



# PANG Spelregels

## Algemeen

Het **Pangspel** bevat 150 kaarten, verdeeld in 10 series van 15 kaarten, elk genummerd van 1 t/m 15. Aan het spel kunnen 2 tot 8 personen deelnemen. Dit aantal kan worden uitgebreid door twee spelen te gebruiken.

- 1 Schud de kaarten goed
- 2 Iedere speler ontvangt ongezien 10 kaarten, die de **pangstock** worden genoemd. De spelers leggen deze kaarten voor zich op tafel en draaien de bovenste kaart om. De overige kaarten van de **pangstock** mogen niet worden ingezien.
- 3 Vervolgens krijgt iedere speler 5 kaarten. Deze mogen worden ingezien, maar zorg er voor dat uw tegenspeler(s) de kaarten niet kunnen inzien. Deze kaarten heten de **hand**.
- 4 Verdeel de overblijvende kaarten in stapeltjes van 5 en leg deze kruiselings op elkaar. Telkens wanneer een speler de kaarten van zijn **hand** verbruikt heeft, vraagt hij om een nieuw stapeltje.
- 5 De speler links van de geveer begint. Wanneer hij no. 1 heeft, moet hij deze naar het midden van de tafel uitspelen. Heeft hij ook een kaart no. 2, dan legt hij deze achter kaart no. 1 enz. Het is de bedoeling dat in het midden

#70603



70603-10-0806

van de tafel series gevormd worden van kaart no. 1 t/m 15. Deze series vormen de sporten van de **ladder**. Telkens wanneer een laddersport volgemaakt is, wordt deze samengevoegd en omgekeerd op tafel gelegd. Als er geen stapeltjes van 5 meer over zijn (zie punt 4), dan worden alle omgekeerde sporten samengevoegd, goed geschud en weer verdeeld in stapeltjes van 5.

- 6 Na afloop van zijn beurt legt de speler één van zijn handkaarten in zijn **reserve**. De reserve van een speler wordt op die manier opgebouwd tot er 5 kaarten op een rij liggen en vervolgens kan elk van deze kaarten weer worden opgebouwd tot een serie. Nooit mag men een kaart van de **reserve** van de ene serie naar de andere leggen. Kaarten uit de **reserve** mogen door de speler die aan de beurt is worden uitgespeeld naar het midden van de tafel op voorwaarde dat er tenminste 5 kaarten op een rij in zijn reserve liggen. Als een open plaats in de **reserve** ontstaat, moet deze eerst worden opgevuld met een kaart uit de **hand**, voordat de speler verder mag gaan met uitspelen naar het midden van de tafel. Het is aan te bevelen de series van de **reserve** zoveel mogelijk met kaarten met een hoog nummer te laten beginnen en daar kaarten met een lagere nummers op te leggen. Dit vergemakkelijkt het uitleggen naar de **ladder** in het midden van de tafel. Tenzij men van tevoren anders afspreekt, worden de kaarten omgekeerd in de **reserve** gelegd.



- 7 Blijkt bij aanvang van het spel dat geen van de spelers een kaart no. 1 heeft, dan worden alle 5 **handkaarten** in de **reserves** gelegd, die daarmee tegelijkertijd gecompleteerd zijn. In dat geval ontvangen alle spelers een nieuwe stapel **handkaarten**.
- 8 **Doel van het spel** is de kaarten van de **pangstock** uit te spelen naar het midden van de tafel. Winnaar is degene die het eerst zijn pangstock heeft uitgespeeld. Het doet daarbij niet ter zake of hij nog kaarten in zijn **hand** of **reserve** heeft.
- 9 **Pang** is de uitroep waarmee de ene speler de andere op een vergissing betrapt. Deze laatste wordt dan beboet volgens de regels die hiervoor zijn vastgesteld.
- 10 **Boetes**. Wanneer een aan de beurt zijnde speler in de gelegenheid is een kaart van zijn **pangstock** naar de **ladder** uit te spelen en hij verzuimt dit, dan mag een andere speler die dit merkt "**pang**" roepen; de speler wiens beurt het is, krijgt een boete die hieruit bestaat dat hij een van de kaarten uit de **pangstock** van degene die hem op zijn fout betrapte moet trekken om die onder zijn eigen **pangstock** te leggen; tevens moet hij ophouden met spelen tot hij weer aan de beurt is. Roepen meerdere spelers tegelijk "**pang**" dan moet de boetekaart uit de niet verdeelde kaarten getrokken worden. Andere boetes kunnen bij onderling overleg worden bepaald voor het inzien van de onderliggende kaarten van de **pangstock** en die van de reserve-stapels, voor het roepen van "**pang**" zonder van de **reserve**-stapels, voor het roepen van "**pang**" zonder oorzaak en voor het verkeerd uitspelen van een kaart naar de ladder.



- 11 **Spelen met een partner**. Wanneer er vier personen spelen, kan zich door samenspel een interessant spel ontwikkelen. De partners zitten dan tegenover elkaar. Het spel wijkt slechts in zoverre af van het individuele spel dat de aan de beurt zijnde speler zowel van zijn eigen **pangstock** en **reserve** mag spelen als die van zijn partners. Door een juiste rangschikking van de beide **reserves** kunnen zij elkaars spel bevoordelen. De boetes worden niet tegelijk op beiden toegepast, maar alleen op de speler die het verzuim begaat. Het samenspel wordt gewonnen wanneer beide partners hun **pangstock** hebben afgespeeld, tenzij men vooraf overeenkomt dat het spel gewonnen is wanneer een van de **pangstocks** is afgespeeld.

## Spelvoorbeeld bij 2 spelers

Iedere speler beschikt over een **pangstock**, **handkaarten** en een **reserve** die in de loop van het spel is opgebouwd. In het midden van de tafel bevindt zich de **ladder**, die is opgebouwd uit een aantal sporten. De eerste sport is compleet (kaarten 1 t/m 15) en is daarom samengevoegd en omgedraaid. De overige sporten zijn in opbouw.

Tenslotte is er nog de algemene voorraad, bestaande uit stapeltjes van 5 kaarten die kruiselings op elkaar gelegd zijn.

1


2

3

4



### Speler 1

<b>Pangstock</b> 1	<b>Hand</b> 8 13 14 9 6	<b>Reserve</b> 2 3 4 7 2 11 5 8 3 12 14 6 13 10 15 15
<b>Voorraad</b> 	<b>Ladder</b> 1) 1 t/m 15 (volgemaakte sport, omgedraaid) 2) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 3) 1 2 3 4) 1 2 3 4 5	
<b>Reserve</b> 4 open 15 10 13 3 vak 8 14 2 13	<b>Hand</b> 1 5 9 12	<b>Pangstock</b> 4

### Speler 2

### Speler no. 1


De bovenste kaart van de **pangstock** heeft no.1. De speler is verplicht deze kaart naar het midden van de tafel uit te spelen. Dit is de eerste kaart van de 5e **laddersport**. Vervolgens draait de speler een nieuwe kaart van zijn **pangstock** om. Dit blijkt bijv. no. 9 te zijn. Deze kaart kan als volgt naar de 5e **laddersport** worden uitgespeeld. Kaarten nos. 2 t/m 6 van de **reserve** worden naar de 5e sport uitgespeeld. Er is nu een open plaats in de **reserve** ontstaan, die eerst opgevuld moet worden met een **handkaart**, bijv. no. 14, voordat verder naar de **ladder** mag worden gespeeld. Vervolgens worden kaarten nos. 7 en 8 van de **reserve** van de **ladder** gespeeld en tenslotte kaart no. 9 van de **pangstock**.

Uit dit voorbeeld blijkt het belang van een goed opgebouwde **reserve**. Hoewel de speler in zijn **reserve** kaarten nos. 10 t/m 15 heeft, mag hij deze toch niet naar de **ladder** uitspelen. Kaart no. 10 is n.l.geblokkeerd door kaarten nos. 2 en 3, die niet verplaatst mogen worden (zie punt 6).

Wel mag de speler nog een kaart no. 6 van zijn **hand** naar de 4e **laddersport** uitspelen. Stel dat de bovenste kaart van zijn pangstock no.5 aangeeft, dan kan de kaart niet naar de **ladder** worden uitgespeeld. Nu is de beurt van de speler voorbij en ter afsluiting legt hij een kaart uit zijn **hand** in zijn **reserve**, bijv. no. 13.

6

### Speler 1

<b>Pangstock</b> 5	<b>Hand</b> 8 9	<b>Reserve</b> 14 13 2 11 13 3 12 14 10 15 15
<b>Voorraad</b> 	<b>Ladder</b> 1) 1 t/m 15 2) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 3) 1 2 3 4) 1 2 3 4 5 6 5) 1 2 3 4 5 6 7 8 9	
<b>Reserve</b> 4 open 15 10 13 3 vak 8 14 2 13	<b>Hand</b> 1 5 9 12	<b>Pangstock</b> 4

### Speler 2

### Speler no. 2

De situatie is nu geworden zoals hierboven aangegeven en speler no. 2 is aan de beurt. Deze is verplicht kaart no.1 van zijn **hand** naar de tafel te spelen en daarmee de 6e **laddersport** te beginnen. Kaart no. 4 van de **pangstock** en kaart no. 5 uit de **hand** worden naar de 3e sport gespeeld. Daarmee wordt meteen voorkomen dat speler 1 zijn **pangstock**-kaart no. 5 naar de **ladder** uit kan spelen. Daarna wordt **handkaart** no. 12 naar de 2e sport gespeeld. **Handkaart** no. 9 gaat naar de **reserve** om het open vak op te vullen en daarna kunnen kaarten nos. 13, 14 en 15 van de **reserve** naar de 2e sport afgespeeld worden, waarmee deze sport compleet is en samengevoegd en omgedraaid wordt.

Speler 2 heeft nu geen kaarten meer in zijn **hand** en vraagt om een nieuw stapeltje. Hij zou , na het opvullen van het open vak ontstaan door het afspelen van kaart no. 15 naar de 2e sport, kaarten nos. 2, 3 en 4 van zijn **reserve** naar de 6e sport kunnen spelen, maar hij laat dit na om speler 1 niet de gelegenheid te geven zijn **pangstock**-kaart no.5 uit te spelen. Nadat speler 2 deze nieuwe **handkaarten** en eventueel **pangstock**-kaarten voor zover mogelijk heeft afgespeeld, legt hij ter afsluiting een kaart uit zijn **hand** in zijn **reserve** en daarmee is zijn beurt beëindigd.

© Goliath BV, Vijzelpad 80, 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.

8

5

