



CLUBS

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

London 1873 – die Gentlemen der High Society versammeln sich regelmäßig im Reform Club, um über Politik, Wirtschaft und Philosophie zu diskutieren. Oder sie schließen in den Salons des Clubs exotische Wetten ab und entspannen sich bei langen Whist-, Hasard- und Clubs-Partien – den beliebtesten Kartenspielen der Zeit.

Inhalt

60 Spielkarten

6 Bonuskarten



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als Erster 50 Siegpunkte (oder mehr) zu erzielen.
Siegpunkte werden durch den Gewinn von CLUBS- und Bonuskarten erzielt.

Spielvorbereitung

Legt die benötigten Bonuskarten offen nebeneinander auf den Tisch.



Anzahl Spieler

- ♠ 6 Spieler
- ♠ 5 Spieler
- ♠ 4 Spieler
- ♠ 3 Spieler
- ♠ 2 Spieler*

Bonuskarten

- alle Bonuskarten
- 0, 2, 5, 8, 10
- 0, 2, 5, 8
- 0, 2, 5
- 5



(*siehe auch „2er-CLUBS“ am Ende dieser Spielregel)

Die restlichen Bonuskarten kommen zurück in die Schachtel. Jetzt benötigt ihr noch Stift und Papier zum Notieren der Siegpunkte.

Der älteste Spieler ist der erste Geber. Er mischt die Spielkarten und teilt an jeden Spieler 10 Karten aus. Die übrigen Karten werden beiseitegelegt, ihr benötigt sie erst in der nächsten Runde.



Spielablauf

Die Person links vom Geber beginnt und spielt entweder einen *Single*, ein *Set* oder einen *Run*.

- ♣ **Single:** Jede Karte, die einzeln ausgespielt wird.
- ♣ **Set:** Zwei oder mehr Karten, die die gleiche Zahl haben.
- ♣ **Run:** Zwei oder mehr Karten in aufsteigender Reihenfolge (die nicht die gleiche Farbe haben müssen).



Wer an der Reihe ist, ...

... hat zwei Zugmöglichkeiten: **(a) Karten spielen** oder **(b) Passen**.

(a) Karten spielen: Wer an der Reihe ist, spielt Handkarten auf die zuletzt gespielten ausliegenden Karten. Die Karten müssen **von derselben Art sein und aus der gleichen Anzahl an Karten** bestehen wie die bereits ausgespielten Karten (also *Single*, *Set* oder *Run*). Deine höchste gespielte Karte muss höher sein als die zuvor gespielte höchste Karte.



Single



Set



Run

(b) Passen: Wer an der Reihe ist, kann passen, auch wenn er Karten spielen könnte. Passen **führt nicht dazu, dass ein Spieler bei diesem Stich ausscheidet**. Wenn er nach dem Passen wieder an der Reihe wäre, darf er sich erneut zwischen (a) Karten spielen und (b) Passen entscheiden. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Einen Stich gewinnen

In dem Moment, in dem ein Spieler eine Karte mit dem Wert 15 (in einem *Single*, *Set* oder *Run*) spielt, oder sobald alle anderen Spieler gepasst haben, hat dieser Spieler den Stich gewonnen. Der Spieler bekommt alle ausgespielten Karten und legt sie verdeckt neben sich ab. CLUBS-Karten zählen am Ende die auf ihnen angegebene Punktzahl. Der Spieler, der diesen Stich gewonnen hat, gibt für den kommenden Stich vor, ob *Single*, *Set* oder *Run* gespielt wird und spielt als Erster Karte(n) aus.

Bonuskarten

Sobald ein Spieler seine letzte Karte spielt, erhält er die höchste noch ausliegende Bonuskarte. Die anderen Spieler spielen diese Runde weiter (und erhalten ebenfalls die jeweils höchste noch ausliegende Bonuskarte, wenn sie ihre letzte Karte gespielt haben). Falls alle anderen Spieler passen, gewinnt dieser Spieler auch noch den aktuellen Stich und nimmt die ausgespielten Karten zu sich. Der Spieler zu seiner Linken wird neuer Startspieler.

Ende der Runde

Die Runde endet, wenn nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Dieser Spieler erhält noch die Möglichkeit, den letzten Stich zu gewinnen (um zu vermeiden, dass ein Mitspieler punktet), muss aber am Ende der Runde die 0er-Bonuskarte nehmen.

Siegpunkte

- 1) Der Spieler mit der 0er-Bonuskarte erhält in dieser Partie keine Siegpunkte (weder Bonuspunkte noch CLUBS-Punkte)!



- 2) Alle anderen Spieler erhalten die Siegpunkte, die auf ihren gewonnenen CLUBS-Karten angegeben sind, und die Punkte ihrer jeweiligen Bonuskarte.

Notiert eure Siegpunkte!



Beispiel: 5 Bonuspunkte + 1 CLUBS-Punkt (die rote +1) = 6 Siegpunkte

Neue Runde

Alle gespielten Karten kommen auf den Ablagestapel. Die zuvor beiseitegelegten Karten werden für die nächste Runde ausgeteilt. Der Spieler links vom vorherigen Geber teilt an jeden Spieler 10 Karten aus. Falls die Karten nicht ausreichen sollten, wird der Ablagestapel gemischt und zum Austeilen verwendet.

Spielende

Sobald ein oder mehr Spieler zum Ende einer Runde 50 Punkte erreicht haben, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Varianten

Doppelt oder Nichts

Ein Spieler kann jederzeit vor dem Ausspielen seiner Karten „*Double Cards*“ ausrufen. Er kann dies auch noch ausrufen, wenn er zuvor bereits gepasst hat. Wenn dieser Spieler am Ende der Runde als Erster alle seine Karten ausgespielt hat, verdoppelt er damit seine Siegpunkte (das gilt für CLUBS-Punkte und



Bonuspunkte). Falls er es nicht schafft, erhält er in dieser Runde keine Siegpunkte (weder CLUBS-Punkte noch Bonuspunkte). In einer Runde können mehrere Spieler „Double Cards“ ausrufen. Am Ende kann jedoch nur der erste Spieler seine Punkte verdoppeln; alle anderen Spieler erhalten keine Siegpunkte.

15er-Joker

15er-Karten sind Joker, die anstelle aller anderen Kartenwerte gespielt werden können. Die Siegpunkte sind wie im Grundspiel: Die 15er-CLUBS-Karte ist am Ende 1 Punkt wert. Alle anderen 15er-Karten sind null Punkte wert.

2er-CLUBS

Im 2er-CLUBS kommt nur die **5er-Bonuskarte** zum Einsatz. Alle anderen Bonuskarten werden nicht benötigt. Der Spieler, der alle seine Karten zuerst ausspielt, erhält die 5er-Bonuskarte und seine CLUBS-Punkte. Der zweite Spieler erhält lediglich seine CLUBS-Punkte.

Team CLUBS

Es wird in Teams gespielt. Die Siegpunkte der Teammitglieder werden addiert. Wenn „Double Cards“ erfolgreich gespielt wurde, werden am Ende der Runde die Siegpunkte dieses Spielers verdoppelt, bevor sie zu den Siegpunkten der Teammitglieder addiert werden. Wenn in einer Runde nur noch Spieler eines Teams Karten auf der Hand haben, dann endet die Runde sofort und dieses Team erhält null Punkte.

Team CLUBS wird gespielt bis:

- 4 Spieler (2 Teams mit 2 Spielern): 100 Punkte
- 6 Spieler (3 Teams mit 2 Spielern): 100 Punkte
- 6 Spieler (2 Teams mit 3 Spielern): 150 Punkte



Crazy CLUBS

Es gelten die regulären CLUBS-Regeln, bis auf folgende Änderungen:

- ◆ Wer eine 15er-Karte spielt, gewinnt damit nicht automatisch den Stich. Ein Spieler hat den Stich erst gewonnen, wenn alle anderen Spieler in dieser Runde gepasst haben.
- ◆ Jeder *Single*, jedes *Set* oder jeder *Run* kann durch eine längere Version (also mit mehr Karten) der gleichen Art (*Single*, *Set* oder *Run*) geschlagen werden. Ein *Set* oder *Run* kann jeweils durch ein *Set* oder einen *Run* mit **mehr Karten** gestochen werden. **Beispiel für einen höheren Run:** Die Reihenfolge „14, 15“ kann durch die Folge „1, 2, 3“ gestochen werden. Ein *Single* gilt als ein *Set* mit nur einer Karte. Ein *Single* kann also durch einen *Single* mit einem höheren Wert oder durch ein längeres *Set* gestochen werden. **Beispiel:** Ein *Single* (oder *Einer-Set*) „15“ kann durch ein *Set* „3, 3“ gestochen werden.
- ◆ Um Karten ausspielen zu dürfen, muss entweder die höchste Karte höher sein als die höchste zuvor gespielte Karte oder die Anzahl der Karten muss größer sein als die vom vorherigen Spieler ausgespielte Anzahl an Karten.



NorthStarGames

© 2013 North Star Games
Autor: Dominic Crapuchettes
Design: HUCHI & friends
Sabine Kondrolli
Redaktion: Simon Hopp

© 2017 HUCHI & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.





CLUBS

For 2 to 6 players, 8 years and up

London, 1873—the gentlemen of the high society gather regularly at the Reform Club in order to discuss politics, economy, and philosophy. Or they place extravagant bets in the salons of the club and relax playing long games of Whist, Hazard and Clubs—the most popular card games of the time.

Contents

60 game cards
6 bonus cards



Object of the Game

The object of the game is to be the first to reach 50 victory points (or more). You receive victory points by winning CLUBS cards and bonus cards.

Set-up of the Game

Place the bonus cards needed next to one another on the table, face up.



Number of players

- ♠ 6 players
- ♠ 5 players
- ♠ 4 players
- ♠ 3 players
- ♠ 2 players*

Bonus cards

- all bonus cards
- 0, 2, 5, 8, 10
- 0, 2, 5, 8
- 0, 2, 5
- 5



(*see also "CLUBS for 2" at the end of these instructions)

Put the remaining bonus card(s) back into the box. Now you need also pen and paper to record the victory points.

The oldest player is the first card dealer. He shuffles the game cards and deals 10 of them to each player. The remaining cards are put aside; they are not needed until the next round.



Course of the Game

The player to the left of the card dealer begins. He plays a *single*, a *set* or a *run*.

- ♣ **Single:** Any card played alone.
- ♣ **Set:** Two or more cards that have the same number.
- ♣ **Run:** Two or more cards in ascending order, not necessarily of the same suit.

On your turn, you have two options:

(a) **Play cards**, or (b) **Pass**.

(a) **Play cards:** When it's your turn, you play hand cards onto the cards that have been previously laid-out. The cards have to be of the **same kind and consist of the same number of cards** as the already-played cards (i.e., *single*, *set* or *run*). The highest card you play must be higher than the highest card previously played.



Single



Set



Run

(b) **Pass:** When it's your turn, you may pass, even if you are able to play cards.

This does not mean that you are eliminated from the trick. If, after passing, you have another turn, you are allowed to decide again whether to (a) Play cards or (b) Pass.

Play proceeds in clockwise order.



Winning a trick

As soon as one player plays a card with a value of 15 (as a *single*, *set* or *run*) or once all other players have passed in the round, this player wins the trick. He gets all cards that have been played and puts them next to him, face down. In the end, CLUBS cards score the number of points indicated. The player who has won the current trick determines whether players continue with *single*, *set* or *run*.

Bonus cards

As soon as one player plays his last card, he receives the highest bonus card that is still available. The other players continue playing the round (and also obtain the highest remaining bonus card when they play their last card). If all the other players pass, this player wins the current trick as well and takes the cards that have been played. The player to his left becomes the new starting player.

End of the round

The round ends when only one player has cards left in his hand. This player gets the chance to still win the final trick (in order to prevent another player from scoring); but at the end of the round, he has to take the "0" bonus card.

Victory points

- 1) The player with the "0" bonus card gets no victory points in this round (neither bonus points nor CLUBS points)!



2) All the other players get the victory points that are indicated on the CLUBS cards they have won, plus the points on their bonus card.

Write down your victory points!



Example: 5 point bonus + 1 point CLUBS = 6 victory points.

New round

All cards played are put on the discard pile. The cards that were previously put aside are dealt out for the next round. The player to the left of the previous card dealer now deals 10 cards to each player. If there are not enough cards left, the discard pile is shuffled and used for dealing out additional cards.

End of the Game

As soon as one or more players reach 50 points by the end of a round, the game ends. The player with the most victory points wins.



Variants

Double or nothing

Anytime before playing his cards, a player can call out "Double Cards". He can do so even if he has passed before. If this player is the first to have played all his cards at the end of the round, he doubles his victory points (this applies to CLUBS points and bonus points). If he fails, he gets no victory points in this round (neither

CLUBS points nor bonus points). It is possible for several players to call out "Double Cards" in one round. In the end, however, only the first player can double his points; all the other players don't get any victory points.

The 15s are wild

"15" cards are wild cards that you can play instead of any other card value. The victory points are scored as in the basic game: The "15" CLUBS card is worth 1 point in the end; all other "15" cards are worth zero points.

CLUBS for 2

In the 2-player game, the "5" bonus card is the only one that is used. The other bonus cards are not needed. The first player to play all his cards gets the "5" bonus card and his CLUBS points. The second player only gets his CLUBS points.

CLUBS for Teams

Here, the game is played in teams. The victory points of the members of a team are added together. If "Double Cards" has been played successfully, the victory points of this player are doubled in the end of the round before they are added to the victory points of the team. If, during the round, only players of one team have cards left in their hands, the round ends immediately and this team gets zero points.

Play to the following victory points:

- 4 players (2 teams of 2 members): 100 points
- 6 players (3 teams of 2 members): 100 points
- 6 players (2 teams of 3 members): 150 points



Crazy CLUBS

The normal CLUBS rules apply, with the following modifications:

- ◆ If you play a "15" card, you do not automatically win the trick. You win the trick only when all the other players have passed in this round.
- ◆ Any *single*, *set* or *run* can be beaten by a longer version (i.e., one with more cards) of the same kind (*single*, *set* or *run*). A *set* or *run* can be beaten by another *set* or *run* with more cards. **An example of a higher run:** A "14, 15" sequence can be beaten by a "1, 2, 3" sequence. A *single* is considered a *set* with only one card; consequently, a *single* can be beaten by another *single* with a higher value or by a longer *set*. **Example:** A "15" *single* (or *set* of one card) can be beaten by a "3, 3" *set*.
- ◆ In order to play cards, either the highest card needs to be higher than the highest previously played card or the number of cards needs to be more than the number of cards the previous player has played.



NorthStarGames

© 2013 North Star Games

Author:
Dominic Crapuchettes
Design: HUCHI & friends
Sabine Kondirolli
Editor: Simon Hopp

© 2017 HUCHI & friends
www.hutter-trade.com
Translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5
89312 Günzburg
GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



CLUBS

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans

Londres, 1873 – les gentlemen de la haute société se réunissent régulièrement au Reform Club pour y discuter politique, économie et philosophie. Mais ils font également des paris extravagants dans les salons du club et se détendent en jouant de longues parties de Whist, de Hazard ou de Clubs (littéralement «Les Trèfles»), les jeux de cartes les plus populaires de l'époque.

Matériel de jeu

60 cartes

6 cartes bonus



But du jeu

Etre le premier joueur à atteindre 50 points de victoire (ou plus). Les joueurs reçoivent des points de victoire en remportant des cartes CLUBS (= les trèfles) et des cartes bonus.

Mise en place du jeu

Placez les cartes bonus requises les unes à côté des autres sur la table, face visible.



Nombre de joueurs

- ♣ 6 joueurs
- ♣ 5 joueurs
- ♣ 4 joueurs
- ♣ 3 joueurs
- ♣ 2 joueurs*

Cartes bonus

- toutes les cartes bonus
- 0, 2, 5, 8, 10
- 0, 2, 5, 8
- 0, 2, 5
- 5



(*voir aussi :CLUBS à 2 à la fin des présentes règles)

Rangez les cartes bonus restantes dans la boîte. Munissez-vous à présent d'un papier et d'un crayon pour tenir le compte des points de victoire.

Le joueur le plus âgé effectue la première donne. Il mélange les cartes et en distribue 10 à chaque joueur. Les cartes restantes sont laissées de côté : elles ne seront pas utilisées avant la manche suivante.



Déroulement du jeu

Le joueur placé à la gauche du joueur qui a distribué joue en premier. Il peut poser une *single*, un *set* ou un *run*.

- ♣ **Single** : N'importe quelle carte jouée seule.
- ♣ **Set** : Deux cartes ou plus où figure le même nombre.
- ♣ **Run** : Suite ascendante de deux cartes ou plus, pas nécessairement de la même enseigne.



A son tour, chaque joueur a deux options :

(a) Jouer des cartes, ou (b) Passer.

(a) **Jouer des cartes** : A son tour, le joueur pose des cartes de sa main sur les cartes déjà jouées précédemment. Ces cartes **doivent reprendre la même combinaison, avec le même nombre de cartes**, que les cartes jouées précédemment (c'est-à-dire, un *single*, un *set* ou un *run*). La carte la plus haute que pose le joueur doit être plus haute que la carte la plus haute jouée précédemment.



Single



Set



Run

(b) **Passer** : A son tour, le joueur peut passer, même s'il pourrait poser des cartes. **Il n'est pas pour autant éliminé du pli en cours**. Si, après avoir passé, le joueur peut rejouer à son tour, il peut alors à nouveau décider de (a) Jouer des cartes ou (b) Passer.

Les joueurs continuent à jouer ainsi à tour de rôle, en sens horaire.

Gagner un pli

Dès qu'un joueur pose une carte d'une valeur de 15 (en *single*, ou dans un *set* ou un *run*) ou si tous les autres joueurs ont passé définitivement pour la manche en cours, le joueur (restant, ou qui a posé le 15) remporte le pli. Il ramasse toutes les cartes qui ont été posées et les place près de lui, face cachée. A la fin de la manche, les cartes CLUBS rapportent le nombre de points indiqué. Le joueur qui vient de gagner le pli décide si les joueurs continuent à jouer avec un *single*, un *set* ou un *run*.

Cartes bonus

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, il reçoit la carte bonus la plus élevée encore disponible. Les autres joueurs continuent à jouer la manche (et reçoivent également la carte bonus la plus élevée encore disponible quand ils posent leur dernière carte). Si tous les autres joueurs passent définitivement, le joueur restant remporte le pli et ramasse toutes les cartes qui ont été posées. Puis le joueur situé à sa gauche commence le pli suivant.

Fin de la manche

La manche prend fin quand il n'y a plus qu'un seul joueur avec des cartes en main. Ce joueur a encore la possibilité de remporter le pli final (pour empêcher un autre joueur de marquer des points). Mais à la fin de la manche, il devra prendre la carte bonus «0».

Points de victoire

- 1) Le joueur en possession de la carte de bonus «0» ne marque aucun point de victoire pour cette manche (aucun point bonus, ni aucun point CLUBS) !



- 2) Tous les autres joueurs marquent les points de victoire qui figurent sur les cartes CLUBS qu'ils ont ramassées, plus les points indiqués sur leurs cartes bonus.

On prend note des scores.



Exemple : 5 point bonus + 1 point CLUBS = 6 points de victoire

Nouvelle manche

Toutes les cartes qui ont été jouées sont placées dans la défausse. Les cartes qui avaient été laissées de côté sont distribuées pour la manche suivante : le joueur situé à la gauche du joueur qui a distribué précédemment distribue 10 cartes à chaque joueur. S'il ne reste plus assez de cartes, les cartes de la défausse sont mélangées, puis utilisées pour terminer la distribution.

Fin de la partie

Dès qu'un ou plusieurs joueurs atteignent 50 points à la fin d'une manche, la partie est terminée. Le joueur qui totalise alors le plus de points de victoire remporte la partie.



Variantes

Quitte ou double

A n'importe quel moment, avant de poser des cartes, un joueur peut annoncer : «Quitte ou double». Il peut le faire même s'il a passé précédemment. Si ce joueur est le premier à avoir posé toutes ses cartes à la fin de la manche, il double ses

points de victoire (cela s'applique à ses points CLUBS et à ses points bonus). Mais s'il n'y parvient pas, il ne reçoit aucun point de victoire pour cette manche (ni points CLUBS, ni points bonus). Plusieurs joueurs peuvent annoncer «*Quitte ou double*» au cours de la même manche. Mais dans ce cas, seul le premier d'entre eux qui pose toutes ses cartes double ses points : les autres joueurs ne gagnent aucun point de victoire.

Les «15» comme jokers

Les cartes «15» sont des jokers qui peuvent être joués pour remplacer n'importe quelle autre valeur de carte. Les points de victoire sont marqués comme dans une partie classique. La carte CLUBS «15» vaut 1 point en fin de manche. Toutes les autres cartes «15» ne rapportent aucun point.

CLUBS à 2

Dans une partie à 2 joueurs, seule la carte bonus «5» est utilisée. Les autres cartes bonus sont rangées dans la boîte. Le premier joueur qui pose toutes ses cartes reçoit la carte bonus «5» et marque ses points CLUBS. Le deuxième joueur ne marque que ses points CLUBS.

CLUBS par équipes

Cette variante permet de jouer en équipes. Les points de victoire sont additionnés pour les membres d'une même équipe. Si un «*Quitte ou double*» a été joué avec succès, les points de victoire du joueur qui l'a réussi sont doublés à la fin de la manche, puis ils sont ajoutés aux points de victoire de son équipe. Si, au cours de la manche, seuls les joueurs d'une même équipe ont encore des cartes en main, la manche prend fin immédiatement et cette équipe ne marque aucun point.

Le score à atteindre pour gagner :

4 joueurs (2 équipes mit 2 membres): 100 points

6 joueurs (3 équipes mit 2 membres): 100 points

6 joueurs (2 équipes mit 3 membres): 150 points

Crazy CLUBS

On applique les règles habituelles de CLUBS, mais avec les modifications suivantes :

- ◆ Quand un joueur pose une carte «15», il ne remporte pas automatiquement le pli. On ne le gagne que lorsque tous les autres joueurs ont passé définitivement.
- ◆ Un *single*, un *set* ou un *run* peut être battu par une combinaison plus longue (c'est-à-dire contenant une ou plusieurs cartes de plus) du même type (un *single*, un *set* ou un *run*). Un *set* ou un *run* peut être battu par un *set* ou un *run* contenant plus de cartes. **Exemple de *run* supérieur** : une suite «14, 15» peut être battue par une suite «1, 2, 3». Un *single* est considéré comme un *set* composé d'une seule carte. Par conséquent, un *single* peut être battu soit par un autre *single* d'une valeur supérieure, soit par un *set* (qui est donc plus long). **Exemple** : un *single* de valeur «15» (qui est aussi un *set* composé d'une seule carte) peut être battu par un *set* «3, 3».
- ◆ Pour pouvoir poser des cartes, il faut soit que la carte la plus haute soit plus haute que la carte la plus haute posée précédemment, soit que le nombre de cartes soit supérieur au nombre de cartes posées par le joueur précédent.

NorthStarGames

© 2013 North Star Games

Auteur :

Dominic Crapuchettes

Design: HUCH! & friends

Sabine Kondirulli

Rédaction : Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Traduction :

Sylvain Gourgeon,

«Word for Word»

Fabrication + distribution :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



CLUBS

Voor 2 – 6 spelers vanaf 8 jaar

London, 1873 – de gentlemen uit de high society komen vaak bij elkaar in de Reform Club, om over politiek, economie en filosofie te discussiëren. Of ze sluiten belachelijke weddenschappen af in de salons of clubs en ontspannen zich met langdurige spelletjes whist, hazard of clubs – in die tijd de meest geliefde kaartspelen.

Inhoud

60 speelkaarten →
6 bonuskaarten



Doel van het spel

Je wilt als eerste de 50 punten scoren (of meer). Je verdient punten voor je geslagen CLUBS- en bonuskaarten (clubs = klaveren).

Spelvoorbereiding

Leg de benodigde bonuskaarten open naast elkaar op tafel.



Aantal spelers

- ♣ 6 spelers
- ♣ 5 spelers
- ♣ 4 spelers
- ♣ 3 spelers
- ♣ 2 spelers*

Bonuskaarten

- alle bonuskaarten
- 0, 2, 5, 8, 10
- 0, 2, 5, 8
- 0, 2, 5
- 5



(*zie ook "CLUBS voor 2" achter aan deze spelregels)

Leg de rest van de bonuskaarten terug in de doos. Je hebt ook pen en papier nodig om de punten te noteren.

De oudste speler mag als eerste kaarten ronddelen. Hij schudt de kaarten en geeft alle spelers er 10. De rest van de kaarten worden opzij gelegd, ze worden pas in de volgende ronde weer gebruikt.



Spelverloop

De speler links van degene die ronddeelde mag beginnen. Hij speelt een *single*, een *set* of een *run*.

- ♣ **Single:** Elke kaart die alleen uitgespeeld wordt
- ♣ **Set:** Twee of meer kaarten met hetzelfde nummer
- ♣ **Run:** Twee of meer opeenvolgende kaarten, niet persé van dezelfde kleur



Wie aan de beurt is, ...

... heeft twee mogelijkheden: (a) Kaarten uitspelen, of (b) Passen.

(a) **Kaarten uitspelen:** Wie aan de beurt is, speelt kaarten uit zijn hand op de kaarten die er al liggen. De kaarten moeten van dezelfde soort en hetzelfde aantal zijn als de al uitgespeelde kaarten (dus *single*, *set* of *run*). De hoogste kaart die nu uitgespeeld wordt moet hoger zijn dan de hoogste kaart die daarvoor uitgespeeld werd.



(a) **Passen:** Wie aan de beurt is mag passen, ook wanneer hij kaarten zou kunnen uitspelen. **Dit sluit de speler niet van volgende beurten uit.** Als die speler weer aan de beurt is, mag hij opnieuw beslissen of hij (a) kaarten uitspeelt of (b) past. De volgende speler is altijd degene die links van de vorige zit.

Een slag winnen

Zodra een speler een kaart met de waarde 15 uitspeelt (als *single*, *set* of *run*) of als alle andere spelers passen, slaat deze speler een slag. Hij krijgt alle uitgespeelde kaarten en legt ze gedekt naast zich op tafel. CLUBS-kaarten scoren bij de telling het aangegeven aantal punten. De speler die deze slag geslagen heeft, bepaalt nu of er met *single*, *set* of *run* verder gespeeld wordt.

Bonuskaarten

Zodra een speler zijn laatste kaart uitspeelt, krijgt hij de hoogste bonuskaart die er ligt. De anderen spelen die ronde verder (en krijgen ook de hoogste bonuskaart die er dan nog ligt, als ze hun laatste kaart uitspelen). Wanneer alle andere spelers passen, maakt deze speler ook nog een slag en mag hij de uitgespeelde kaarten naast zich leggen. De speler links van hem start de volgende ronde.

Eind van de ronde

Een ronde stopt als nog maar één speler kaarten in de hand heeft. Deze speler heeft nog wel de mogelijkheid een slag te winnen (en daarmee iemand te verhinderen om te scoren). Maar aan het einde van de ronde moet hij de kaart met nul bonuspunten pakken.

Punten tellen

- 1) De speler met de bonuskaart met nul punten krijgt deze ronde geen punten (noch bonuspunten, noch CLUBS-punten)!



2) Alle andere spelers krijgen de punten die staan aangegeven op de CLUBS-kaarten die ze hebben verzameld, plus de punten op hun bonuskaart.

Noteer je punten!



