



Ontwerper: Bella Lucca
Nederlandse editie: Kim Somberg, Karin Jeuken, Marieke Versmissen & Stefan Meeuwssen

Dit spel is een semi-coöperatieve variant van het klassieke kaartspel "Golf". Tot voor kort werd dit spel met een set standaard pokerkaarten gespeeld. ALLEGRA creëert een unieke spelervaring met een eigen 'klop'-actie die een communicatie-element aan het spel toevoegt. Daarnaast is het doel van het spel verrassend: elke speler heeft 12 kaarten voor zich, maar speelt met 15 kaarten...

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel kaarten, ruil ze en leg daarna kaarten af door rijen en kolommen met overeenkomende cijfers te creëren. Vergeet niet om op het juiste moment te kloppen om de gewenste kaarten te pakken! Jouw doel? De laagste score behalen met jouw 15 kaarten na 3 rondes.

INHOUD

- 120 kaarten, met waardes -1 tot 11



- 6 houten fiches
- spelhandleiding

Pen en papier voor het bijhouden van punten zijn niet inbegrepen.

VOORBEREIDING

Kies een speler die alle kaarten schudt en elke speler 12 gedekte kaarten geeft. Daarnaast ontvangt elke speler 1 rood fiche.

Let op! Bekijk je kaarten nog niet!

Leg je 12 kaarten gedekt voor je neer en vorm een raster van 3 rijen en 4 kolommen.

Vorm een stapel van de overgebleven kaarten en leg deze in het midden van de tafel.

Draai de bovenste kaart van de stapel om en leg deze open naast de stapel. Dit is de eerste kaart van de aflegstapel.

Daarna draait elke speler 2 kaarten naar keuze open van zijn beschikbare kaarten.

Let op: een speler heeft in totaal 15 (12 + 3) kaarten ter beschikking (zie hieronder).

15 beschikbare kaarten

Elke speler heeft een eigen raster van 12 kaarten voor zich, maar zal ook de 3 kaarten in de uiterst rechtse kolom van de speler links van hem gebruiken. Kijk dus goed naar al jouw 15 kaarten en niet alleen naar de 12 kaarten die voor je liggen.

VOORBEELD:

- ▶ Speler A speelt ook met de uiterst rechtse kolom van de speler links van hem (speler B).
- ▶ De speler rechts van hem (speler D) speelt ook met de uiterst rechtse kolom van speler A.
- **Elke speler legt een rood fiche boven de kolom die hij met zijn buurspeler deelt.**
- * **De andere 3x3-kaarten die voor je liggen zijn alleen van jou.**



SPELVERLOOP

Speel om de beurt en met de klok mee.

De speler links van de deler is de startspeler. Deze speler zal de volgende ronde kaarten uitdelen.

De actieve speler voert in de volgende volgorde zijn acties uit:

1. Een kaart trekken

Kies of je de **bovenste kaart van de trekstapel (gedekt)** of van de **aflegstapel (open)** wilt trekken. Je moet deze kaart aan alle andere spelers laten zien.

2. Een kaart ruilen of afleggen

Bepaal daarna of je de zojuist getrokken kaart wilt houden of afleggen.

- **Als je de kaart aflegt**, moet je één van de gedekte kaarten van je 15 kaarten opendraaien.
- **Als je de kaart houdt**, moet je deze met een van je 15 kaarten (open of gedekt) ruilen en open op dezelfde plek leggen. De kaart die je uit je raster verwijderd hebt, wordt afgelegd.

Hoe voer je de 'klop'-actie uit?

Als je besluit om een kaart van de stapel te trekken, kunnen andere spelers op de tafel kloppen zodra je jouw kaart laat zien.

Alle spelers mogen op de tafel kloppen om aan te tonen dat ze deze kaart graag willen hebben. **Let op:** gebruik de 'klop'-actie niet in een 2-speler spel!

- **Als je het ermee eens bent, geef je deze kaart aan de klopper (de speler die op de tafel heeft geklopt).**
- De klopper ruilt een van zijn 15 kaarten met de kaart die jij getrokken hebt. Hij houdt de verwijderde kaart in zijn hand, deze zal later geplaatst worden.
- Als de klopper dankzij deze actie nu 3 identieke en aangrenzende kaarten op één lijn heeft liggen, mag hij deze onmiddellijk afleggen (zie 3. Kaarten afleggen).
- Pak daarna 1 kaart naar keuze van de klopper (open of gedekt). Je mag deze ruilen met één van je eigen kaarten. De kaart die je uit je raster verwijderd hebt, wordt afgelegd.
- Tot slot plaatst de klopper de kaart in zijn hand open op de plek waar de kaart lag die jij net gepakt hebt.

Als meerdere spelers tegelijkertijd kloppen, bepaal jij wie de kaart krijgt.

- **Als je deze kaart niet wilt weggeven, ga je verder met je beurt zoals beschreven staat in stap 2.**

In elk ander geval eindigt je beurt na het afleggen van eventuele identieke en aangrenzende kaarten (zie 3. Kaarten afleggen).

- **Belangrijk!** Je mag alleen kloppen als de kaart van de trekstapel wordt getrokken, niet als de kaart van de aflegstapel wordt getrokken!
- Je mag niet kloppen als je **slechts 3** (van de 15) kaarten overhebt of **als je jouw laatste beurt van het spel al voltooid hebt**.

3. Kaarten afleggen

Rij met 3 identieke kaarten:

Zodra er 3 identieke en aangrenzende kaarten in één van je rijen opgedraaid zijn, mag je deze onmiddellijk afleggen.

Kolom met 3 identieke kaarten:

Zodra er 3 identieke en aangrenzende kaarten in één van je kolommen opgedraaid zijn, mag je deze onmiddellijk afleggen.

Als je met een nieuwe kaart tegelijkertijd een rij en een kolom voltooit, moet je kiezen of je de rij of de kolom wilt afleggen.

Let op! Er zullen lege plekken ontstaan wanneer je kaarten aflegt. Doe hier niets mee!

Voorbeeld: na het afleggen van een kolom 1, verschijnt er een nieuwe groep van identieke en aangrenzende kaarten in de tweede rij 2.

Deze mag je ook onmiddellijk afleggen.

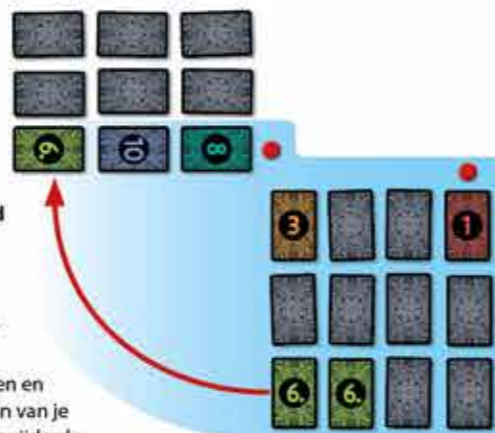


Vergeet niet om naar de aangrenzende kaarten in je vijfde kolom te kijken.

Behandel de uiterst rechtse kolom van de speler links van je alsof deze aangrenzend aan je uiterst linkse kolom ligt, aangezien deze kaarten onderdeel van jouw 15 kaarten zijn.

Als je besluit om de getrokken kaart te houden en deze om te ruilen met een van je 15 kaarten, mag je de verwijderde kaart pas afleggen **nadat** je de identieke en aangrenzende kaarten hebt afgelegd.

Als je echter besluit om de getrokken kaart af te leggen en je vervolgens een rij of kolom van identieke kaarten voltooit met de kaart die je opendraait, leg je deze kaarten **bovenop** de zojuist afgelegde kaart op de aflegstapel.



EINDE VAN HET SPEL EN EINDSCORE

De ronde eindigt zodra iemand al zijn 15 kaarten opgedraaid of afgelegd heeft.

Alle andere spelers mogen nu nog één laatste beurt spelen.

Het kan voorkomen dat je tijdens jouw beurt de laatste gedekte kaart van een andere speler opendraait, maar dit heeft geen invloed op de hierboven genoemde regel. Alle andere spelers spelen één laatste beurt en dan eindigt de ronde.

De speler met 15 opgedraaide kaarten moet zijn laatste beurt passen. Na de laatste beurt van een ronde, worden alle nog gedekte kaarten opgedraaid. Zelfs als je nu rijen of kolommen van 3 identieke kaarten creëert, mag je deze niet meer afleggen!

Tel de waardes van al je 15 kaarten bij elkaar op en noteer het totaal. De speler met de laagste score wint de ronde!

Het spel bestaat uit drie rondes. Tel alle punten van elke ronde bij elkaar op: de speler met de laagste totaalscore wint het spel.

Wat gebeurt er als alle 15 kaarten opgedraaid zijn?

- Je kunt geen acties meer uitvoeren.
- Als je de eerste speler bent die alle 15 kaarten opgedraaid heeft, activeer je de laatste beurt van de ronde. Je **moet** de enige speler met de laagste score zijn, anders wordt jouw **score verdubbeld**. Komt jouw **score onder 0 uit, dan moet je deze echter door tweeën delen. Je kunt hierdoor een score met halve punten hebben.**

Toelichting:

- Je mag met andere spelers onderhandelen en hen advies geven.
- Kaarten in de 'gedeelde' kolom (onder het rode fiche) tellen mee met de score van beide spelers die met deze kolom spelen.
- Als het je lukt om al je 15 kaarten af te leggen, scoor je -10 punten!
- Gebruik de 'klop'-actie niet in een spel met twee spelers.
- Verwijder in een spel met 2 of 3 spelers 2 kaarten van elke waarde zodat je in totaal met 94 kaarten speelt.

VARIANTEN

- Je kunt ervoor kiezen om een bepaald aantal rondes te spelen, als iedereen het hierover eens is voordat het spel begint.
- Je kunt ook een puntenlimiet bepalen, zoals 66 of 77. Zodra een speler deze limiet bereikt of passeert, eindigt het spel en wint de speler met de laagste score.
- Je kunt ALLEGRA ook zonder de 'klop'-actie spelen, bijvoorbeeld in een spel met jongere kinderen.

Veel plezier! Verzamel, ruil en leg je kaarten af en aarzel niet om te kloppen!



© 2021 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH
© 2023 JELLO.
JELLO - 9 avenue des Erables, lot 341
54180 Heillecourt, Frankrijk - www.jello.com