

Spelregels



*Een rummy-achtig
kaartspel voor jong en oud.
Spannend tot de
laatste ronde!*



Five Crowns is een rummy-achtig kaartspel voor jong en oud. Omdat er elke ronde meer kaarten in het spel komen en daarmee meer punten, blijft het spannend tot de laatste ronde.

Spelmateriaal:

• 116 speelkaarten:



6 jokers



2 decks van 55 kaarten
in 5 kleuren (waarden
3 tot en met 10, J, Q en K)



• De spelregels

Kort speloverzicht

Het spel duurt 11 ronden. Elke ronde kent 1 of meer winnaars. Zij krijgen geen (straf)punten, de anderen wel. Wie na 11 ronden de minste (straf)punten heeft, wint het spel.

Vorbereiding

Schud de 116 speelkaarten en geef iedere speler er gedekt 3. Deel de kaarten één voor één met de klok mee, te beginnen bij de speler links van de deler. Leg de resterende kaarten als gedekte trekstapel midden op tafel. Draai de bovenste kaart van deze stapel om en leg deze er open naast. Dit is de eerste kaart van de aflegstapel.

Opmerking: in elke volgende ronde krijgen de spelers steeds 1 kaart meer. In ronde 2 ontvangt iedere speler dus 4 kaarten, in de derde ronde 5 kaarten, enzovoort.

Startopstelling voor 4 spelers



Spelverloop

De speler links van de deler begint. Hij trekt de bovenste kaart van de gedekte trekstapel of van de aflegstapel en neemt deze in zijn hand. Hij legt nu 1 kaart uit zijn hand op de aflegstapel en heeft daarna 2 mogelijkheden:

1. Hij gaat niet uit; of
2. Hij gaat uit.

1. Hij gaat niet uit

De beurt van de speler is afgelopen. De volgende speler (met de klok mee) is aan de beurt.

2. Hij gaat uit

Kan een speler setjes maken van alle kaarten die hij nog in zijn hand heeft, dan gaat hij uit. Dat betekent dat hij al zijn kaarten open op tafel legt. Alle andere spelers zijn daarna nog één keer aan de beurt. Daarna is deze ronde afgelopen en begint een volgende.

Uitzondering: na ronde 11 is het spel afgelopen.

Opmerking: in een spel met 7 spelers raakt de gedekte trekstapel leeg in de laatste ronde. Schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

Setjes

Er zijn 2 soorten setjes: gelijke waarden en straat.

Gelijke waarden: 3 of meer kaarten met dezelfde waarde, ongeacht de kleur ervan.

Voorbeelden:

8♣, 8★, 8♠



of

K♠, K♦, K♥, K♣



Straat: een opeenvolgende serie waarden van 1 kleur, bestaande uit 3 of meer kaarten.

Voorbeelden:

5♣, 6♣, 7♣



of

9★, 10★, J★, Q★, K★



Jokers: er zijn 6 jokers in het spel. Verder geldt dat elke kaart die dezelfde waarde heeft als het aantal kaarten die in de huidige ronde zijn gedeeld, ook als joker mag worden gebruikt. *Voorbeelden: in ronde 1 zijn alle '3'-en jokers, in ronde 5 alle kaarten met een '7' en in ronde 11 alle kaarten met een 'K'.*

Bij het maken van setjes mag een speler zoveel jokers gebruiken als hij wil om benodigde kaarten te vervangen.

Voorbeeld 1: het is ronde 2. Een speler heeft na het afleggen van een kaart 6♦, 7♦, 9♦, 4♣ in zijn hand. In ronde 2 gelden alle vieren als jokers. Hij kan de 4♣ daardoor gebruiken als 8♦ om de straat compleet te maken.



Voorbeeld 2: het is ronde 10. Een speler heeft na het afleggen van een kaart de volgende kaarten in zijn hand: Joker, Q♦, Q♣, 3★, 4★, 5★, 7★, 8★, J♠, J♣, K♥, K★.



In deze ronde gelden alle vrouwen (Q) als jokers. De speler kan de 3 jokers die hij heeft, gebruiken om 2 setjes met gelijke waarden te maken (J♠, J♣, Q♦ en K♥, K★, Q♣),



en een straat van 6 kaarten (3★, 4★, 5★, Joker, 7★, 8★).



Einde van een ronde

Nadat een van de spelers uit is, komt iedere andere speler nog één keer aan de beurt. Hij trekt op de gebruikelijke manier een kaart van de gedekte stapel of de aflegstapel, legt 1 kaart af en legt daarna al zijn geldige setjes voor zich op tafel. De waarden van alle kaarten die hij nu nog in zijn hand heeft, worden als (straf)punten voor hem genoteerd. Elke kaart is zoveel (straf)punten waard als het getal dat erop staat (een '5' is bijvoorbeeld 5 (straf)punten waard). Verder is een J 11, een Q 12, een K 13 en een Joker 50 (straf)punten waard. De in deze ronde geldende "wisselende Joker" is 20 (straf)punten waard.

Voorbeeld: een speler heeft aan het einde van de eerste ronde een Joker, 6♠ en Q♦ over. Hij krijgt 68 (straf)punten.

$$50 + 6 + 12 = 68 \text{ (straf)punten}$$



Volgende ronde

De speler links van de huidige deler wordt de nieuwe deler. Een nieuwe ronde begint, waarin iedere speler 1 kaart meer krijgt (zie Voorbereiding).

Einde van het spel

Het spel is afgelopen na ronde 11. De speler met de minste (straf)punten wint.

SPELREGELS VOOR SOLITAIR SPEL

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht, met uitzondering van de volgende:

Vorbereiding

Schud de 116 speelkaarten en vorm daarna 11 stapels van respectievelijk 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 en 13 kaarten. De overige kaarten vormen de gedekte stapel. Deze stapels vormen elk de kaarten uit een ronde. Leg ze open neer zodat je goed kunt zien uit welke kaarten een hand bestaat.

Spelverloop

Trek steeds de bovenste kaart van de stapel en leg deze bij een stapel naar keuze en leg daarna 1 van de kaarten van die stapel af. Afgelegde kaarten kunnen niet meer worden gebruikt. Kan een stapel uit volgens de gebruikelijke spelregels, dan draai je de kaarten van die stapel om.

Einde van het spel

Lukt het je om met alle stapels uit te gaan voordat de gedekte stapel leeg is, dan heb je gewonnen. Zoniet, dan heb je verloren.



© 1996 Cannel, LCC
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
Klantenservice@999games.nl

Auteur: Marsha J. Falco
Grafische bewerking: Fonts+Files
Vertaling en eindredactie:
Daniël Hogetoorn
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany