

# blindsight

## Spelregels

Beta

Voor test spellen

Voor 2-6 spelers, 8 jaar en ouder



### Inhoud

90 genummerde kaarten in drie kleuren (paars, rood en blauw) met een symbool (hexagon og pentagram). 20 speciale kaarten (Blind, Sight, Dilemma and Trickster) in vier kleuren (paars, rood, blauw en goud).

### Doel

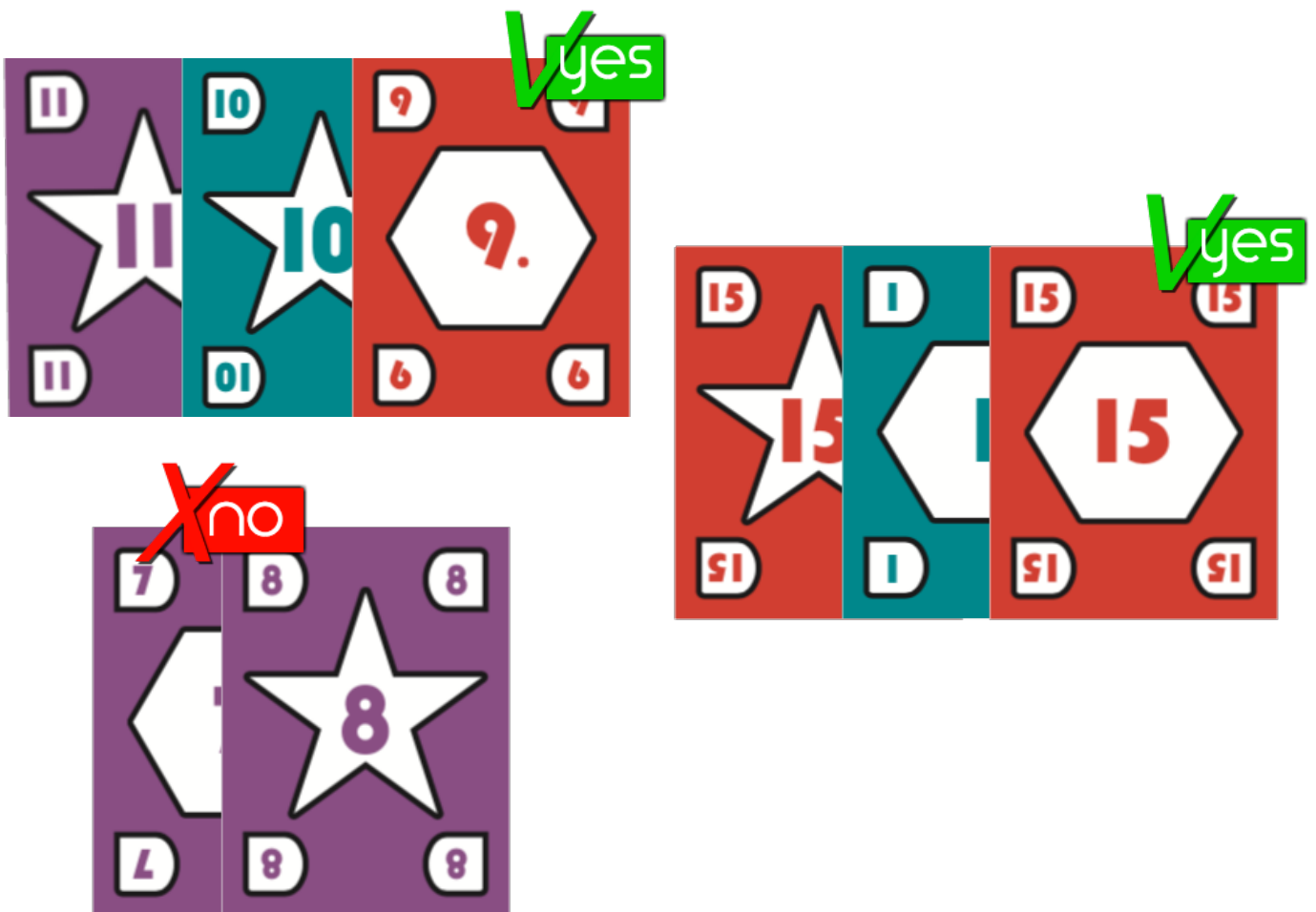
Als eerste je kaarten kwijt raken

## Vorbereiding

Schud en deel 7 kaarten per speler. Plaats de overgebleven kaarten ondersteboven in het midden van de tafel, dit is de afneemstapel. Draai de bovenste kaart om ernaast, hiermee vorm je de aflegstapel. Pak je kaarten maar zorg dat je de voorzijde niet kunt zien. Spreid ze uit in je hand met de afbeeldingen naar buiten. Nu kun je alleen de achterzijde van de kaarten zien, de andere spelers zien de voorzijde van jouw kaarten.

## Het spel

De speler links van de deler begint door kaarten uit de handen van de tegenstanders te kiezen en deze af te leggen op de aflegstapel. Hij of zij spelt hiertoe aangrenzende nummers (een hoger of lager) of hetzelfde nummer. Maar altijd van een andere kleur. Het hoogste nummer is aangrenzend aan het laagste nummer in het spel en vice versa.



Als de eerste gedraaide kaart een special kaart, dan moet de startende speler de regels volgen die bij die kaart horen.

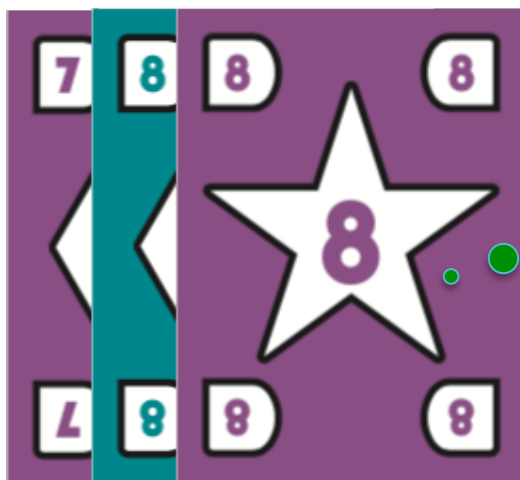
Zo lang er kaarten zijn om te spelen, blijf je aan de beurt.

Als er bij het begin van de beurt geen speelbare kaarten in de andere handen zijn, moet je de twee bovenste kaarten ongezien van de afneemstapel trekken en deze in je hand plaatsen.

### Einde van de beurt

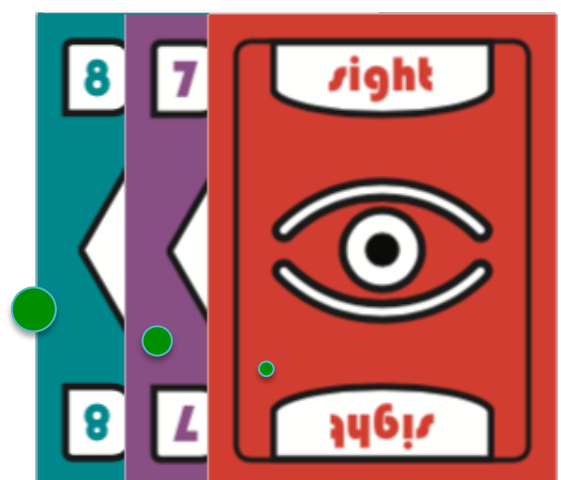
Je beurt is voorbij als:

- Er geen kaarten meer zijn die gespeeld kunnen worden
- Je hetzelfde nummer speelt
- Je een Speciale kaart speelt



Zelfde  
nummer:  
Einde van de  
beurt

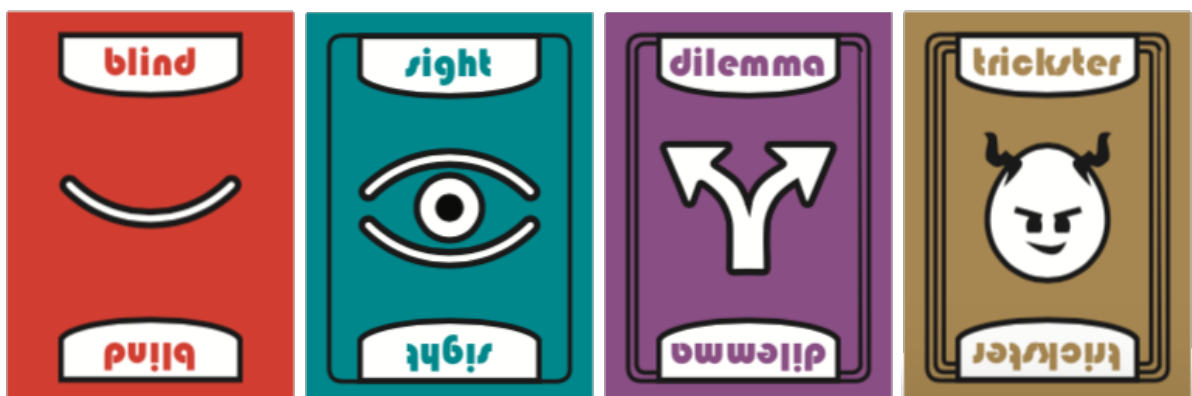
Speciale kaart:  
Einde van de  
beurt



## Speciale kaarten

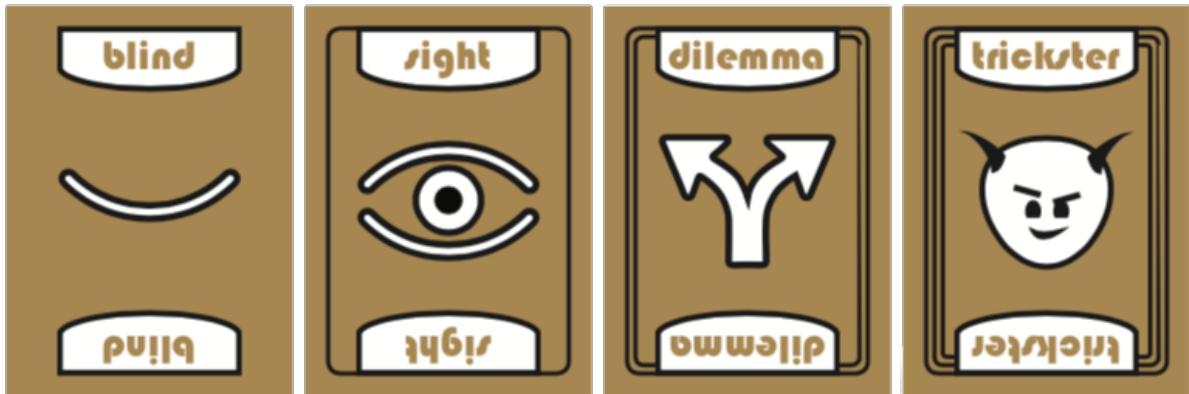
Een special kaart kan gespeeld worden op iedere kaart van een andere kleur. Als deze gespeeld of op de aflegstapel gedraaid wordt, is de beurt voorbij en afhankelijk van de type kaart, start de volgende speller door:

- **Blind**: een kaart blind uit de eigen hand op de aflegstapel te spelen, en daarop door te spelen. De kleur is hierbij niet belangrijk, de kaart wordt immers blind gespeeld.
- **Sight**: de bovenste kaart van de afneemstapel om te draaien op de aflegstapel en hierop door te spelen. Ook hierbij is de kleur onbelangrijk.
- **Dilemma**: een willekeurige kaart van een andere kleur te spelen en daarna door te spelen.
- **Trickster**: drie kaarten te trekken van de afneemstapel en de beurt over slaan. De volgende speller mag dan een willekeurige kaart van een andere kleur spelen en daarna door spelen.
- **Trickster (2p)**: Als je met 2 spelers speelt: Nadat jouw tegenstander drie kaarten heft gepakt, moet je zelf doorspelen op de Trickster.



## Gouden Speciale kaarten

De gouden Speciale kaarten mogen op iedere kleur kaart gespeeld worden, ook op een gouden kaart.



## Einde van het spel

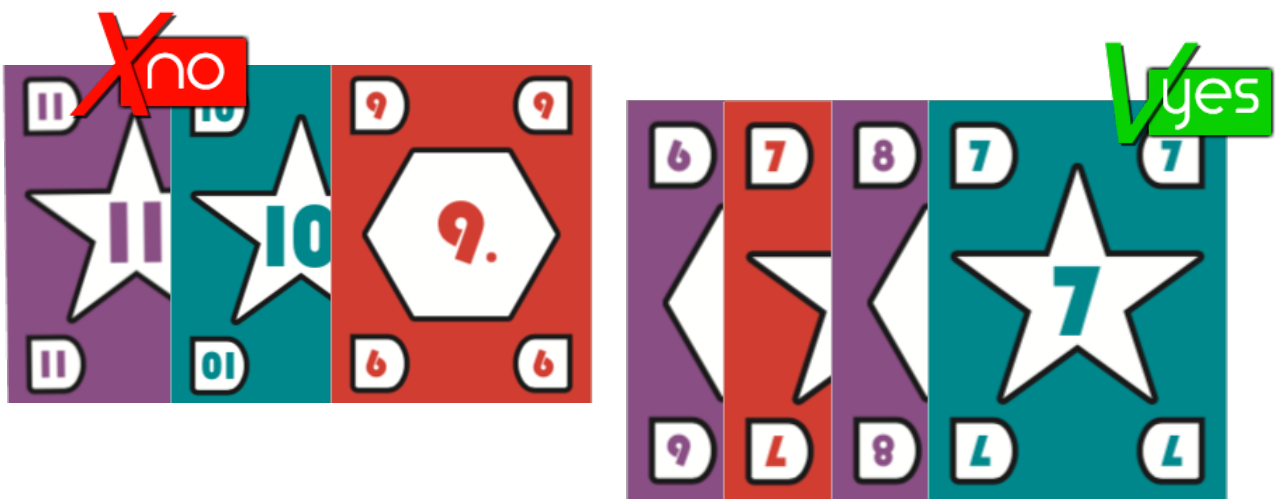
Als een speler's laatste kaart is gespeeld, wint hij/zij het spel. Ook als dit een Trickster is, de hand is immers leeg.

## Geen kaarten meer in de afneemstapel

Als de afneemstapel leeg is, wint de speller met het laagste aantal punten in de hand. Speciale kaarten zijn 20 punten waard, de rest van de kaarten heft een waarde gelijk aan het nummer van de kaart (1 is 1 punt waard, 7 is 7 punten waard.)

## De Uitdaging

Hou je van iets meer uitdaging, maak dan het spe moeilijker met deze mogelijkheid: De regels blijven gelijk, maar net als de kleuren moeten ook de symbolen veranderen bij iedere gespeelde kaart.



## Spelvarianties

### Last Man Standing

Het doel van het spel wijzigt. Nu moet je niet je eigen hand, maar de handen van de tegenstander leegspelen. Speel jouw tegenstanders uit het spel door hun handen te legen. Spelers zonder kaarten doen niet meer mee. Ls een Speciale kaart als laatste kaart uit iemands hand wordt gespeeld, is hij of zij uit het spel en geldt de bijbehorende actie voor de volgende speler. **De laatste speller met kaarten in de hand wint**. Indien er geen kaarten meer in de afneemstapel zijn, wint de speler met de hoogste score.

### Last Man Standing Uitdaging

De Last Man Standing variant kan ook gespeeld worden met gebruik van de symbolen.

### Punten bijhouden

Tel de kaarten in je hand aan het einde van ieder spel. Een lege hand telt als 0, het nummer op de kaart is de waarde van de kaart en een Speciale kaart telt voor 20. Je kunt een doel afspreken: een aantal spellen of een aantal punten, degene die zodra dat doel bereikt is het laagste aantal punten heeft, wint. Of speel Last Man Standing waarbij je een puntentotaal afsprekt en degene die dat het eerste halt wint.

### Het aantal kaarten aanpassen

De standard van 110 kaarte zal meestal perfect zijn. Echter als je het spel met iets jongere kinderen wilt spelen, dan kan het helpen als je de hoogste nummers eruit haalt en zo het spel versimpelt. Je kunt zelfs met een kleur of een symbol minder spelen. Er is geen beperking om de samenstelling van het spel aan te passen aan jouw persoonlijke voorkeur.

Welke versie of variatie je ook gaat spelen, we wensen je veel plezier!