

# ARNE Start spelreglement

Inhoud van de doos: 50 kaarten en spelreglement met pager. Zie pager voor detailbeschrijving van de kaarten.

Duur van het spel: 7-15 minuten. Leeftijdscategorie: +8 jaar. Aantal spelers: 2 (tot 6 spelers in combinatie met **ARNE Classic**)

**Eerste spel:** Wanneer je **ARNE** voor de eerste keer speelt, speel dan enkel met de kaarten gemerkt met een "1" symbool in het midden van de kaarten. Dit maakt het spel eenvoudiger en sneller om te leren. Kijk ook naar de 4 bijgevoegde uitlegkaarten. Iedere uitlegkaart toont aan de ene kant wat kan en aan de andere kant wat niet mag.

## Doel van het spel

Kies een kleur. Verzamel van je kleur zoveel mogelijk punten (standaard versie) of zo weinig mogelijk punten (**ARNE** minimum). Je doet dit door de waardekaarten van jouw kleur naast elkaar (niet op elkaar) voor je uit te leggen op de tafel. (Bij **ARNE** minimum leg je de waardekaarten van de andere speler bij hem aan.) Als je aan de beurt bent, kan je slechts één waardekaart of één actiekaart spelen. Pest de andere speler met de witte actiekaarten en de zwarte kaarten! Het spel is gedaan wanneer er geen kaarten meer zijn op de stapel. De speler met het hoogste aantal punten wint (standaard versie) of de speler met de minste punten wint (minimum versie). Tip: als je **ARNE** voor de eerste keer speelt, kies dan voor de standaard versie en enkel met de kaarten gemerkt met een "1".

## Begin van het spel

Elke speler kiest zijn kleurkaart. Leg deze voor je op de tafel, zodat de andere speler kan zien met welke kleur je speelt. Deze kaart wordt ook gebruikt om later je scoreverdubbelaar op te leggen (de X2 kaart). Schud de kaarten. Geef elke speler 8 kaarten. De kaarten worden in de hand genomen en niet getoond aan de andere speler. De rest van de kaarten worden op een stapel in het midden van de tafel gelegd met de speelzijde naar beneden. Hiernaast komt later de Stapel met Afgelegde Kaarten (SAK). Elke speler mag om beurt beginnen. In het eerste spelletje mag de jongste speler beginnen.

## De witte en de zwarte kaarten

Je hebt zowel witte als zwarte kaarten.

- De witte kaarten moeten zich strikt houden aan de regels. Per beurt moet je telkens één witte kaart spelen. Als je in je hand geen witte kaarten meer hebt, dien je geen kaart te spelen. De witte kaarten verdelen we onder in waardekaarten en actiekaarten. Kijk op de pager voor de betekenis van iedere kaart.
- De zwarte kaarten echter luisteren naar geen enkele regel. Je kan er net zoveel spelen als jij wil en wanneer je maar wil, dus ook als je niet aan de beurt bent!!

## De spelbeurt

Elke beurt **begint** met het nemen van een kaart van de stapel en **eindigt** met het spelen van een witte kaart. Per spelbeurt **moet** je 1 witte kaart (een actiekaart **OF** een waardekaart) spelen uit je hand. Je kan kiezen uit:

- **een waardekaart aanleggen.** Alle waardekaarten van je eigen kleur worden **naast** elkaar voor je gelegd (standaard versie). Bij **ARNE** minimum leg je ze bij de andere speler.
- **een actiekaart spelen.** Leg deze kaarten op de stapel met afgelegde kaarten(sak), naast de stapel in het midden van de tafel. (uitzondering is de x3, die leg je op een waardekaart of op een -200.)
- **een waardekaart afleggen op de stapel met afgelegde kaarten (sak).** Dump waardekaarten die belangrijk zijn voor je tegenstrever door ze weg te spelen op de stapel met afgelegde kaarten.

Ondertussen kan je natuurlijk zoveel zwarte kaarten spelen als je wenst. Opmerking: als je geen witte kaarten meer hebt in de hand, dien je geen zwarte kaart te spelen tijdens je beurt.

## Einde van het spel












Wanneer de laatste kaart van de stapel is getrokken, begint de laatste ronde. In deze ronde mag elke speler om beurt nog 1 zwarte kaart spelen (stop heeft geen effect). Na deze beurt, leggen de spelers de kaarten die ze nog in hun handen hebben op de SAK. Deze kaarten hebben geen enkele waarde meer. Elke speler telt nu zijn punten die op tafel liggen. Winnaar van het spel is de speler met het hoogste (laagste bij **ARNE** minimum) aantal punten. Let op! Hou rekening met kameleons en crash kaarten.

**ARNE met 3-6 spelers.** Dit spel is uitbreidbaar met **ARNE Classic**. Zo kan je tot 6 spelers samen **ARNE** spelen. Kaarten terug scheiden doe je door de kaarten met een ster (de **ARNE** Start kaarten) te verwijderen.

Variante: **ARNE Minimum. Doel:** diegene met de minste punten wint. De +2 kaart werkt nu als volgt: vraag aan de andere speler als hij 2 waardekaarten van zijn eigen kleur in zijn hand heeft. Indien dat zo is, moet hij zichzelf punten geven door deze 2 waardekaarten toe te voegen aan zijn score. Leg punten bij je tegenstrever, crash je eigen waardekaarten, leg een slot op gecrashte waardekaarten van je tegenstrever, gebruik de kameleon om je eigen waardekaarten bij de andere speler te leggen en speel je eigen -200 kaart op jezelf.

Draai deze pagina om en kijk naar de pager voor de exacte betekenis van iedere kaart. Kijk ook naar de 4 bijgevoegde uitlegkaarten.

# ARNE Start pager

<p><b>WITTE KAARTEN.</b> De witte kaarten worden onderverdeeld in waardekaarten en actiekaarten. Je kan maar 1 witte kaart per beurt spelen. Alle waardekaarten van jouw kleur worden voor je uit, naast elkaar op tafel gelegd (<b>ARNE</b> standaard), voor de andere speler (<b>ARNE</b> minimum) of op de SAK gelegd.</p>					
<p><b>Waardekaarten</b> → Leg je naast elkaar voor de speler die speelt met die kleur of op de SAK.</p>	<p>Waardekaarten zijn kleurgebonden, een speler kan dus enkel waardekaarten van zijn eigen kleur gebruiken. De X2 kaart verdubbelt je totale score en wordt gelegd op je kleurenkaart. Op iedere waardekaart kan één X3 gelegd worden (meest interessant is een x2 met een x3 erop). <b>Leg waardekaarten altijd naast elkaar, niet op elkaar.</b> Waardekaarten kunnen gecrasht worden met een crash kaart. Waardekaarten kunnen gecombineerd worden met een kameleon. Hierdoor kan je waardekaarten in een andere dan je eigen kleur zelf gebruiken.</p>				
	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>200</b>	<b>500</b>	<b>1000</b>
<p><b>Actiekaarten</b> → Actiekaarten zijn niet kleurgebonden en worden met uitzondering van de X3, gelegd op de stapel van de afgelegde kaarten (SAK).</p>	<b>x3</b>	<p>De X3 kaart is een speciaal geval. De X3 kaart <b>verdriedubbelt</b> de waarde van één waardekaart door de X3 erop te leggen. De X3 kan ook gelegd worden op de -200 kaart. X3's kan je niet crashen, er kunnen geen X3's op elkaar gelegd worden en je kan een X3 niet zomaar neerleggen, je moet het op een waardekaart leggen. Ook op een waardekaart met een kameleon kan een X3 gelegd worden, maar het geheel kan altijd gestolen worden.</p>			
	 +1	 +2    +2	 +3	 Kaarten doorgeven.	 Wissel stoel.
<p><b>ZWARTE KAARTEN.</b> Kunnen zoveel en wanneer je wil gespeeld worden, dus ook als je niet aan de beurt bent! Als je geen witte kaarten meer hebt in je hand, ben je niet verplicht om een zwarte kaart te spelen. Tip: wees zuinig met je dieven!</p>					
 - 200 PUNTEN.	 KAMELEON.	 DIEF.	 CRASH.	 SLOT.	 STOP!
<p>van de score van de speler met die kleur. Kan met kameleon &amp; X3 gecombineerd worden. Te leggen bij de speler in kwestie of bij jezelf (<b>ARNE</b> minimum). Het effect van deze kaart maak je ongedaan met een slot kaart (NIET met een crash kaart.)</p>	<p>Verandert de kleur van één waardekaart of een -200 kaart waarmee het samen gespeeld wordt. Beide kaarten worden beschouwd als het spelen van een zwarte kaart. (ook al zit er een witte kaart bij). Om gebruik te maken van een kameleon moet je deze in je hand hebben alsook een waardekaart in de kleur van je tegenstrever. Kameleons (met bijhorende kaarten) kunnen <b>ALTIJD</b> gestolen worden met een dief. Op een waardekaart met een kameleon kan een x3, een crash (en daarop een slot) gelegd worden.</p>	<p>Steelt de bovenste kaart van de SAK of een kameleon (met bijhorende kaarten). Als je een waardekaart met kameleon steelt van je eigen kleur, wordt de kameleon op de SAK gelegd. De dief wordt na gebruik ook op de SAK gelegd.</p>	<p>Crasht de waarde van 1 waardekaart ook al ligt er een x3 op. (50, 100, 200, 500, 1000 of x2) Elke waardekaart kan maar 1x gecrasht worden. De crash blijft tot het einde van het spel op de waardekaart waarop ze gespeeld is, liggen. Opmerking: je crasht nooit een x3 wel de waardekaart die eronder ligt.</p>	<p>Maakt het effect van een crash of een -200 kaart ongedaan. Een slot kaart kan niet direct op een waardekaart worden gelegd, deze moet eerst gecrasht zijn. Een slot verhindert het stelen van een waardekaart + kameleon niet.</p>	<p>Stopt het spel. Jij krijgt een extra beurt. Als de andere speler aan de beurt is en nog geen witte kaart heeft afgelegd, mag hij zijn beurt nog afwerken. Deze kaart wordt gelegd op de SAK. Als de 2 spelers tegelijkertijd de stop kaart spelen, wordt in volgorde van afleggen gespeeld.</p>