

YOYO

Auteur: Hanno en Wilfried Kuhn
Uitgegeven door Amigo Spiele, 1998
Een kaartspel voor 2 - 6 spelers vanaf 6 jaar
Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters
(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



Spelidee

Iedere speler krijgt zeven kaarten. Deze kaarten zijn ofwel blauw, rood of geel en hebben een getallenwaarde tussen "1" en "20". Bij de blauwe kaarten moeten de spelers de kaarten in een opklimmende waarde uitspelen, bij de rode kaarten in een dalende volgorde. Bij de gele kaarten mag men zelf kiezen of het om stijgen of dalen gaat. De speler die als eerste geen kaarten meer bezit wint het spel.

Vorbereiding

De kaarten worden goed geschud. Elke speler ontvangt zeven kaarten in de hand. De overige kaarten worden als een omgekeerde reservestapel in het midden van de tafel gelegd.

Het spelverloop

De speler links van hij die de kaarten verdeelde begint. Vanaf nu gaat het spel verder in wijzerzin. Van zodra een speler aan beurt is probeert hij zoveel mogelijk kaarten uit te spelen. Hij mag echter niet om het even welke kaart uitspelen. Dit wordt door de aanduidingen op de kaarten verklaard.

De kaarten hebben de volgende betekenissen:

Blaauwe kaarten

Blaauwe kaarten duiden op "**stijgen**". De hierop volgende kaart stijgt in waarde. Ligt een blauwe kaart op de aflegstapel dan moet de volgende kaart er een zijn met **eenzelfde of met een hogere** waarde .

Uitzondering:

- Op een blauwe kaart mag enkel een rode kaart gelegd worden enkel en alleen wanneer ze dezelfde waarde heeft (de volgorde verandert van richting nl. naar beneden)
- Gele kaarten kunnen steeds gespeeld worden (zie gele kaarten)

Rode kaarten

Rode kaarten duiden op "**dalen**". De kaart die men hierop legt moet een lagere waarde hebben. Ligt een rode kaart op de aflegstapel dan moet de volgende kaart er een zijn met **eenzelfde of met een lagere** waarde.

Uitzondering:

- Op een rode kaart mag enkel een blauwe kaart gelegd worden enkel en alleen wanneer ze dezelfde waarde heeft (de volgorde verandert van richting

- nl. naar boven).
- Gele kaarten kunnen steeds gespeeld worden (zie gele kaarten)

Vb.: Peter legt de rode "8". Inge is dan aan beurt. Ze kan enkel haar rode "3" afleggen, daar deze kaart lager is. De volgende speler Hans legt op deze rode "3" een blauwe "3" en verandert hiermee de richting van de af te leggen waarden.

Gele kaarten

Een gele kaart kan steeds uitgespeeld worden en dit onafhankelijk de kleur en waarde van de kaart die er net ervoor werd uitgespeeld. Deze kaart veroorzaakt een hierop afgebeelde actie en toont terzelfdertijd de nieuwe waarde, zonder echter een nieuwe kleur aan te duiden

Uitzondering:

- Wanneer een speler een gele kaart op een andere kaart met de zelfde waarde uitspeelt of een gele kaart op een gele kaart legt mag hij zelf beslissen welke kleur de volgende speler moet uitspelen (ofwel de richting van de waarde "stijgen" of "dalen" verder gezet wordt) Terzelfdertijd moet de actie uitgevoerd worden.

Vb.: Peter legt de gele "15" op een rode "15". Omdat Peter een kaart met dezelfde waarde heeft uitgespeeld mag hij de richting naar "stijgen" veranderen. Inge is dan aan beurt. Ze legt de gele "6" . Omdat ze een gele kaart op een gele kaart gelegd heeft mag ze richting terug naar "dalen" omzetten.

Acties van de gele kaarten

Naast een getallenwaarde bezitten alle gele kaarten een actiesymbool. Deze actie moet onmiddellijk uitgevoerd worden nadat de kaart werd uitgespeeld. Wanneer een gele kaart het spel beëindigt, wordt deze laatste actie niet meer uitgevoerd.

Beurt overslaan

De in wijzerzin volgende speler slaat een beurt over. De eerstvolgende speler is nu aan beurt.

Kaarten nemen

De in wijzerzin volgende speler neemt één kaart van twee willekeurige spelers. Bij twee spelers moet men slechts één kaart van de medespeler nemen. Betreft het de laatste kaart van een speler dan heeft hij natuurlijk gewonnen. Nadat de speler beide kaarten getrokken heeft is hij aan beurt. Kan hij echter geen kaart uitspelen dan moet hij er een nemen van de stapel.

Kaarten verschuiven

Iedere speler kiest een kaart en legt deze verdekt voor zich neer en schuift deze naar zijn linker buurman. Zo krijgt iedereen een nieuwe kaart van zijn rechter buurman. Vervolgens is de speler links van hij die de gele kaart had uitgespeeld aan beurt.

Chaos

De kaarten die alle spelers nog in hun hand hebben worden door de speler die deze kaart heeft uitgespeeld verzameld , goed geschud en terug onder de spelers in wijzerzin verdeeld. Iedere speler krijgt evenveel kaarten, de overige worden onder de aflegstapel geschoven. Vervolgens is de linker buurman van de speler die

dit alles heeft veroorzaakt aan beurt.

Het verdere spelverloop.

Wanneer een speler aan beurt is mag hij een kaart op de aflegstapel leggen. Hij moet hierbij rekening houden met de kaart die hiervoor werd uitgespeeld. (Zie "de kaarten hebben de volgende betekenissen")

Kan een speler een kaart uitspelen dan moet hij luidop de waarde en de richting van de kaart aangeven. (Bv.: "10 stijgen").

Indien een speler geen passende kaart kan uitspelen moet hij de bovenste kaart van de reservestapel nemen. Wanneer die past mag hij deze onmiddellijk uitspelen anders is zijn beurt voorbij en is zijn linker buurman aan zet.

Is een speler aan beurt en zijn eerder uitgespeelde kaart ligt nog steeds boven op de aflegstapel dan mag hij een willekeurige kaart afleggen.

Is de reservestapel opgebruikt dan worden de kaarten van de aflegstapel, met uitzondering van de bovenste kaart, geschud en met de afbeelding naar beneden terug als reservestapel aangeboden.

De serie

Telkens een speler een kaart kan uitspelen mag hij in plaats daarvan ook een serie afleggen. Een serie bestaat uit een reeks van een willekeurige hoeveelheid kaarten die een opeenvolgende getallenwaarde bezitten (stijgende of dalende) van eenzelfde kleur. Gele kaarten kunnen eveneens ingezet worden. Een gele kaart heeft enkel zijn waarde de bijhorende actie vervalt.

Wordt een gele kaart als laatste kaart van een serie gespeeld dan geldt de bijhorende actie wel.

Bv.: Op de aflegstapel ligt een blauwe "8". Peter bezit de blauwe kaarten 13 en 15, de gele kaarten "14 +2 nemen en "16 + beurt overslaan" en de rode 5, 6 en 17 (zie afb). Peter geeft aan: "13, 14, 15, 16 stijgen" en legt hierna de blauwe 13, de gele 14, de blauwe 15 en de gele 16 af, waardoor Ine een beurt moet overslaan. De rode 17 of de rode serie 6,5 kan niet gespeeld worden daar de blauwe "8" in het begin de richting (stijgen) bepaalde.

Een serie kan ook beginnen met een verandering van de richting.

Bv.: Op de aflegstapel ligt een rode 2. Hans bezit enkel nog de blauwe 2, 3 en 4. Hij legt in serie de blauwe 2 (verandering van richting) en dan in stijgende volgorde de blauwe 3 en de blauwe 4 en eindigt daarmee het spel.

Speleinde

Het spel eindigt van zodra een speler zijn laatste kaart kan afleggen. Deze speler bekommt hiervoor 5 extra punten. De medespelers krijgen voor elke kaart in de hand een minpunt. Het spel eindigt eveneens wanneer de aflegstapel voor de tweede maal wordt gebruikt. In dit geval worden er enkel minpunten gegeven. Na elke partij worden de punten van alle spelers genoteerd. Men speelt tweemaal zoveel partijen als er spelers zijn. Vanaf het tweede spelletje begint die speler die het minste punten heeft. Na het laatste spelletje wint hij die het meeste punten heeft of hij die het minste minpunten heeft.

De versterkte actie : "kaarten nemen"

Legt een speler op de gele kaart met de actie "kaarten nemen" dadelijk eenzelfde nieuwe gele kaart dan hoeft hij voor deze eerste gele kaart geen kaarten te nemen maar moet de volgende speler twee kaarten bij twee spelers nemen. Uitgenomen natuurlijk als die speler eveneens een identieke gele kaart kan afleggen. Nu is de volgende speler genoodzaakt drie kaarten bij twee spelers te nemen of weer een zelfde gele kaart uit te spelen.



Date Last Modified: 06-05-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief