

# TITUS

Spel van Uwe Rosenberg voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar ; het duurt 20 à 30 minuten.

*Inhoud :* 54 speelkaarten met munten (met getallen beiderzijds van 1 tot 19)

12 speelkaarten met spelpunten (van 7 tot 18)

Spelregels (in drie talen).

## *Doel van het spel.*

De spelers moeten proberen reeksen van opeenvolgende getallen te vormen ; de reeksen moeten minstens vier opeenvolgende getallen tonen.

Dit is niet eenvoudig want de munten die men ontvangt uit de reserve van de andere spelers moet men met de omgekeerde zijde gebruiken. Daarom moet men goed onthouden welke getallen er op de beide zijden van de kaarten staan om verrassingen te vermijden bij de uitwisseling.

## *Vorbereiding.*

De twaalf kaarten met de spelpunten worden met de speelzijde (de waarden) bloot in het midden gelegd, 18 boven, 7 onderaan.

De kaarten met de munten worden geschud. Eerst alle kaarten samen ; dan de kaarten in twee hoopjes verdelen, een hoopje omkeren, terug op het andere leggen en alle kaarten nogmaals schudden. Aldus zijn de « voorzijde » en de « achterzijde » van de kaarten gemengd.

Deze ganse stapel kaarten vormt de speelstock en ligt naast de spelpunten.

Vervolgens bepaalt men wie begint.

## *Belangrijk*

° *De kaarten hebben geen voorzijde noch een achterzijde zoals gewone speelkaarten. De voorzijde is gewoon de nu zichtbare kant. De andere is de rugzijde. Wordt de kaart gekeerd dan wordt de rug de voorzijde en omgekeerd.*

° *De getallen zijn niet altijd gelijk op de twee zijden ; zij kunnen tot 2 verschillen. Als je een 8 ziet, kan er aan de andere kant een 6, 7, 8, 9 of 10 zitten.*

## *De reserve.*

Elke speler heeft zijn eigen reserve. Als getallen mekaar opvolgen, kunnen ze worden samengelegd met de hoogste waarde boven (zie schets 1). Kaarten die individueel blijven, noemt men de 'onafhankelijke' (waarden 3 en 15 in de schets), samenliggende kaarten zijn 'gegroepeerde'.

Muntkaarten met dezelfde waarde kunnen nooit samen liggen. Met een reeks 9-10-11 kunnen enkel getallen 8 of 12 aanliggen.

Eens een reeks begonnen is, kan zij niet meer gesplitst worden ; zij kunnen wel in groep verplaatst worden naast andere munten, zowel onafhankelijke als gegroepeerde.

Van zodra een speler een reeks heeft gevormd van minstens vier opeenvolgende getallen mag hij de bovenliggende kaart met spelpunten opnemen en daar zijn reeks op leggen (zie schets 2). De kaart met de spelpunten wordt weggelegd met de waarde nog zichtbaar ; de reeks ligt er op met de grootste waarde boven. Hier mogen geen andere kaarten worden bij aangelegd.

## *Een beurt*

Het spel verloopt in uurwijzerzin. Elke speler kiest één van de twee volgende mogelijkheden :

a) of hij de munt (kaart) neemt van de speelstock of

b) of hij de kaart neemt van een andere speler die de bovenste kaart is van een reeks die spelpunten verzamelde.

a) De speler neemt de kaart van de speelstock.

Opgelet : niemand mag de rug van de kaart zien !

De speler kan nu beslissen, rekening houdend met de volgende kaart van de stock, dat hij 1. Deze munt in zijn reserve plaatst ; als hij deze kan aanleggen aan een liggende waarde mag hij opnieuw spelen (met handelingen a of b naar keuze).

Of 2. Hij deze munt uitwisselt met een van de tegenspelers . Hij legt dan deze munt in de reserve van de andere als onafhankelijke kaart en neemt een andere onafhankelijke kaart uit diens reserve. Maar deze moet onmiddellijk worden omgedraaid ; dan eerst mag zij geplaatst worden in de eigen reserve en dat als gegroepede of als onafhankelijke. Als hij deze kaart kan plaatsen in een reeks mag hij nog eens spelen.

b) de speler neemt de bovenste kaart van een reeks met spelpunten van een tegenspeler. (op de schets 2: kaart met waarde 11).

Hij moet deze kaart omdraaien en ze dan in zijn reserve onderbrengen ; hij heeft de keuze of hij de kaart onafhankelijk plaatst of in een reeks.

Als hij ze in een reeks kan plaatsen, mag hij opnieuw spelen.

#### Bemerk

Enkel en alleen tijdens zijn beurt mag de speler

– muntkaarten in zijn reserve verplaatsen om ze te groeperen (dat telt niet als beurt )

– een groep die hij verzamelde, omvormen tot puntenwinnaar (dat telt niet als een beurt).

Opgelet : bij de omvorming van een reeks tot een winnende reeks mogen de gegroepede kaarten niet worden gescheiden. Ok als zij meer dan vier munten tonen, moeten zij één reeks blijven vormen.

Als er geen punten meer kunnen verdiend worden, blijven de reeksen in de reserve van de spelers tot het einde van het spel.

#### *Einde van een beurt.*

Men beschouwt een beurt als ten einde wanneer de speler een muntenkaart in zijn reserve plaatst als ‘onafhankelijke’. Zolang hij een munt kan onderbrengen in een reeks mag hij nog eens spelen. Maar de beurt eindigt na het trekken van een derde munt, ook als deze zou kunnen gegroeped geplaatst worden.

Uitzondering : als een speler zonder twijfel het minste aantal punten voor zich heeft liggen, is zijn aantal handgrepen onbeperkt. Zijn beurt eindigt enkel als hij niet meer kan groeperen of als hij niet meer speler is met de minste punten .

#### *Einde van het spel.*

Het spel stopt als de laatste munt van de speelstock is gehaald. Deze munt kan nog gebruikt worden voor een uitwisseling of om een reeks te vervolledigen.

Voor elke volledige reeks munten (vier of meer) in zijn reserve krijgt de speler 6 spelpunten. Deze worden bij de andere (op de kaarten met spelpunten) geteld.

Winnaar is de speler met de meeste punten. Bij gelijke stand wint de speler die het grootste antal munten heeft op zijn kaarten met spelpunten.

