

ZEVEN

Een spel met zeven regels voor 2 tot 7 spelers vanaf 7 jaar.

Speelduur: soms 7 minuten.

INHOUD

- 80 kaarten
- 80 overwinningspunten
- spelregels

DOEL VAN HET SPEL

De speler die het eerst al zijn kaarten kan neerleggen wint de ronde. De speler met de meeste overwinningspunten op het einde wint het spel.

VOORBEREIDING

Vooraleer men de eerste keer kan spelen moeten de overwinningspunten (ronde schijfjes) voorzichtig uit de kaarten gehaald worden. De kaarten worden goed geschud en elke speler krijgt (raad eens) zeven kaarten. De rest van de kaarten worden gedekt op het midden van de tafel geplaatst als trekstapel.

HET SPEL – DE ZEVEN REGELS

- **1.** De jongste spelers begint. Hij legt één van zijn kaarten naast de trekstapel en hij start zo de aflegstapel. Nadien neemt hij één kaart van de trekstapel
- **2.** Er wordt gespeeld in de richting van de klok, en elke speler legt op zijn beurt een kaart op de aflegstapel. Er mag altijd besloten worden om de kaart “hole on hole” (open holte op open holte) te leggen of “hole on number” (open ruimte op het getal)
- **3.** Het **totaal van de beide nummers** dat je kan zien op de aflegstapel moet altijd **HOGER of GELIJK** zijn aan de kaart die nadien gespeeld wordt. Het getal zeven mag hierbij nooit overschreden worden.
- **4.** Nadat een speler een kaart gelegd heeft neemt hij onmiddellijk een kaart van de trekstapel. Uitzondering: als de speler een kaart legt en het totaal is zeven. Dan neemt hij géén kaart maar roept gewoon “ZEVEN”.

- **5.** Als er een totaal van zeven gemaakt wordt, dan wordt de aflegstapel aan de kant gelegd. De speler die de zeven “gemaakt” heeft begint een nieuwe aflegstapel door een kaart te leggen. Ook nu neemt hij geen extra kaart op hand.
- **6.** Als een speler geen kaart kan spelen omdat het totaal lager zou zijn dan het vorige totaal of hij zou de zeven overschrijden, dan neemt hij een extra kaart van de stapel en is zijn beurt voorbij.
- **7.** De speler die als eerste zijn kaarten kwijt is wint de ronde. De andere spelers spelen door tot er maar één speler overblijft.

Als er een nieuwe trekstapel zou nodig zijn, dan worden de kaarten die aan de kant liggen geschud en vormen deze de nieuwe trekstapel.

SCORE

De winnaar van een ronde krijgt zoveel overwinningspunten als er spelers zijn. De speler die tweede eindigt krijgt dus één punt minder enzovoort.

Met 2,3 of 4 spelers wordt de winnaar bepaald na zeven rondes. Met 5,6 of 7 spelers wordt er doorgespeeld tot alle overwinningspunten verdeeld zijn.

Vertaling: Vansant Jan (www.geelpionneke.be) 18 juli 2009