

# Spelregels Arne junior

## ***Inhoud van de doos***

74 kaarten verdeeld in witte en zwarte kaarten  
4 fruitkaarten om de kleur van de speler aan te duiden

## ***Doel van het spel***

Verzamel om ter meest fruit van je eigen kleur. Maar verhinder dat de andere spelers hetzelfde doen door ze te pesten met de zwarte kaarten!

De speler met het hoogste aantal fruit wint.

## ***Duur van het spel***

10 – 20 minuten

## ***Leeftijdscategorie***

Vanaf 5 jaar

## ***Begin van het spel***

Elke speler kiest zijn fruitkaart(groen=appels; blauw=druiven; rood=kersen en geel=pruimen)  
Leg de fruitkaart voor je op de tafel zodat alle andere spelers kunnen zien met welke kleur je speelt.  
Schud de kaarten.  
Geef elke speler 8 kaarten.  
De kaarten worden in de hand genomen en niet getoond aan de andere spelers.  
De rest van de kaarten wordt in het midden van de tafel gelegd met de speelzijde naar beneden.  
De jongste speler begint en er wordt gespeeld in wijzerzin.

## ***De witte en de zwarte kaarten***

Je hebt zowel witte als zwarte kaarten. De witte kaarten moeten zich strikt houden aan de regels, zo kan je, als je aan de beurt bent, maar één witte kaart spelen. De zwarte kaarten echter luisteren naar geen enkele regel, je kunt er net zoveel spelen als jij wilt en wanneer je maar wilt, dus ook als je niet aan de beurt bent!!

## ***De spelbeurt***

Elke beurt begint met het nemen van een kaart van de stapel.

Per spelbeurt moet je 1 witte kaart spelen uit je hand. Je kunt kiezen tussen:

- een waardekaart van je eigen kleur bij jezelf aanleggen. Leg deze naast je fruitkaart telkens naast elkaar en dus niet op elkaar. Per fruitsoort heb je
  - o 2 kaarten met telkens 1 appel, druif, kers of pruim
  - o 3 kaarten met 2 appels, druiven, kersen of pruimen
  - o 2 kaarten met 3 appels, druiven, kersen of pruimen
  - o 1 kaart met 4 appels, druiven, kersen of pruimen

- 1 kaart met 5 appels, druiven, kersen of pruimen
- een actiekaart spelen. Leg deze kaart naast de stapel in het midden van de tafel. Je hebt volgende actiekaarten:
  - (4) 1 kaart stelen uit de hand van een vriendje naar keuze.
  - (4) 2 witte kaarten van jouw kleur vragen uit de hand van een vriendje naar keuze. Als die er maar één of geen heeft dan is het zo.
  - (4) 3 extra kaarten nemen van de stapel
  - (1) wisselen van plaats met een vriendje naar keuze, pas op alle op de tafel gespeelde kaarten blijven liggen, dus eigenlijk verander je zo van kleur!
  - (1) Kaarten doorgeven, alle spelers geven in de richting van het spel de kaarten die ze in hun hand hebben door aan de speler die naast hun zit.
  - (1) 2 zwarte kaarten vragen uit de hand van één vriendje naar keuze, als die er maar één of geen heeft dan is het zo.
- een waardekaart van een andere kleur afleggen, indien je echt niet anders kan. Leg deze kaart naast de stapel in het midden van de tafel. Pas op want deze kaart kan gestolen worden met een dief door een andere speler!!

Je beurt is voorbij van zodra je een witte kaart hebt gespeeld en de volgende speler is aan de beurt. **Pas op** je mag slechts 1 witte kaart per beurt spelen! Als je geen witte kaarten meer hebt in je hand moet je geen kaart afleggen, dus ook geen zwarte kaart.

### ***Spel binnen het spel: Het gebruik van de zwarte kaarten***

Zwarte kaarten kunnen altijd gespeeld worden, ook als je niet aan de beurt bent!

Je kunt net zoveel zwarte kaarten spelen als je wilt.

Door het gebruik van de zwarte kaarten moet je attent blijven.

Als je niet volgt wat er gebeurt op de speeltafel verlies je!

Je moet snel ingrijpen met de zwarte kaarten om het spel naar jouw hand te zetten

De zwarte kaarten zijn:

- (4) kameleon. Het beest dat van kleur kan veranderen, betovert een fruitkaart van een andere soort in jouw kleur. Je kunt ze enkel gebruiken samen met waardekaarten uit je hand. Stel dat je met de appels speelt en je hebt de 5 druivenkaart in je hand en een kameleon, geen probleem, je mag de kameleon meteen spelen, dus ook als je niet aan de beurt bent samen met de 5 druiven kaart. Je legt ze gewoon naast je andere waardekaarten op de tafel. Maar voor deze magie betaal je een prijs, een dief kan ALTIJD een fruitkaart met een kameleon stelen!
- (6) De dief. De dief kan 2 dingen doen:
  - De laatste kaart op de stapel afgelegde kaarten stelen. De dief wordt nu bovenaan de stapel afgelegde kaarten gelegd.
  - Een op tafel gespeelde kameleon met een fruitkaart stelen. 2 mogelijkheden:
    - Ik steel een fruitkaart van mijn kleur. De kameleon gaat op de stapel van de afgelegde kaarten samen met de dief. Mijn fruitkaart komt naast mijn andere fruitkaarten en kan niet meer worden gestolen
    - Ik steel een fruitkaart van een andere dan mijn eigen soort. De kameleon verhuist mee en de fruitkaart kan nog altijd worden gestolen. De dief gaat op de stapel van de afgelegde kaarten.
- (5) De vogel. Vogels eten graag fruit, leg je vogel op een afgelegde fruitkaart van een vriendje, waardoor deze vrucht geen waarde meer heeft! De vogel blijft heel het spel op de vruchtkaart liggen, zodat iedereen duidelijk ziet dat deze vruchtkaart geen waarde meer heeft.
- (5) Het vangnet. Hiermee kan je een vrucht die zijn waarde heeft verloren door een vogel terug in het spel brengen, het net vangt de vogel en je waardekaart telt terug. Leg het vangnet op de vogel. De kaarten blijven zo liggen tot het einde van het spel. Pas op; eenmaal

een vogel is gevangen kan je geen tweede vogel op het net leggen. Dus een vrucht kan maximaal 1 keer worden aangevallen door een vogel.

- (4) Veranderen spelrichting. Speel deze kaart wanneer je maar wil. De speler die nu aan de beurt was mag zijn beurt nog beëindigen, maar daarna is het meteen aan jou én de spelrichting is veranderd!

### ***Einde van het spel***

Het spel is voorbij wanneer er geen kaarten meer zijn om te trekken.

Alle spelers leggen nu de kaarten die ze nog in hun handen hebben op de stapel van afgelegde kaarten. Deze kaarten hebben geen enkele waarde.

Elke speler telt het fruit op de kaarten die voor hem liggen op tafel. Winnaar van het spel is de speler met het hoogste aantal fruit. Let op! Fruit met een vogel op telt niet mee. (wel indien de vogel is gevangen met een vangnet).

Veel speelplezier,

Arne.