

TALES!

SPELREGELS

VOORBEREIDING:

Schud alle kaarten. Afhankelijk van het aantal spelers krijgt iedere speler: bij 2 spelers 12 kaarten, bij 3 spelers 9 kaarten, bij 4 spelers 7 kaarten. Leg van de resterende kaarten 3 kaarten open onder elkaar midden op tafel. Elke kaart vormt de start van een rij, die met inbegrip van deze eerste kaart ten hoogste 5 kaarten mag bevatten! De overige kaarten zijn pas het volgende spel weer nodig. Leg die opzij.

Leg pen en papier klaar voor gebruik.

Afb. 1: Startopstelling



SPELVERLOOP:

A. KAARTEN SPELEN

Iedere speler kiest één van zijn handkaarten en legt die **gedekt** voor zich op tafel. Heeft iedereen dat gedaan, dan draait iedere speler zijn gekozen kaart open.

De speler die de laagste kaart heeft gespeeld, legt die als eerste in 1 van de 3 rijen, daarna gaat de op een na laagste kaart naar een rij, enzovoort. Leg kaarten altijd in een rij naast elkaar. Herhaal dit totdat alle handkaarten zijn gespeeld.

Waar worden kaarten neergelegd?

Elke gespeelde kaart past altijd maar in één rij. De volgende spelregels zijn van kracht:

Spelregel 1: "Oplopende getallenvolgorde"

De kaarten van een rij moeten altijd een **oplopende** getallenvolgorde hebben.

Spelregel 2: "Kleinste verschil"

Een kaart moet altijd in de rij worden gelegd waarvan het getal op de laatste kaart het kleinste verschil met het getal op de nieuwe kaart heeft.

Afb. 2: de kaarten 5, 8 en 17 zijn gespeeld. De 5 en de 8 worden in de eerste rij gelegd, de 17 in de tweede rij.



B. KAARTEN INCASSEREN

Zolang een speler zijn kaart in een rij kan leggen, is er niets aan de hand. Is een rij echter vol of past de kaart in geen enkele rij, dan incasseert de speler kaarten.

Spelregel 3: "Volle rij"

Een rij is met 5 kaarten vol. Moet een speler op basis van de eerste 2 spelregels een 6^e kaart in een rij leggen, dan moet hij alle 5 kaarten van die rij nemen. Zijn 6^e kaart is dan de eerste kaart van de nieuwe rij.



Afb. 3: de kaarten 9, 12 en 16 zijn gespeeld. De 9 en de 12 worden in de eerste rij gelegd, die daarmee vol is. Ook de 16 moet naar de eerste rij. De speler moet de 5 kaarten van die rij nemen en met de 16 de rij opnieuw starten.



Spelregel 4: "Te lage kaart"

Een speler een kaart met een waarde die zo laag is dat deze in geen enkele rij past, dan moet hij **alle** kaarten van een rij naar keuze nemen. Zijn "te lage" kaart vormt de start van de nieuwe rij.

Kaarten die een speler moet incasseren, legt hij als "koeienkoppenstapel" gedekt voor zich neer.

Afb. 4: de kaarten 3, 10 en 22 zijn gespeeld. De 3 past in geen enkele rij en de speler moet alle kaarten van een rij nemen. Hij kiest voor de derde rij, neemt de 20 en legt zijn 3 daarvoor in de plaats. De 10 gaat ook naar de derde rij en de 22 naar de tweede rij.



EINDE VAN HET SPEL:

Het spel is voorbij nadat alle handkaarten zijn gespeeld. Iedere speler telt nu de koeienkoppen op de kaarten in zijn koeienkoppenstapel. **Elke koeienkop** is 1 minpunt waard. Noteer de punten voor iedere speler en start het volgende spel. De speler die na 3 spellen de **minste** minpunten heeft, wint.

