

Patrouille-paadje

Dit wordt gespeeld door 1 persoon als patiencespel. Het doel is 5 Patrouilles te formeren.

Schud de kaartjes en leg het pak omgekeerd neer. Keer achterelkaar 6 kaarten om en leg die naast elkaar op een rij, de Voorhoede genaamd. Is daar een Leiderkaart nr. 1 bij, leg die dan boven de Voorhoede. Dit is het begin van de tweede rij, Patrouille-rij genaamd. Hierin moeten de kaarten per Patrouille in volgorde van 1 t/m 10 worden afgelegd. Leiderkaarten moeten direct in de Patrouille-rij worden gelegd. De kaarten uit de hand worden per stuk gekeerd en naar de Patrouille-rij of Voorhoede afgespeeld.

De kaarten in de Voorhoede worden door een opvolgend lager cijfer bedekt. Hierbij mogen geen twee kaarten van dezelfde Patrouille op elkaar komen te liggen.

Kaarten uit de Voorhoede mogen van de ene rij naar de andere worden verplaatst. Ontstaat daarbij een open plek, dan mag daar weer een kaart worden neergelegd. Wanneer een kaart niet in de Patrouille-rij of Voorhoede kan worden afgelegd, worden deze opzij gelegd. Hierop komen de volgende niet af te leggen kaarten.

Dit stapeltje vormt de Achterhoede. Wanneer er later een mogelijkheid tot afspelen komt, mogen deze kaarten van boven af naar de Patrouille-rij of Voorhoede worden afgespeeld.

Is de laatste kaart uit de hand uitgespeeld, zonder dat de Patrouilles volledig geformeerd zijn, omdat de ontbrekende kaarten in de Achterhoede geraakt zijn, dan wordt het stapeltje van de Achterhoede omgekeerd. Draai de bovenste kaart om, lukt het deze in de Patrouille-rij of Voorhoede af te leggen, dan mag ook de volgende kaart van de Achterhoede worden gekeerd en uitgespeeld, totdat dit niet langer kan, de patience komt dan niet uit. Schudden maar weer en opnieuw proberen.

© [Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem](#)

Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden
Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden.
Informatie bewaren voor referentie.

Kleuren en inhoud kunnen afwijken.

Helpdesk?!...Ga niet terug naar de winkel, maar bel ons rechtstreeks!
Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.



70605-10-0806

Het Padvinderspel

Gezelschapsspel
voor 2-5 spelers

#70605



Het Padvinderspel

Inleiding

Het spel bestaat uit 50 kaarten, verdeeld in vijf Patrouilles, ieder met een eigen naam en kleur. Elke Patrouille bestaat uit 10 kaarten, n.l. 1 Leider gemerkt 1 en 9 Scouts gemerkt 2 t/m 10.

Bij 2 t/m 5 spelers gebruikt men evenveel patrouilles als er spelers zijn, bijv. 3 spelers gebruiken 3 Patrouilles en leggen de overige twee uit het spel. Bij meer dan 5 spelers worden alle kaarten opgedeeld.

Iedereen trekt een kaart. Wie de laagste kaart trekt, wordt Hopman en deelt de kaarten een voor een uit. Hij commandeert welke Patrouille het eerst op verkenning gaat. Het is niet nodig dat hij zelf van deze Patrouille een kaart heeft.

Spelverloop

De speler links van de Hopman opent het spel ("de verkenning") met een kaart van de gecommandeerde Patrouille. Hij mag niet met een 1 of een 10 openen, omdat daar aan niet aan twee kanten kan worden aangelegd. Hij legt deze kaart open op tafel. Per beurt mag maar 1 kaart gespeeld worden.

Het nummer van deze kaart (bijv.4) is ook het nummer van de kaart, waarmee de overige Patrouilles geopend moeten worden. De volgende speler mag bij deze kaart aansluiten met een hoger of een lager nummer van dezelfde Patrouille of hij mag een nieuwe Patrouille openen, zie tekening. Kan hij dit niet, dan zegt hij RUST en gaat zijn beurt naar een volgende speler.

Als gemerkt wordt dat een speler zijn beurt voorbij heeft laten gaan, terwijl hij wel kon spelen, krijgt hij strafpunten: 5 punten per medespeler.

Zodra een speler z'n laatste kaart heeft gespeeld, roept hij HALT. De getallen van alle kaarten die de overige spelers nog in handen hebben worden bij elkaar opgeteld, een Leiderkaart telt voor 15 punten. De winnaar krijgt deze punten.

Een speler trekt strafpunten van al zijn gewonnen punten af of noteert ze tot hij punten heeft en trekt ze dan af.

De winnaar wordt Hopman van het volgende rondje. Er worden zoveel rondjes gespeeld totdat een speler 250 punten heeft. Hij wint het spel.

Taktiek

De Hopman zal de Patrouille kiezen, waarvan hij de meeste kaarten heeft, zodat hij ze zo snel mogelijk kan uitspelen.

De andere spelers zullen dan zo min mogelijk kaarten van deze Patrouille spelen. De Hopman kan de overige spelers op een dwaalspoor brengen door een Patrouille te kiezen, waar hij geen kaart van heeft.

Heeft de speler die de verkenning opent een nummer dat in meerdere van zijn Patrouilles voorkomt, dan doet hij er goed aan met dit nummer te openen. (Heeft hij bijv. 3 zevens, dan opent hij met een zeven). Dit is dan het openingsnummer voor alle Patrouilles. Door kaarten met dit nummer vast te houden kan hij verhinderen dat nieuwe Patrouilles gevormd worden.

