



Uitgever: Pegasus Spiele • **Auteur:** Wolfgang Kramer • **Jaar:** 2008
Spelers: 3 tot 12 • **Leeftijd:** vanaf 8 jaar • **Spelduur:** ± 30 min.



Doel van het spel

Het is de bedoeling om niet als enige ezel over te blijven en zo snel mogelijk de eigen kaarten kwijt te geraken. Van zodra een speler daar in slaagt, is de ronde voorbij. De medespelers krijgen nu minpunten voor de kaarten die zij dan nog in hun hand hebben. De speciale draai: hoe hoger de waarde van een kaart is, hoe gemakkelijker men er vanaf kan geraken maar de minpunten die men moet incasseren wanneer dat niet lukt, zijn des te hoger. De ezel is daarbij extra gevaarlijk, want hij is 20 minpunten waard.

Wie na 5 manches de minste minpunten heeft, wint het spel.

Spelmateriaal

110 kaarten, als volgt verdeeld:

- 104 getallenkaarten (telkens 8 keer de waarden 1-13)
- 4 jokers
- 1 ezel
- 1 os



Daarnaast zijn pen en papier nodig voor het noteren van de punten.

Het spel voorbereiden

De kaarten met de **os** en de **ezel** worden om te beginnen apart gehouden. De speler met de langste oren krijgt de ezel. Hij is in de eerste ronde ook de **startspeler**. De os wordt uit het spel genomen. Hij is enkel nodig voor een variant, die aan het einde van deze spelregels staat.

De rechterbuur van de startspeler schudt alle overige 108 kaarten en deelt iedereen een aantal kaarten uit, zoals aangegeven in de tabel hieronder. Afhankelijk van het aantal spelers blijven meer of minder kaarten over. Deze worden uit de weg gelegd en zijn pas bij de volgende manche weer nodig. De spelers nemen hun kaarten in de hand.

Aantal spelers	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Kaarten per speler	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
Niet gebruikte kaarten	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Opmerking: De startspeler heeft nu een kaart meer als de andere spelers omdat hij bijkomend de ezel in de hand houdt.

Spelverloop

Een spel bestaat uit **5 manches**. (De spelers kunnen ook een ander aantal rondes afspreken om het spel korter of langer te maken.) Elke manche bestaat uit **meerdere rondes** waarin elke speler telkens eenmaal aan de beurt komt. Wanneer ten minste één speler aan het einde van een ronde geen handkaarten meer bezit, eindigt de manche.

De **startspeler** begint en speelt **één of meer handkaarten met dezelfde getalwaarde** uit.

Daarna is de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt. Hij moet nu ofwel **verhogen** of **passen**.

Opmerking: De startspeler kan in zijn eerste beurt al de ezel uitspelen, zie "Ezel".

Om te **verhogen** moet een speler **precies hetzelfde aantal kaarten** als de startspeler uitspelen, maar met een **hogere getalwaarde**. Kan of wil hij dit niet doen, moet hij **passen**.

De startspeler van een ronde bepaalt dus telkens het aantal kaarten, waarom het draait. Speelt hij slechts één kaart uit, mogen alle andere spelers ook maar één kaart uitspelen. Speelt hij echter een drieling uit (drie kaarten met dezelfde getalwaarde), dan moeten alle anderen ook een drieling uitspelen of passen. Bovendien moet de getalwaarde daarbij telkens hoger zijn dan de laatst gespeelde waarde.

Opmerking: De kleuren van de kaarten zijn van geen belang in het spel.

Wanneer **elke** speler **eenmaal** aan de beurt was, en dus verhoogd of gepast heeft, eindigt de ronde. De speler die de kaart(en) met de **hoogste getalwaarde** uitgespeeld heeft, wordt de **startspeler** in de volgende ronde.

De uitgespeelde kaarten worden verdekt uit de weg gelegd. Ze zijn van geen betekenis meer. Het komt er op aan om zo snel mogelijk alle eigen handkaarten kwijt te geraken.

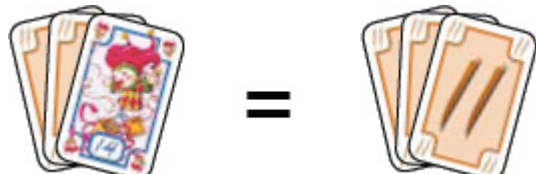


Ann is startspeler Bart verhoogt Cindy past Dieter verhoogt Erika past

Voorbeeld voor een spel met 5 spelers: Ann is startspeler. Ze speelt 3 kaarten uit, die allemaal de waarde 6 hebben. Bart verhoogt door 3 kaarten met getalwaarde 8 uit te spelen. Cindy past. Dieter speelt drie kaarten met de waarde 11 uit om te verhogen. Erika past. Omdat iedereen nu aan de beurt geweest is, is de ronde voorbij en worden alle uitgespeelde kaarten uit de weg gelegd. Dieter heeft de hoogste kaarten uitgespeeld en wordt daarom de startspeler van de volgende ronde.

Joker

Er zijn 4 **jokers** in het spel, die elke **getalwaarde van 1 tot 14** kunnen aannemen. Wanneer een speler een joker samen met één of meer andere kaarten uitspeelt, neemt de joker automatisch diezelfde getalwaarde aan.



Voorbeeld: 2 kaarten met waarde 11 en een joker komen overeen met 3 kaarten met waarde 11.

Een **afzonderlijk** uitgespeelde joker heeft daarentegen altijd de **getalwaarde 14**. De joker is dan de hoogste kaart in de ronde en kan niet meer overboden worden. Dat geldt ook wanneer een speler meerdere jokers tegelijkertijd uitspeelt. Een paar met waarde 13 kan bijvoorbeeld enkel nog met een paar jokers overboden worden.

Heeft een speler aan het einde van een ronde nog een joker in de hand, bezorgt deze hem **14 minpunten**.

Opmerking: In een ezelsronde heeft een joker altijd de waarde 1, zie "Ezel".

Ezel

Een speler die de ezel bezit, kan deze enkel uitspelen in een ronde waarin hij de **startspeler** is. Door dit te doen, begint er een **ezelsronde**, waarin enkele bijzondere regels van toepassing zijn.

- De **ezel** kan enkel als **afzonderlijke kaart** uitgespeeld worden en heeft de **waarde 0**.
- In een ezelsronde mogen spelers **niet passen**, maar moet er ook **niet verhoogd** worden. In plaats daarvan moet elke speler precies één kaart uitspelen. Het speelt daarbij geen rol of de waarde hoger, gelijk of lager is dan de kaarten van de andere spelers.
- Een **joker** heeft in een ezelsronde altijd de **waarde 1**.
- Wie in een ezelsronde de **hoogste kaart** uitspeelde, moet **alle** in deze ronde uitgespeelde kaarten, inclusief de ezel, oprapen en **bij zijn handkaarten voegen**. Hebben **meerdere spelers** de kaart met de hoogste getalwaarde gelegd, dan moet diegene die deze als **laatste** speelde, alle kaarten van deze ronde oprapen.

Op een ezelsronde mag **niet onmiddellijk** een nieuwe ezelsronde volgen! Een speler die op deze manier de ezel in zijn bezit gekregen heeft, kan hem dus niet onmiddellijk opnieuw uitspelen. Dat is ten vroegste in de daarna volgende ronde weer mogelijk, vooropgesteld dat diezelfde speler dan ook weer de startspeler is.

Opmerking: Bij het begin van de eerste ronde kan de speler die de ezel bezit (=startspeler) de ezel wel onmiddellijk uitspelen!

De ezel blijft tot het einde van een manche in het spel. Wie de ezel op dat ogenblik in zijn bezit heeft, moet daarvoor **20 minpunten** slikken.



Voorbeeld van een ezelsronde: Cindy bezit de ezel en is startspeler. Ze speelt hem uit en lokt zo een ezelsronde uit. Niemand mag nu passen. Dieter speelt een 2 uit, dan volgt Erika met een 1. Vervolgens is Ann aan de beurt en speelt net als Dieter een 2. Ten slotte speelt Bart een joker die in een ezelsronde de waarde 1 heeft. Nu was elke speler aan de beurt en is de ronde voorbij. De hoogste kaart kwam van Dieter en Ann, maar Ann heeft de hare later uitgespeeld dan Dieter. Daarom moet zij alle vijf de uitgespeelde kaarten oprapen en bij haar handkaarten voegen. Ze wordt ook de startspeler van de volgende ronde, maar mag niet onmiddellijk de ezel weer uitspelen.

Einde van het spel

Zodra een speler **aan het einde van een ronde geen handkaarten meer** heeft, is de manche voorbij.

Opmerking: Als een speler tijdens een ezelsronde zijn laatste handkaart uitspeelt en uiteindelijk alle kaarten van die ronde moet oprapen, is de manche nog niet voorbij. Het is natuurlijk wel mogelijk dat de manche beëindigd is omdat een andere speler in diezelfde ronde zijn handkaarten is kwijtgeraakt.

Nu wordt de score bepaald: alle spelers tellen hun minpunten:

- Elke **getallenkaart** telt voor **evenveel minpunten als het getal op de kaart**.
- Elke **joker** die een speler nog in de hand heeft, telt voor **14 minpunten**.
- De **ezel** telt voor **20 minpunten**.

In een ezelsronde mogen spelers **niet passen**, maar moet er ook **niet verhoogd**



Voorbeeld: Ann heeft aan het einde van een manche nog 3 kaarten in de hand: 3, 10 en een joker. Daarvoor krijgt ze $3+10+14=27$ minpunten.

De minpunten van alle spelers worden genoteerd. Daarna begint een nieuwe manche. De speler die op dit ogenblik de ezel bezit, houdt deze bij en is in de eerste ronde van de volgende manche ook de startspeler. Alle 108 kaarten worden voor het begin van een nieuwe manche opnieuw geschud en verdeeld volgens de tabel aan het begin van de spelregels.

Wie na **5 manches** de minste minpunten heeft, **wint het spel**.

Variant met de os

In deze variant speelt ook de os mee. De speler met de langste oren is nog steeds de startspeler, maar hij krijgt nu niet de ezel. In plaats daarvan worden **de os en de ezel** aan het begin van elke manche **in het midden van de tafel** gelegd.

Wie in de **eerste ronde** de hoogste kaart(en) speelt, moet **de os** oprapen en bij zijn handkaarten voegen. Wie in de **tweede ronde** de hoogste kaart(en) speelt, moet **de ezel** oprapen en bij zijn handkaarten voegen. Bij een gelijke stand, telt de laatst gespeelde kaart als de hoogste. Zowel de os als de ezel mogen door hun eigenaars niet onmiddellijk in de eerstvolgende ronde weer uitgespeeld worden. Dat kan ten vroegste vanaf de ronde daarna.

De os kan men precies zoals de ezel weer kwijt geraken wanneer door hem als startspeler aan het begin van een nieuwe ronde uit te spelen. Een **osronde** verloopt precies **zoals een ezelsronde**. Niemand kan passen en ieder speler kan slechts één kaart uitspelen. Een joker heeft de waarde 1, de os de waarde 0. Wie in de osronde de hoogste kaart speelde neemt alle kaarten nu **niet op de hand**, maar raapt ze op en **legt ze verdekt voor zich neer**. Deze kaarten tellen aan het einde van de manche als minpunten. De speler kan ze niet meer kwijt geraken! In dit geval telt een **joker** slechts als **1 minpunt**, **de os** zelf is hier **0 punten** waard.

Ook nu geldt weer dat de laatst gespeelde kaart de hoogste is bij een gelijke stand.

Wie in de **ezelsronde** de hoogste kaart speelt, voegt de **opgeraapte kaarten** zoals gewoonlijk **bij zijn handkaarten**.

Aan het einde van een manche telt een **os** in de hand voor **15 minpunten**, de **ezel** voor **20**.

Belangrijk: *Os en ezel kunnen nooit in dezelfde ronde uitgespeeld worden. Wanneer in een osronde (ezelsronde) een speler aan de beurt is, die enkel nog de ezel (os) in de hand heeft, moet bij wijze van uitzondering passen.*

Colofon

Auteur: Wolfgang Kramer (www.kramer-spiele.de)
Illustraties: Studio Mattigatti van Lorenzo Ciccoli
Vormgeving: Studio Mattigatti, Hans-Georg Schneider, Rita Geers
Realisatie: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
 Alle rechten voorbehouden

Vertaling: Sven De Backer • Versie 01.00
 voor FORUM-Federatie vzw • www.forumfederatie.be



www.pegasus.de



gezelschapsspiellub