



Algemene Spelregels

Kaarten schudden: Schud de kaarten, pak ongeveer de helft en leg die er andersom terug op, schud de kaarten nogmaals. De kaarten worden ook tussen de rondes door geschud.

Kaarten delen: Deel de kaarten van onderaf de stapel met de klok mee, kaart voor kaart, 5 kaarten per speler. De kaarten worden niet in

de hand genomen, maar voor de speler naast elkaar in een rij neergelegd.

Open: Als er open wordt gespeeld moet 1 zijde van de kaarten zichtbaar zijn voor de andere spelers. Je mag zelf wel de andere kant bekijken.

Startspeler: De jongste speler begint. Tenzij anders vermeld.

Speelrichting: Er wordt met de klok mee gespeeld.

KUMBU Kadi

Vorbereiding: Deel de kaarten, iedere speler ontvangt er 5. De kaarten blijven met dezelfde zijde boven liggen zoals ze uitgedeeld worden. De overige kaarten worden opzij gelegd. Er wordt open gespeeld.

Start: De speler met het hoogste totaal aantal punten aan de bovenzijde van zijn kaarten begint. Zijn er meerdere spelers met het hoogste totaal aantal punten, dan begint de oudste speler.

Rondeverloop: Vanaf de startspeler speelt iedere speler 1 kaart. De

speler die de hoogste kaart heeft gespeeld wint alle kaarten. De waarde van een kaart wordt berekend door beide zijden bij elkaar op te tellen. In geval van meerdere hoogste kaarten, wint de kaart met de hoogste zijde.

Speelverloop: De winnaar van een ronde is de nieuwe startspeler. Er worden in totaal 5 rondes gespeeld.

Einde: De gewonnen kaarten worden geteld. Voor elke gewonnen kaart krijg je 1 punt. De speler met de meeste punten wint.

KUMBU Pesten

Doel: Speel je hand leeg.

Vorbereiding: Deel de kaarten, iedere speler ontvangt er 5. De stapel overige kaarten wordt vervolgens omgekeerd en op tafel gelegd, dit is de pakstapel. Pak de bovenste kaart van de pakstapel en leg die er langs, dit is de legstapel. Er wordt open gespeeld. De eerste kaart die al op tafel ligt pest niet.

Beurtverloop:

- Kaart spelen of pakken: Leg een kaart op de legstapel of pak een kaart van de pakstapel. Als je gepakt hebt mag je in die beurt geen kaart meer spelen. De volgende speler is aan de beurt.

- Bij 1 kaart in je hand roep je "Kumbu!!". Als je geen Kumbu hebt gezegd voordat de volgende kaart is gespeeld of gepakt, pak dan 4 kaarten.

Koppelen: Omdat Kumbu Pesten een dubbelzijdig kaartspel is, is er een bijzondere regel om kaarten op de legstapel te mogen leggen. Dit heet koppelen. De bovenkant van de legstapel wordt gekoppeld met de onderkant van de te spelen kaart.

Je mag een kaart koppelen als:

- de onderzijde van de te leggen kaart hetzelfde is als de bovenkant van de legstapel.

- de onderzijde van de te leggen kaart opgeteld 10 is met de bovenkant van de legstapel.

- er een 0 (Zon) op de bovenkant van de legstapel ligt of als de onderkant van de te spelen kaart een 0 (Zon) is.

Beide zijden van je eigen kaarten mag je gebruiken om te koppelen.

Als je een kaart speelt, dan laat je eerst de onderkant zien (koppelpzijde), daarna draai je kaart om en leg je hem op de stapel. De koppelpzijdes worden tegen elkaar aan gelegd.

Pestkaarten: Als er een kaart is gespeeld en op de bovenzijde van de stapel ligt een 6, 7, 8 of 9 dan wordt er gepest.

6 (Bloem): De speler die de 6 heeft gespeeld krijgt een extra beurt.

7 (Bliksem): De volgende speler vult zijn hand aan t/m 5 kaarten.

8 (Spin): De volgende speler slaat een beurt over.

9 (Olifant): Speelrichting verandert van richting.

Algemeen: Als de pakstapel leeg is dan pak je de kaarten van de legstapel, behalve de bovenste. Schud deze en maak hier de pakstapel van.

Einde: De eerste speler die zijn hand heeft leeggespeeld heeft gewonnen. Overige spelers ontvangen 1 minpunt voor elke kaart die ze over hebben. De winnaar deelt opnieuw.

KUMBU Zabuni

Doel: Speel je tegenstanders weg en blijf als laatste speler over.

Vorbereiding: Deel de kaarten, iedere speler ontvangt er 5. De kaarten blijven met dezelfde zijde boven liggen zoals ze uitgedeeld worden. De overige kaarten worden opzij gelegd. Er wordt open gespeeld.

Beurtverloop: Je voert elke beurt een van de acties uit. Bieden of uitdagen. (De startspeler doet een eerste bod)

Spelverloop: Bieden, uitdagen, opnieuw kaarten delen. De speler die de vorige ronde ongelijk had, de uitdager of uitgedaagde speler, krijgt een kaart minder. De uitdager deelt opnieuw kaarten en start de nieuwe ronde met een nieuw bod. Als de uitdager uit het spel ligt, dan is de volgende speler de startspeler.

Bieden: Bij een bod schat je hoeveel keer 1 afbeelding in het spel

voorkomt. Alle kaarten van alle spelers aan beide zijden tellen mee. Je moet hoger bieden dan de vorige speler.

Een hoger bod is:

- hetzelfde aantal afbeeldingen. De waarde van de afbeelding moet hoger zijn.

- een groter aantal afbeeldingen. De waarde van de afbeelding mag dan hoger, lager of gelijk zijn.

Uitdagen: Er wordt speler voor speler geboden totdat iemand een ander uitdaagt. Controleer het bod van de vorige speler. Kijk of het aantal afbeeldingen dat is geboden in het spel voorkomt. Beide zijden van de kaarten van alle spelers worden gecontroleerd.

Einde: Als je 2 kaarten hebt en je verliest nog een kaart dan lig je uit het spel. De laatst overgebleven speler wint.

KUMBU Memo

Doel: Vind zoveel mogelijk sets.

Vorbereiding: Leg alle kaarten op tafel met voldoende tussenruimte.

Kaart omdraaien: Wijs de kaart aan, benoem deze en draai hem om.

Leg de omgedraaide kaart schuin zodat je weet dat die is omgedraaid.

Spelverloop: Draai 2 kaarten om. Zijn de naar boven gedraaide

afbeeldingen gelijk, pak dan de omgedraaide kaarten en leg deze voor je neer. Herhaal dit totdat 2 naar boven gedraaide afbeeldingen niet gelijk zijn aan elkaar. Leg de kaarten weer recht. De volgende speler is aan de beurt.

Einde spel: Als er minder dan 10 kaarten liggen en alle spelers hebben 1 ronde lang geen set gevonden dan stopt het spel. De speler met

Kijk voor uitgebreide spelregels met video's en extra varianten op www.riekst.com.