

QUARTAINES KAARTSPEL TIP

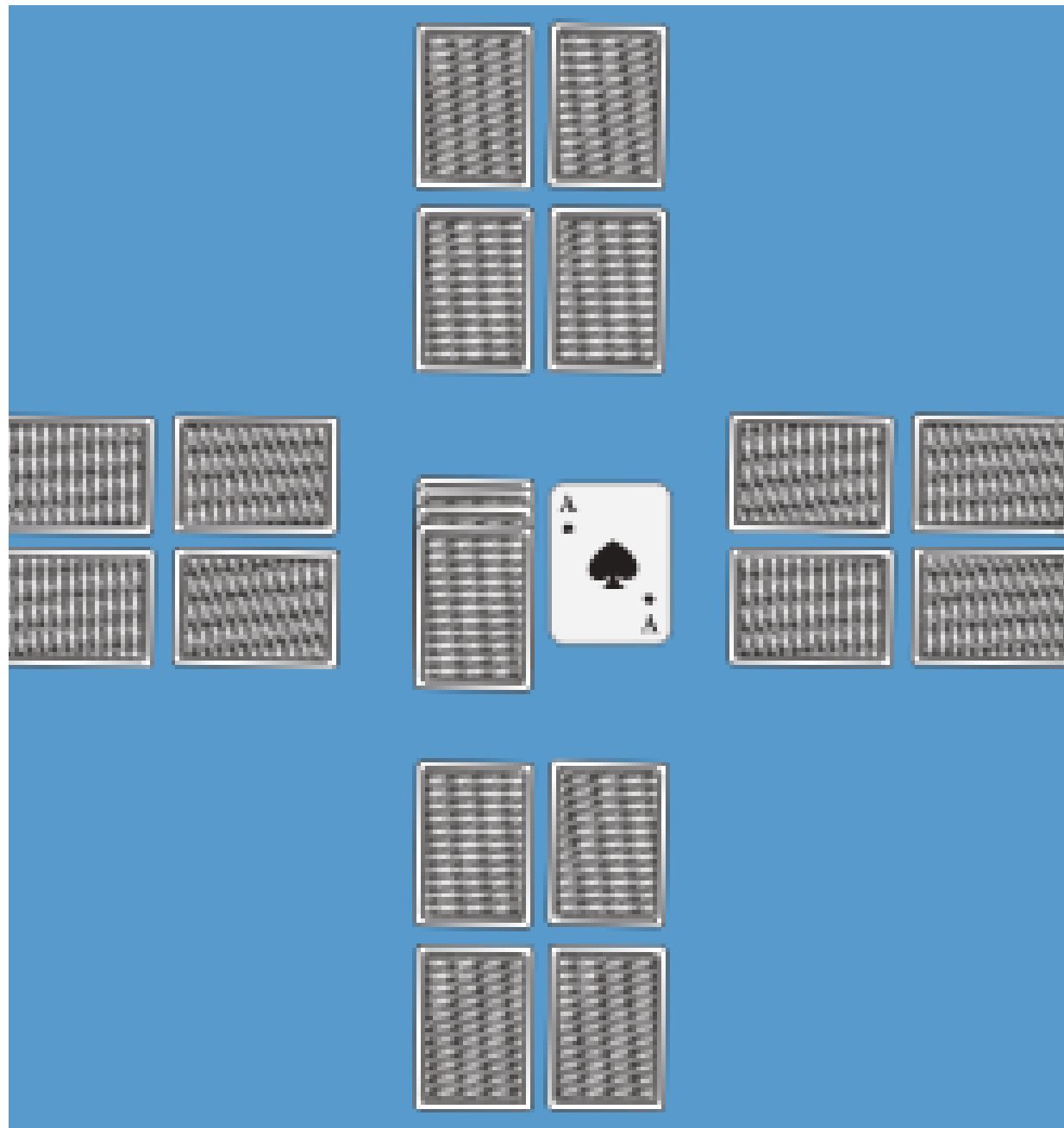
CAMBIO - OMWISSELEN

CREATE2SMILE.COM

VOOR EEN LACH BIJ DE GAST, HET PERSONEEL EN
DE ONDERNEMER

KAARTEN

Punten en special powers



DOEL SPEL

Het doel van het spel is om middels ruilen tot zo min mogelijk punten te komen. De speler met de minste punten wint de ronde.

Hieronder vind je een lijst met de punten per kaart.

2 = Geen speciale kaart. (2 pt)

3 = Geen speciale kaart. (3 pt)

4 = Geen speciale kaart. (4 pt)

5 = Geen speciale kaart. (5 pt)

6 = Geen speciale kaart. (6 pt)

7 = bij jezelf een kaart naar keuze bekijken (7 pt)

8 = bij jezelf een kaart naar keuze bekijken (8 pt)

9 = bij ander één kaart naar keuze bekijken (9 pt)

10 = bij ander één kaart naar keuze bekijken (9 pt)

Boer = 2 willekeurige kaarten ruilen zonder deze te bekijken bij jouzelf en een ander. Je mag ook 2 kaarten van andere spelers ruilen. (10 pt)

Vrouw = 2 kaarten ruilen met bekijken van 1 eigen kaart en 1 andere kaart vooraf. Je mag ruilen, maar is niet verplicht. (10 pt)

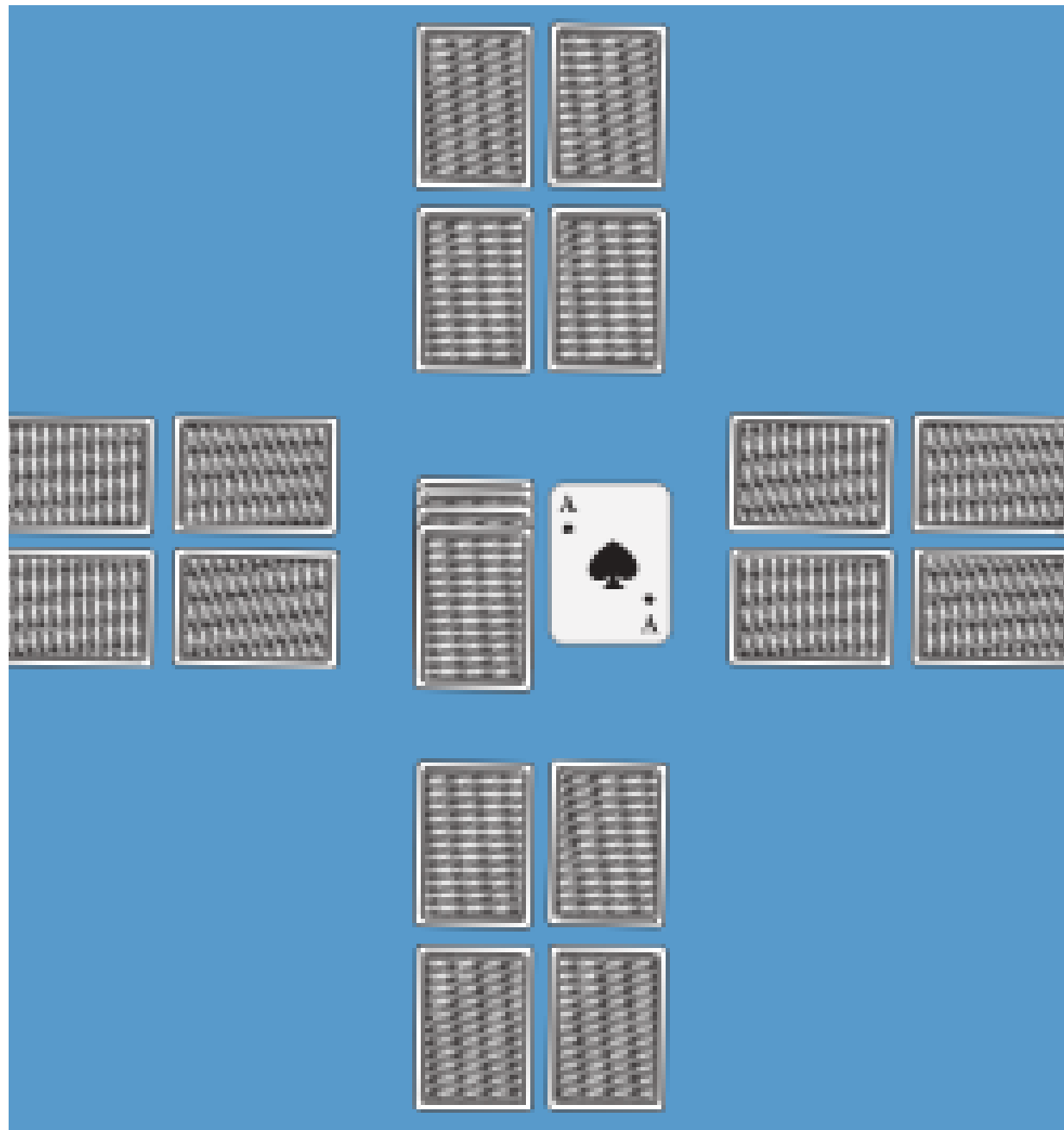
Heer = rood (-2 pt) / zwart (10 pt)

Aas = Geen speciale kaart. (1 pt)

Joker = Geen speciale kaart. (0 pt)

START

Spelen met 2 tot 6 personen



Vorbereiding

Iedere speler krijgt vier dichte kaarten voor zich: twee boven, twee onder.
Vervolgens wordt de overige stapel kaarten omgekeerd in het midden gelegd.

Afbeelding: voorbeeld opstelling tafel met vier spelers. Hier is de eerste kaart al geopend door de startspeler en ligt open naast de stapel.

Starten met de ronde

1. Bekijk 2 (naar keuze) van de 4 kaarten kort en deel deze met niemand. Onthoud deze kaarten goed, want je mag ze hierna niet meer bekijken.
2. Jongste speler begint 1ste ronde, na de 1ste ronde: winnaar begint.

Video uitleg - Engels

<https://www.youtube.com/watch?v=l6xcd07qKsU>

TIJDENS SPEL

Spelen met 2 tot 6 personen



Opties per beurt

De speler die aan de beurt is heeft telkens de volgende opties:

1. De speler pakt de bovenste kaart van de open pot en ruilt deze om met een van de eigen gesloten kaarten (andere spelers weten echter nu ook jouw kaart).
2. De speler pakt de bovenste kaart van de dichte pot. Vervolgens kan de speler dan:
OF de kaart van de dichte pot op de open pot leggen. Hierbij wordt automatisch de special power van een kaart geactiveerd (zie kopje betekenis kaarten).
OF de kaart van de dichte pot omruilen met een van de eigen kaarten en de eigen kaart vervolgens op de open pot leggen (Bij deze optie wordt GEEN special power geactiveerd).

Nadat de beurt voorbij is van een speler is de volgende speler aan de beurt (met de klok mee).

Opties wanneer je niet aan de beurt bent

Jungle speedmode: Iedere speler mag ten allen tijde een dubbele kaart vanuit zijn eigen stack op de open stapel leggen (ZIE FOTO). Dit geldt echter voor degene die het snelste is. De rest is dan te laat en moet de kaart terugleggen.

Wees dus snel als een kaart in het midden overeenkomt met een kaart die voor jou ligt.

LET OP! Pak je de verkeerde kaart (omdat je niet meer wist waar de 4 precies lag) dan maak je een fout en krijg je een extra kaart.

TIJDENS SPEL

Spelen met 2 tot 6 personen



Regels tijdens spel

Fout in het spel = extra kaart van de stapel pakken en neerleggen naast anderen kaarten. Deze kaart mag niet bekeken worden (kijken naar eigen of andere kaart terwijl dit niet mag, verkeerde kaart op de stapel leggen).

Wanneer iemand zonder kaarten zit is het een automatische cambio en mogen alle andere spelers nog eenmaal hun beurt spelen, ookal ontstond de automatische cambio niet in de beurt van de speler zonder kaarten. Als een automatische cambio zich voordoet, terwijl een andere speler al cambio heeft gezegd zijn van beide spelers de kaarten bevroren.

Je draait je kaarten altijd om van je af en gebruikt dezelfde hand bij het neerleggen van meerdere kaarten (in het geval er een kaart afgelegd kan worden).

Iemand heeft cambio gezegd, maar meer punten dan 5, dan krijgt die persoon 10 strafpunten.

EINDE SPEL



Speler A heeft -1 punt, Speler B heeft 10 punten, Speler C 19 en speler D 19 punten. Schrijf deze op en begin een nieuwe ronde.

Afsluiten Ronde

Wanneer een speler vijf punten of minder voor zich heeft liggen, mag de speler (aan het einde van zijn eigen beurt) “CAMBIO” roepen. Vanaf dat moment zijn de kaarten van deze speler bevroren en kunnen andere spelers de speciale kaarten niet meer doen gebruiken tegenover deze persoon.

Na de beurt van de speler die Cambio heeft geroepen zijn alle andere spelers nog eenmaal aan de beurt. Na afloop van die laatste ronde draait iedereen om de beurt de kaarten om en wordt de score opgemaakt.

*De speler die cambio heeft gezegd moet de laagste score hebben. Heeft een andere speler evenveel punten of minder dan krijgt de speler die cambio riep 10 strafpunten.

Zie pagina 1 voor alle punten.

Het spel wordt gespeeld totdat 1 persoon 50, 80, 100 punten heeft bereikt. Spreek dit af voordat het spel begint.

VARIANT: net zoals bij hartenjagen kun je nadat 1 persoon 50 punten heeft behaald ook weer terugtellen. Behaal nu juist zoveel als mogelijk punten.