

NL

17

DICIASSETTE

In Diciassette (17) leggen spelers om beurten kaarten in een centrale rij. Sommige kaarten zijn zichtbaar, maar andere blijven verborgen. Zorg ervoor dat de kaarten die je speelt het totaal aantal punten niet boven 17 brengt. Raad en bluf je een weg naar de overwinning.

HEL VETIQ

Ontwerper:
Munetoshi Harigaya
Illustrator:
Petra Eriksson



2-6



20'



7-99

SPEELMATERIAAL

70 kaarten, waaronder:

- 15 kaarten, aan de voorkant genummerd van 1 tot 5
- 35 kaarten, aan de voor- en achterkant genummerd van 1 tot 5
- 20 speciale kaarten

24 fiches:

- 14 overwinningfiches **1**
- 10 straffiches **X**

BELANGRIJK

Kaarten hebben voor de duidelijkheid een witte rand aan de voorkant en een zwarte rand aan de achterkant. Dit verschil is van cruciaal belang voor kaarten die er anders aan beide kanten hetzelfde uitzien. Zo kun je ze makkelijker spelen, schudden en sorteren.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste over 3 overwinningfiches beschikken. (**1 1 1**).

VOORBEREIDING

1. Leg de fiches aan de kant.
2. Schud de kaarten.
3. Elke speler ontvangt 3 kaarten.
4. De resterende kaarten vormen de trekstapel (met de zwarte rand naar boven).

Om de startspeler te bepalen, plaats je 1 overwinningfiche en het benodigde aantal straffiches in een zakje, zodat er evenveel fiches als spelers zijn. Iedereen trekt 1 fiche uit het zakje. De speler die de overwinningfiche trekt, is de startspeler.

SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit verschillende rondes totdat er een winnaar is. (Zie: 'Einde van het spel'.)

Er wordt met de klok mee gespeeld. Tijdens jouw beurt moet je het volgende doen:

- een kaart spelen
- een nieuwe kaart van de stapel trekken

Een kaart spelen

Afhankelijk van je tactiek kun je je kaart open of gedekt aan de rechterkant van de rij in het midden van de tafel leggen. Alle kaarten worden op deze manier gespeeld, ook de speciale kaarten en de 15 kaarten die aan de voorkant genummerd zijn.

Een kaart trekken

Als je een kaart hebt gespeeld, trek je een nieuwe kaart van de trekstapel. Als er geen kaarten meer zijn, schud je de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

17 ROEPEN

Als je vermoedt dat het totaal aantal punten van de kaarten in de rij 17 of meer is geworden, kun je de ronde beëindigen door "17" te roepen. Zorg ervoor dat je dit doet voordat een andere speler aan de beurt is. Je kunt dit niet doen na je eigen beurt. Nadat je "17" hebt geroepen, draai je alle gedekte kaarten om. Bereken dan het totaal aantal punten van de kaarten in de rij. Vergeet niet dat speciale kaarten 0 punten waard zijn. Pas op voor valstrikkaarten! (Zie: 'Speciale kaarten'.)

BELANGRIJK

Als meerdere spelers tegelijkertijd "17" roepen, heeft degene van die spelers die als eerste aan de beurt is na de speler die de laatste kaart heeft gespeeld prioriteit.



In dit voorbeeld kan de volgende speler een nieuwe kaart toevoegen aan de rij (bijvoorbeeld een 1). Of als iemand denkt dat het totaal aantal punten van de kaarten (waaronder de 2 gedekte kaarten) 17 of meer is, kan hij of zij "17" roepen. Als een speler "17" roept, draai dan de twee gedekte kaarten om en tel alle punten bij elkaar op.

EINDE VAN DE RONDE

Als het totaal aantal punten van de kaarten 17 of meer is.



De laatste speler die een kaart heeft gespeeld, ontvangt een straffiche.



De speler die "17" heeft geroepen, ontvangt een overwinningfiche.

Als het totaal aantal punten van de kaarten minder is dan 17.



De laatste speler die een kaart heeft gespeeld, ontvangt een overwinningfiche.



De speler die "17" heeft geroepen, ontvangt een straffiche.

Als alle spelers hun fiches hebben ontvangen, leg je alle kaarten in de rij af. Spelers behouden de kaarten in hun handen en moeten goed in de gaten houden welke kaarten al zijn gespeeld en welke er nog over zijn!

De speler die het overwinningfiche ontvangt, start dan een nieuwe ronde.



STRAFFICHES

Als je een tweede straffiche **X** ontvangt, leg dan beide straffiches **X X** en 1 overwinningfiche **1** af, als je er een hebt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een speler over 3 overwinningfiches beschikt (**1 1 1**). **Opmerking:** je moet straffiches toepassen, voor je de overwinningfiches telt. Het is mogelijk om beide te ontvangen aan het einde van een ronde met een valstrikkaart **★**.

Bij een gelijkspel wint de speler met de minste straffiches. Is de stand nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning!

SPECIALE KAARTEN

Speciale kaarten veroorzaken acties als ze als volgt worden gespeeld:



Omkeren

Als je deze kaart open speelt, wordt de beurtvolgorde omgekeerd. Met de klok mee wordt tegen de klok in en vice versa.



Vuilnis

Als je deze kaart open speelt, leg dan de laatst gespeelde kaart af, samen met deze vuilniskaart. Als de laatste kaart gedekt is gespeeld, hou hem dan gedekt terwijl je hem aflegt. Als de laatst gespeelde kaart een omkeren-kaart is, blijf dan in omgekeerde richting spelen nadat je de kaart hebt afgelegd.



x2

Als je deze kaart open speelt, dan moet de volgende speler 2 van zijn of haar kaarten spelen en daarna 2 kaarten trekken in plaats van 1.



Valstrik

Deze kaart werkt alleen als je hem gedekt speelt. Als een valstrikkaart wordt onthuld aan het einde van een ronde, ontvangt de speler die hem heeft gespeeld een overwinningfiche. De speler die "17" heeft geroepen, ontvangt een straffiche. Volg daarna de regels in het onderdeel 'Einde van de ronde' zoals normaal. **Opmerking:** je kunt maar 1 overwinningfiche per ronde ontvangen. Als je een overwinningfiche ontvangt van een valstrikkaart, ontvang je geen tweede fiche als je op het juiste moment "17" roept.

Als je een speciale kaart gedekt speelt, is de waarde ervan 0 wanneer hij wordt onthuld aan het einde van een ronde. Deze regel is niet van toepassing op een valstrikkaart.