

Janus

Auteur: Lothar Hannappel

Uitgegeven door Amigo Spiele, 1997

Kaartspel, waarbij je kaartrio's verzamelt, m.b.v. dubbelzijdige kaarten (3 tot 6 spelers vanaf 8 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door [Rob & Det](#) (Meppel, Nederland).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Speelidee

Iedere speler probeert zoveel mogelijk kaartentrio's te verzamelen. Een kaartentrio bestaat uit drie kaarten met een gelijk symbool. De benodigde kaarten voor een trio krijgt men, doordat men de kaarten uit de hand van de medespelers trekt of van de kaartenstapel in het midden. Wie aan het eind de meeste trio's bezit, heeft gewonnen.

Speelvoorbereiding

Alle kaarten worden goed geschud en er worden aan iedere speler twee kaarten uitgedeeld. De overige kaarten worden als stapel in het midden van de tafel gelegd. Let op: Iedere speler neemt zijn kaarten zo in de hand dat hij de bij het uitdelen dichtliggende zijde ziet, en de medespelers de symbolen aan de andere kant (de rugzijde) goed kunnen zien.

Basisregels

Tijdens het spel mogen de kaarten altijd maar van één kant gezien worden. Een speler mag de rugzijde van zijn handkaarten niet zien. Een uitzondering bestaat alleen bij het uitdelen van de eerste twee kaarten. Tijdens het hele spel mag een speler ten hoogste vier kaarten op de hand houden.

Speelverloop

De kaartengever begint. Daarna gaat het met de klok mee verder. Wie aan de beurt is, moet één van de volgende acties uitvoeren: òf één of twee kaarten trekken, òf één of twee kaarten afleggen.

Kaarten trekken

Een speler mag kaarten uit de hand van een medespeler of van de stapel in het midden van de tafel trekken. Hij mag ook van twee verschillende medespelers bij ieder één kaart trekken of van een medespeler en van de stapel ieder één kaart.

Wie kaarten trekt, neemt het voor hem zichtbare symbool (dat is de rugzijde van een kaart van een medespeler) op de hand. Het symbool op de andere kant, dat nu alle andere spelers zien, mag de speler zelf niet bekijken. De kaart mag niet worden omgedraaid. Bij het trekken van de stapel mag alleen de volgende kaart

zichtbaar worden, en geen enkele andere.

Wie al vier kaarten op de hand heeft, mag geen verdere kaarten trekken. Hij moet afleggen of een kaartentrio afleggen. Wie geen kaarten op de hand heeft, als hij aan de beurt is, moet één of twee kaarten trekken.

Kaarten afleggen

Een speler mag alleen kaarten op de stapel afleggen, waarvan ook kaarten getrokken worden. Er is geen extra aflegstapel. Daarbij moet de kaart zo worden afgelegd, dat het symbool, welke tot hier alleen voor hem zelf zichtbaar was, nu voor alle spelers zichtbaar afgelegd wordt.

Een kaartentrio

Wie aan de beurt is en door het trekken van kaarten een kaartentrio (drie kaarten, met een gelijk symbool) op de hand krijgt, legt het trio voor zich neer af. Het trio-symbool moet bovenop liggen, zodat de medespelers het trio kunnen controleren. Na het afleggen van een kaartentrio is meteen de volgende speler aan de beurt.

Speeleinde

Het spel eindigt, als alle spelers de mening zijn toegedaan dat met de overgebleven kaarten (handkaarten van de medespelers en kaarten in de stapel) geen trio's meer kunnen worden gevormd. Het spel is daarmee beëindigd. Vormt zich daarna toch nog een trio, dan behoort die tot geen enkele speler meer. Iedere speler telt zijn trio's. De speler met de meeste trio's heeft gewonnen.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 29-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief