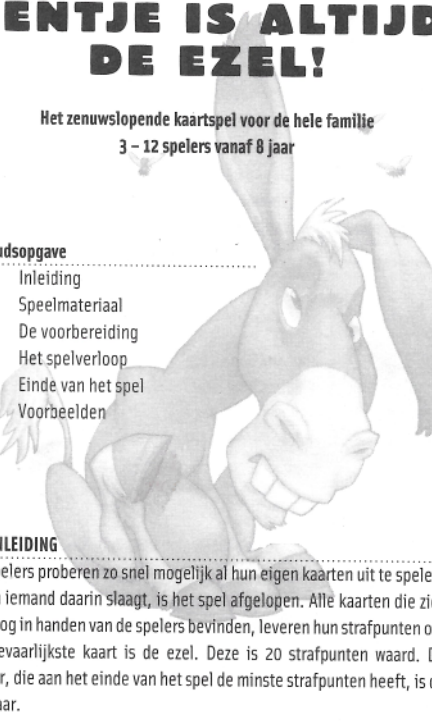


EENTJE IS ALTIJD DE EZEL!

A large, stylized illustration of a donkey's head and shoulders, facing forward with a wide, toothy grin. The donkey has large ears and a small tuft of hair on its head. The illustration is in a light, sketchy style, blending into the background.

Het zenuwslopende kaartspel voor de hele familie

3 - 12 spelers vanaf 8 jaar

Inhoudsopgave

- 1.0 Inleiding
- 2.0 Speelmateriaal
- 3.0 De voorbereiding
- 4.0 Het spelverloop
- 5.0 Einde van het spel
- 6.0 Voorbeelden

1.0 INLEIDING

De spelers proberen zo snel mogelijk al hun eigen kaarten uit te spelen. Zodra iemand daarin slaagt, is het spel afgelopen. Alle kaarten die zich dan nog in handen van de spelers bevinden, leveren hun strafpunten op. De gevaarlijkste kaart is de ezel. Deze is 20 strafpunten waard. De speler, die aan het einde van het spel de minste strafpunten heeft, is de winnaar.

2.0 SPEELMATERIAAL

Het spel bevat:

- 110 speelkaarten:
104 getallenkaarten (8 series van 1 t/m 13), 5 jokers en de ezel
- de spelregels

Mocht één van bovenstaande onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, dan kunt u het beste direct contact met ons opnemen. Wij sturen u nog dezelfde dag vervangende onderdelen.



Phalanx Games b.v.

Postbus 32

1380 AA Weesp

Telefoon: 0900 - 9990000

3.0 DE VOORBEREIDING

Degene die het slechtst een ezel kan imiteren, ontvangt pen en papier, waarop hij in de loop van het spel de strafpunten van de spelers noteert. Zijn linkerbuurman legt de ezelkaart even opzij en schudt vervolgens de overige kaarten. Hij steekt daarna de ezelkaart in de stapel, zodat deze zich tussen de eerste 39 kaarten bevindt. Vervolgens deelt hij één voor één de kaarten volgens onderstaande tabel uit.

Aantal spelers	Kaarten per speler	Totaal aantal kaarten in het spel.
3	13	39
4	13	52
5	13	65
6	13	78
7	13	91
8	13	104
9	12	108
10	11	110
11	10	110
12	9	108



4.0 HET SPELVERLOOP

De speler met de ezelkaart is de *startspeler*. Hij speelt één of meer kaarten met een **gelijke** waarde. Vervolgens is zijn linkerbuurman aan de beurt. Hij moet *verhogen* of *passen*.

- **Verhogen betekent:** Hij moet *evenveel* kaarten als zijn voorganger spelen, maar met een *hogere* waarde.
- **Passen betekent:** Hij speelt *geen* kaarten (omdat hij niet wil of kan verhogen).

De speler die als eerste kaarten speelt bepaalt altijd het aantal kaarten dat door iedereen gespeeld moet worden. Als hij bijvoorbeeld 1 kaart speelt, moeten alle andere spelers ook 1 kaart spelen of passen. Als hij bijvoorbeeld 3 kaarten (met dezelfde waarde) speelt, moeten alle andere spelers ook 3 kaarten spelen of passen. Een speler die kaarten speelt, moet altijd een *hogere* waarde spelen dan zijn voorganger deed.

De spelers leggen hun gespeelde kaarten open voor zich neer, zodat men kan zien wie welke kaarten heeft gespeeld. Als elke speler *één* keer aan de beurt is geweest en verhoogd of gepast heeft, is een ronde afgelopen. De gespeelde kaarten spelen verder geen rol meer in het spel en worden gedekt terzijde gelegd. De speler die in een ronde de kaart(en) met de **hoogste** waarde heeft gespeeld, wordt in de volgende ronde de *nieuwe startspeler*. Op deze wijze wordt ronde na ronde gespeeld totdat op zijn minst één speler geen kaarten meer bezit.

4.1 Joker

Er bevinden zich 5 jokers in het spel. Deze kunnen elke waarde aannemen (van 1 t/m 14). Als een joker samen met andere getallenkaarten wordt gespeeld, neemt de joker automatisch de waarde van deze kaarten aan.

Voorbeeld: Twee kaarten met waarde 10 en een joker gelden als 3 kaarten met waarde 10. Als een joker alleen wordt gespeeld, heeft hij waarde 14. Dit is de hoogste waarde in het spel en kan niet meer worden verhoogd. Een alleen gespeelde joker kan ook waarde 1 aannemen als men daarmee de ezelkaart wil afweren (zie 4.2). Een speler die aan het einde van het spel nog een *joker* op handen heeft, krijgt voor deze kaart 14 strafpunten.



4.2 De ezelkaart

De speler met de ezelkaart is startspeler in de eerste ronde. Hij mag in deze eerste ronde (of in een latere ronde) de ezelkaart spelen. In dat geval wordt er een *ezelronde* gespeeld. De volgende regels gelden dan:

- De ezelkaart heeft altijd waarde *nul*.
- De spelers mogen in de ezelronde *niet* passen en ze hoeven geen hogere kaart dan de voorgaande te spelen. Zij moeten elk 1 kaart van een waarde naar keuze spelen, ongeacht de waarden van eerder gespeelde kaarten.
- De speler die de *hoogste* kaart heeft gespeeld, moet *alle* in deze

ronde gespeelde kaarten *op handen nemen* (met inbegrip van de ezelkaart). Als meerdere kaarten met de hoogste waarde werden gespeeld, moet de speler die als *laatste* deze waarde heeft gespeeld, de kaarten op handen nemen.

4.3 Hoe komt men weer van de ezelkaart af?

De speler die de "ezelkaart" heeft moeten incasseren, mag deze niet meteen in de daaropvolgende ronde spelen! Op zijn vroegst mag dat in de ronde daarna. Hij *moet* dan echter wel *startspeler* zijn.



Een speler kan de ezelkaart alleen spelen als hij startspeler is! De ezelkaart verhuist tot het einde van het spel van speler naar speler. Het is best mogelijk dat de ezelkaart in hetzelfde spel meerdere keren bij dezelfde speler terechtkomt. De speler die de kaart aan het einde van het spel bezit, is de ezel en krijgt daarvoor 20 strafpunten!

5.0 EINDE VAN HET SPEL

Als minstens één speler aan het *einde* van een ronde geen kaarten meer heeft, is het spel afgelopen.

Let op! Als een speler zijn laatste kaart in een ezelronde speelt, is het spel alleen afgelopen als hij de kaarten niet hoeft te nemen!

Als het spel is afgelopen, tellen alle spelers hun strafpunten. De ezelkaart is 20 strafpunten waard en een joker 14. Bij alle andere kaarten is de waarde van de kaart gelijk aan het aantal strafpunten dat de speler incasseert. De strafpunten worden op een blad papier bijgehouden. De speler, die na een vooraf overeengekomen aantal speelronden de minste strafpunten heeft, wint het spel. Men kan ook tot een bepaald aantal punten spelen. Wie bij de eindtelling de minste strafpunten heeft, heeft gewonnen.

6.0 VOORBEELDEN

6.1 Een normale speelronde

Arno is startspeler. Hij speelt 3 kaarten:	6/6/6
Babs verhoogt:	8/8/Joker
Chris past.	
Danny verhoogt:	10/10/10
Erik past.	

Danny heeft de hoogste kaarten gespeeld. Hij wordt de nieuwe startspeler. Voordat Danny de nieuwe ronde begint, worden de gespeelde kaarten op een aflegstapel gelegd.

6.2 Een ezelronde (spelers mogen niet passen!)

Robert is startspeler. Hij heeft de ezelkaart en speelt deze:	Ezel
Jessica speelt haar laagste kaart:	2
Dennis speelt een	1
Scott speelt een	2
Sofie speelt een	1

De speler, die de hoogste kaart heeft gespeeld, moet alle in deze ronde gespeelde kaarten op handen nemen. Als meerdere spelers de hoogste kaart spelen, krijgt de speler die deze het laatst speelde de ezel. In het voorbeeld is dat Scott. Hij neemt alle kaarten op handen en is de nieuwe startspeler. Hij mag de ezelkaart niet meteen weer spelen. Eventueel mag hij dat in de daaropvolgende ronde doen als hij tenminste nog startspeler is.

Auteur:	Wolfgang Kramer
Productie:	Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann
Grafische Vormgeving:	Francois Bruel
Grafische Bewerking:	Lin Lehnen

© 2004 Phalanx Games

Uitgever: Phalanx Games B.V.

Distributie: 999 Games B.V.

Postbus 32

NL 1380 AA Weesp

www.phalanxgames.nl

Bezoek ieder najaar Het Spellenspektakel in het Beursgebouw Eindhoven, naast het CS. 10.000 m2 spellenplezier voor de hele familie: u kunt kijken, onder deskundige leiding spelen, en kopen op de vele stands en paviljoens die deze beurs rijk is. Ook aan de kleintjes is gedacht: er is een crèche en rustruimte met deskundige oppas.

Informatie: www.spellenspektakel.nl

