapel gelegd mogen worden. Als er in de plaats van een cijfer een 'X' afgebeeld staat, betekent dit dat er voor de betrokken kleur geen limiet is. De speelstapel mag onbepaald veel kaarten van deze kleur bevatten.
- * **Elke speler legt verdekt een kleurkaart af.** Nadat de bovenste limietkaart werd omgedraaid, legt elke speler verdekt één van zijn handkaarten voor zich op tafel. Elke afgelegde kleurkaart verhoogt de limiet op de limietkaart voor de betrokken kleur met één. Zou er door een bepaalde limietkaart slechts één gele kaart gelegd mogen worden op de speelstapel, wordt de limiet voor geel door het verdekt afleggen van een gele kleurkaart verhoogd tot twee. Alleen de speler die de kleurkaart verdekt heeft afgelegd, weet welke limiet hij verhoogd heeft. Deze kaart blijft tot het einde van de speelronde verdekt voor zich liggen. De spelers mogen de door hen afgelegde kleurkaart steeds bekijken.
- * **De speelstapel ontstaat.** In elke speelronde ontstaat een nieuwe speelstapel. In de eerste speelronde legt de jongste speler de eerste kleurkaart uit zijn hand op de speelstapel midden op tafel. In de volgende rondes begint telkens de speler die in de vorige speelronde de limietkaart ontving.
- * **Acties van de speler.** Er wordt in uurwijzerzin gespeeld. De speler die aan de beurt is, moet één van de drie volgende acties uitvoeren : of één kleurkaart op de speelstapel leggen, of vier kaarten van dezelfde kleur wisselen, of een medespeler beschuldigen. De kleurkaarten in de speelstapel worden steeds boven elkaar gelegd zodat de onderliggende kaarten niet meer zichtbaar zijn. De kaarten in de stapel mogen tijdens een speelronde niet meer bekeken worden.
- * **Actie 1 : Een kleurkaart op de speelstapel leggen.**

De speler kiest één van zijn vier handkaarten en legt deze met de kleurzijde bovenaan op de speelstapel. Daarna neemt hij een kaart van de voorraadstapel. Vervolgens is zijn linker buurman aan de beurt. Als een speler vergeet om een nieuwe kleurkaart bij te nemen en zijn linker buurman heeft er reeds één bij genomen, dan heeft hij pech. Hij moet voor de rest van deze speelronde verder spelen met één kaart minder.
- * **Actie 2 : Vier gelijkgekleurde kaarten wisselen.**

Als een speler vier kaarten van dezelfde kleur bezit, mag hij deze omwisselen. Hij toont zijn medespelers de vier kaarten en krijgt onmiddellijk vier nieuwe kleurkaarten van de voorraadstapel en één pluspunt. Van de vier genomen kaarten legt hij zichtbaar twee kaarten op de speelstapel, de twee andere verdekt terug op de voorraadstapel. Let op : Door het leggen van beide kaarten op de speelstapel kan een limiet overschreden worden !
- * **Actie 3 : Een medespeler beschuldigen.**

De speler mag gelijk welke speler beschuldigen. Hij beweert dat de beschuldigde speler door het afleggen van zijn meest recente kleurkaart de limiet van deze kleur in de speelstapel overschreden heeft. Dit wordt natuurlijk gecontroleerd.
- * **De beschuldiging wordt gecontroleerd en de speelronde is ten einde.** Om een beschuldiging te controleren worden eerst de verdekt liggende kleurkaarten voor de spelers omgedraaid. Alle spelers stellen dan vast voor welke kleuren de limiet op de limietkaarten werd verhoogd. Dan worden in de speelstapel die kleurkaarten geteld waarvan de beschuldigde speler er als laatste één heeft afgelegd. Als deze speler bv. als laatste kaart een gele kaart heeft uitgespeeld, worden de gele kaarten geteld. Belangrijk : alle kaarten die op de stapel boven de laatst uitgespeelde kaart van de beschuldigde liggen, worden niet meegeteld !
 - _ Als de beschuldigde inderdaad de limiet overschreden heeft, ontvangt hij als straf de limietkaart, legt deze omgedraaid voor zich op tafel en is de speelronde ten einde. Elke limietkaart kost op het einde van het spel 2 minpunten. De speler die hem terecht beschuldigde krijgt een puntkaart met 1 pluspunt.
 - _ Als de limiet niet overschreden werd (gelijk met de limiet mag !), dan ontvangt de speler die zijn medespeler onterecht beschuldigde de limietkaart, de onterecht beschuldigde ontvangt 1 pluspunt.
 - Nadat de limiet- en de puntkaart verdeeld werden, neemt elke speler de voor hem op tafel liggende kleurkaart terug ter hand. De speelstapel wordt omgedraaid en niet-geschud onder de voorraadstapel geschoven. Hiermee wordt de speelronde beëindigd. Als een speler de speelronde beëindigde met minder dan 4 handkaarten, mag hij deze terug aanvullen tot 5.
- * Een nieuwe speelronde begint met het omdraaien van een nieuwe limietkaart en het verdekt afleggen van een kleurkaart door elke speler.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler de laatste limietkaart heeft ontvangen. Elke speler telt zijn pluspunten op en trekt daarvan zijn limietkaarten (à 2 minpunten per stuk) af. De speler die de meeste punten over houdt, wint het spel.

LIMITS		
Amigo	Rosenberg, Uwe	2001
2 - 6 spelers	vanaf 8 jaar	45 min.