Voorbeeld: 5 bonuspunten + 1 CLUBS-punt = 6 punten

Nieuwe ronde

Alle gespeelde kaarten komen op een aflegstapel. Nu worden de kaarten gedeeld, die na bij het begin van de vorige ronde opzij waren gelegd. De speler links van degene die de vorige keer deelde, geeft alle spelers 10 kaarten. Als er niet genoeg kaarten zijn, wordt de aflegstapel geschud en verder gebruikt.

Eind van het spel

Het spel stopt zodra een speler aan het eind van een ronde 50 of meer punten heeft. De speler die dan de meeste punten heeft wint.

Varianten

Dubbel of niks

Een speler kan altijd voordat hij zijn kaarten uitspeelt roepen: "Double Cards". Dat mag hij ook als hij al eens gepast heeft. Als die speler als eerste aan het einde van de ronde al zijn kaarten heeft uitspeeld, krijgt hij dubbele punten (zowel CLUBS-punten als bonuspunten). Maar als hij die ronde niet wint krijgt



hij helemaal geen punten (noch CLUBS-punten, noch bonuspunten). Er kunnen in een ronde meerdere spelers "Double Cards" roepen. Bij de puntentelling mag alleen degene die als eerste zijn kaarten uitspeelde de punten verdubbelen. Alle andere spelers krijgen geen punten.

De 15-joker

De 15-kaarten zijn nu jokers die je kunt spelen met elke gewenste puntenwaarde. Ze tellen bij de puntentelling zoals bij het basisspel beschreven is: De 15-CLUBS-kaart telt voor 1 punt, alle andere 15-kaarten zijn nul punten waard.

CLUBS voor 2

Met twee spelers wordt alleen de 5-bonuskaart gebruikt. De andere bonuskaarten worden opzij gelegd. De eerste speler die al zijn kaarten uitspeelt krijgt de 5-bonuskaart en zijn CLUBS-punten. De tweede speler krijgt alleen zijn CLUBS-punten.

TeamCLUBS

Je speelt met een team. De punten van de leden van het team worden bij elkaar opgeteld. Als er met succes "Double Cards" is gespeeld, worden de punten van deze speler eerst verdubbeld, voordat ze bij de punten van de andere teamspelers worden opgeteld. De ronde eindigt zodra er alleen nog spelers van één team kaarten in de hand hebben. Dat team krijgt dan geen punten.

TeamCLUBS wordt gespeeld totdat:

- 4 spelers (2 teams met 2 spelers): 100 punten
- 6 spelers (3 teams met 2 spelers): 100 punten
- 6 spelers (2 teams met 3 spelers): 150 punten



Crazy CLUBS

De gewone regels voor CLUBS gelden, met de volgende veranderingen:

- ◆ Als je een 15 uitspeelt, heb je niet automatisch een slag gemaakt. Je maakt de slag alleen maar als alle andere spelers gepast hebben.
- ◆ Elk *single*, *set of run* kan geslagen worden door een langere versie (dus met meer kaarten) van dezelfde soort (*single*, *set of run*). Een *set of run* kan geslagen worden door een andere *set of run* met meer kaarten. **Voorbeeld voor een langere run:** "14, 15" wordt geslagen door "1, 2, 3". Een *single* wordt gezien als een *set* met maar één kaart; dus kan een *single* geslagen worden door elke andere *single* met een hogere waarde of door een langere *set*. **Voorbeeld:** een "15" *single* (een *set van één kaart*) kan geslagen worden met een "3, 3" *set*.
- ◆ Om kaarten te mogen uitspelen moet ofwel de hoogste kaart hoger zijn dan die van de vorige speler, of het aantal uitgespeelde kaarten moet groter zijn dan dat van de vorige speler.



NorthStarGames

© 2013 North Star Games

Auteur:

Dominic Crapuchettes

Design: HUCHI & friends

Sabine Kondirolli

Redactie: Simon Hopp

© 2017 HUCHI & friends

www.hutter-trade.com

Vertaling:

Geert Bekkering,

"Word for Wort"

Productie + Verkoop:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1- 5

89312 Günzburg

DUITSLAND

Opgopast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.
Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCHI!