Hoe speel je Striker? | Officiële spelregels

Aantal spelers: 2-4 | Leeftijd: 8+ | Speelduur: ±15 minuten

Spelopzet Striker

Hoe deel je de kaarten uit?

- Iedere speler heeft een **eigen stapel van 52 kaarten**. De jongste speler kiest **oranje of blauw**.



- Haal de **2 VAR kaarten** uit de oranje en blauwe stapel en leg deze gesloten aan de zijkant voor je neer.
    - Zorg dat de tegenstander jouw VAR kaarten schudt zodat je niet weet welke VAR kaart het is.



- **Schud het spel** nu goed. De eerste keer heel goed, omdat de kaarten uit de fabriek op volgorde liggen.
- Leg jouw stapel met kaarten (trekstapel genoemd) voor je neer zodat je er makkelijk bij kunt komen.

Hoe start de wedstrijd?

- Iedere speler trekt nu **6 kaarten** van zijn of haar trekstapel en neemt deze gesloten in de hand.
- De jongste speler begint en kan beginnen met een **aanval op te bouwen.**

Wedstrijdverloop Striker

- **Aanvallen opbouwen**
    - Striker bestaat uit **3 zones**, verdediging (rode kaarten), middenveld (gele kaarten) en aanval/scoren (groene kaarten).
    - Start een aanval door **een rode kaart met nummer** in het midden van de tafel te leggen, het nummer van de kaart (1-5) maakt niet uit. Je kunt meerdere aanvallen tegelijk starten (dus met een rode genummerde kaart) in dezelfde beurt.

Er mogen **maximaal 5 aanvallen** tegelijk op tafel liggen. Dit zijn dus aanvallen van jezelf en van je tegenstander bij elkaar.

- **Verder komen in je aanval**. Om je aanval voort te zetten, leg je het **eerst volgende nummer** op je aanvalsstapel.
  Bijvoorbeeld: 3 op 2, 8 op 7, 5 op 4 enz.
  - Als je 6 op 5 legt, zie je dat je van de verdediging (rood) naar het middenveld (geel) al gaat en al dichter bij het scoren komt.
  - Gebruik de P(ass) kaarten om direct naar het middenveld (gele kaarten) te passen of van geel naar groen.



- **Aanvallen overnemen van de tegenstander**
  - Om een aanval van de tegenstander over te kunnen nemen, kun je dit doen met **hetzelfde kaart nummer**.
    Bijvoorbeeld 7 op een 7, of 8 op een 8. Ook kun je de aanval met het **eerstvolgende kaart nummer** overnemen, dub bijvoorbeeld 9 op 8 of 6 op 5.
  - Sliding (S) kaart. De sliding kaart kan je op het middenveld (geel) gebruiken. Deze kan je op **iedere willekeurige gele kaart van de tegenstander leggen**.
    - Let op: als je de sliding kaart erop legt, moet je altijd nog een gele kaart met nummer erop leggen.

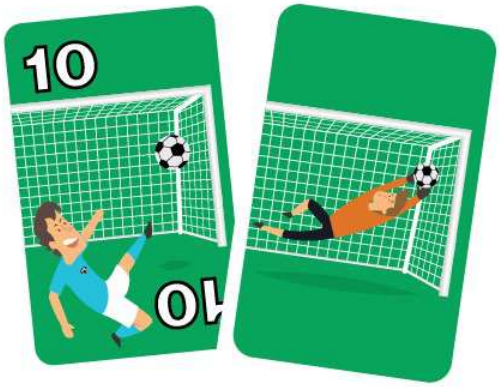
- Let op: Je kan nooit een 10 op een 9 van de tegenstander leggen. Het is zijn of haar aanval en deze moet je eerst overnemen.



- **Scoren**
  - Scoren doe je met **nummer 10 en 11**, de Striker kaarten. Probeer dus zo snel mogelijk naar deze kaarten te spelen. **Je kunt alleen naar 11 komen met de speciale geel naar groene pass (P) kaart.**
    - Let op: leg dus nooit 11 op 10, want met 10 probeer je al te scoren.



- **Keepen**
  - Met de keeper kan je een schot van de tegenstander stoppen. Leg de keeper op het schot (kaart 10 of 11) van de tegenstander. Let op dat de keeper wel naar de juiste hoek moet duiken, geen goal!

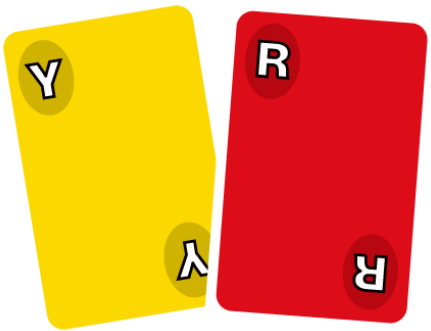


- **Einde beurt**
    - Als je geen kaarten meer kan neerleggen in jouw beurt.
    - Als je scoort, de tegenstander de bal houdt met de keeper of de VAR inzet, gaat de beurt automatisch naar je tegenstander.
        - Vul altijd je hand aan zodat je **minimaal 6 kaarten in je hand hebt**.
            - Voorbeeld: je had 6 kaarten in je hand waarvan je er 3 hebt weggespeeld, pak na je beurt 3 kaarten van je trekstapel zodat je 6 kaarten in je hand hebt.
        - Heb je 6 of meer kaarten in je hand, **pak altijd na je beurt één kaart** van jouw trekstapel.
            - Let op: je pakt dus altijd na een beurt minimaal één kaart van je trekstapel.
- **Einde spel**
    - De westrijd eindigt als **één van de trekstapels helemaal leeg is.**
        - Let op: als de trekstapel leeg is, dan heeft de tegenstander nog één beurt om in de laatste seconden te kunnen scoren!
- **De winnaar**

- De winnaar is uiteraard diegene die de meeste doelpunten heeft gemaak!

Speciale kaarten in Striker

- **VAR kaarten**
  - De VAR is de 50/50 kaart in het spel. 50% kans op een goal of 50% kans op geen goal. Deze kaart zet je in als je bijvoorbeeld geen keeper hebt om een doelpunt te stoppen. De VAR zal bepalen of het een goal of geen goal zal worden.
    - Let op: de VAR mag je **1x per wedstrijd inzetten**. Heb je dus één van de twee kaarten omgedraaid, haal dan de VAR kaarten uit het spel.
- **Rode kaart**
  - **Vernietig een totale aanval** van de tegenstander. Leg deze in jouw beurt op een aanval van je tegenstander en **haal deze hele aanvalstapel eruit!**
    - Let op: de rode kaart mag je alleen in jouw beurt gebruiken, dus niet als de tegenstander aan de beurt is.



- **Gele kaart**
  - Leg de gele kaart op een aanval van de tegenstander. Met de gele kaart haal je de **bovenste kaar**t van de aanval van je tegenstander eraf.

        - Let op: als je de gele kaart gebruikt en er ligt een P(ass) kaart of een sliding kaart nog onder de kaart, die je weghaalt, dan haal je deze kaart ook weg. Een P(ass) kaart of S(liding) kaart mag nooit open liggen.

- **Pass kaart**
    - Pass de bal van zone naar zone om zo sneller te kunnen scoren! Leg de rood naar gele pass kaart op een rode kaart om naar het middenvel (geel) te passen. Leg de geel naar groene pass kaart op een gele kaart om naar je strikers (aanval) te passen.
        - Let op: als je de pass kaart gebruikt, moet er altijd een kaart op komen te liggen. Dus van rood naar geel, altijd een gele kaart met nummer erop leggen. Geel naar groen, altijd een Striker (10 of 11) erop leggen.
        - Je mag een pass kaart op een andere pass kaart gebruiken, dus van rood naar geel en van geel naar groen. Let op: op de passkaart geel naar groen moet direct een scoringskaart (groen) op gelegd worden.



Veelgestelde vragen (FAQs)

- Wat gebeurt er bij een gelijkspel?
    - Dan eindigt de wedstrijd in een gelijkspel.

- Wanneer mag ik de VAR gebruiken?
    - De VAR mag je inzetten wanneer je tegenstander een scoringskans heeft met kaart 10 of 11. Bijvoorbeeld: als je geen keeper hebt die naar de juiste hoek duikt, kun je de VAR inzetten.
    - Let op: de VAR mag maar **1 keer per wedstrijd** worden gebruikt. Na gebruik worden jouw beide VAR-kaarten uit het spel verwijderd. De tegenstander mag zijn VAR-kaart uiteraard nog wel gebruiken, zolang deze nog niet is ingezet.
- Mag ik meerdere speciale kaarten tegelijk spelen?
    - Ja, dat mag. Omdat er meerdere aanvallen tegelijk kunnen liggen (van jou en je tegenstander), kun je in één beurt meerdere speciale kaarten spelen.
        - Let op: zodra kaart 10 of 11 (scroingskaarten) wordt gespeeld, eindigt de beurt automatisch en gaat deze naar de tegenstander.
- Als ik een keeper heb ingezet en het is geen goal is, moet ik gelijk aanvullen met een kaart?
    - Nee. De tegenstander vult zijn of haar hand eerst aan, daarna is het jouw beurt en als jij klaar bent met jouw beurt vul je je hand weer volledig aan.
- Mag ik op een pass kaart van rood naar geel gelijk een pass kaart van geel naar groen leggen?
    - Ja, dat mag. Je kunt dus direct schakelen van verdediging (rood), naar middenveld (geel) en daarna naar aanval (groen) in dezelfde aanval. Let wel op dat je direct een groene kaart op je pass kaart van geel naar groen legt. Deze mag je niet open laten liggen.

- Mijn trekstapel is leeg, dan heeft de tegenstander nog een allerlaatste poging om te scoren? Mag ik wel nog mijn keeper of VAR inzetten?
    - Je dat mag.