

Pittige Pepers

Durf jij te happen?



Spelmateriaal



100 groene, oranje en paarse kaarten met getallen (1-100) en 1, 2 of 3 pepers



5 verzamelkaarten voor gewonnen pluspunten

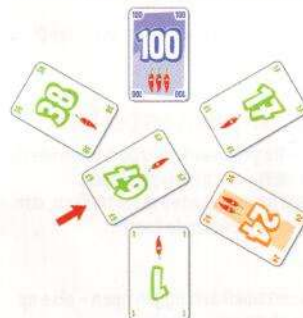
Speloverzicht

Elke ronde heeft een doelkaart (bijv. met waarde 67) en een opening (bijv. 1-38). De speler die met zijn gedekt gespeelde kaart het dichtst in de buurt van de waarde van de doelkaart komt, wint die doelkaart (de pepers op die kaart tellen als pluspunten). Spelers die niet het dichtst in de buurt van de doelkaart komen, maar wel met hun gespeelde kaart "in de opening vallen", mogen hun kaart op de aflegstapel leggen (om zo minpunten te voorkomen).

Vorbereiding

Elke speler krijgt een **verzamelkaart** en legt deze open voor zich neer op tafel. Overgebleven verzamelkaarten gaan terug in de doos. Zoek de kaarten met de waarden **1 en 100** in de stapel en leg deze open in het midden van de tafel. Neem willekeurig vier kaarten van de stapel en leg deze ook open in het midden van de tafel. Leg deze zes kaarten in een kring, waarbij de 1 en de 100 tegenover elkaar liggen. Schud de overige 94 kaarten. Elke speler krijgt 8 kaarten en neemt deze op hand. Leg de overgebleven kaarten in een **gedekte trekstapel** terzijde.

→ De kaart die in de kring met de klok mee naast de 1 ligt, wordt nu een stukje naar het midden van de kring geschoven – dit is de **doelkaart** (voor de eerste ronde). In de buitenkant van de kring is nu **een opening** ontstaan.



trekstapel



Voorbeeld: De 67 ligt met de klok mee naast de 1 en wordt een stukje naar het midden geschoven (=doelkaart). In de kring ontstaat een opening van 1 tot 38.

Spelverloop

Een ronde bestaat uit vier acties, die **na elkaar** worden uitgevoerd:

1ste actie: Elke speler kiest een kaart uit zijn hand en legt deze gedekt voor zich neer. Als alle spelers dit gedaan hebben, worden de kaarten opgedraaid.



Voorbeeld: Anna speelt de 4, Paul de 32, Max de 63 en Laura de 70.

2de actie: De speler die met zijn gespeelde kaart **het dichtst** (met het kleinste verschil) **bij het getal van de doelkaart** komt, pakt de doelkaart en legt deze als gewonnen kaart gedekt op zijn verzamelkaart – dat is gunstig, omdat elke op de kaart afgebeelde peper als pluspunt telt bij de puntentelling. De door deze speler gespeelde kaart wordt open in het midden van de kaartkring gelegd (op de plek waar de doelkaart lag).

Voorbeeld: Max heeft de 63 gespeeld en is daarmee 4 verwijderd van de doelkaart 67. Laura heeft met haar 70 slechts een verschil van 3 met de doelkaart en

is daarmee het dichtst bij de doelkaart. Zij neemt de kaart met het getal 67 uit de kring en legt deze gedekt als gewonnen kaart op haar verzamelkaart. Haar gespeelde 70 legt zij open in het midden van de kaartkring.

Uitzondering "hetzelfde verschil": Als twee spelers met hun gespeelde kaarten allebei het kleinste verschil met de doelkaart hebben, dan telt de kaart met de hoogste waarde als het dichtst bij.

3de actie: Alle kaarten met een getal dat in de opening valt, worden zonder verdere gevolgen gedekt op de aflegstapel gelegd.

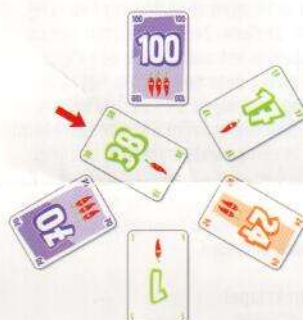
Voorbeeld: In het voorbeeld loopt de opening van het getal 1 tot 38. De 4 van Anna en de 32 van Paul vallen beide in de opening en gaan meteen naar de aflegstapel.

4de actie: Elke speler die nu nog een gespeelde kaart voor zich heeft liggen, moet deze gedekt op de aflegstapel leggen en aansluitend zoveel kaarten van de trekstapel trekken als het aantal afgebeelde pepers op zijn afgelegde kaart. De kaarten worden op hand genomen.

Voorbeeld: De 63 van Max is overgebleven – daar staan twee pepers op afgebeeld. Max legt de kaart op de aflegstapel en moet dan twee kaarten van de gedekte trekstapel op hand nemen.

De volgende ronde

Nu wordt de volgende ronde gespeeld. De kaart in het midden van de kring wordt naar de buitenkant geschoven. Dan wordt de volgende kaart met de klok mee naar het midden geschoven (en is daarmee de nieuwe doelkaart). Vervolgens worden de vier hiervoor beschreven acties weer uitgevoerd.



trekstapel

Voorbeeld: De 38 wordt een stukje naar het midden van de kaartkring geschoven en is daarmee de nieuwe doelkaart voor de tweede ronde. De in de kaartkring ontstane opening loopt van 70 tot 100.

Op deze wijze worden verschillende ronden gespeeld.

Einde van een spelronde en puntentelling

Een spelronde eindigt als een speler na de 4de actie geen kaart meer op handen heeft. Ook eindigt een spelronde als er geen kaarten meer in de trekstapel liggen.

Let op: Als de trekstapel opraaft terwijl een speler nog kaarten moet trekken, dan wordt de aflegstapel geschud en trekt de speler de benodigde kaarten.

Nu volgt de puntentelling.

- ➔ Elke speler draait alle kaarten die op zijn verzamelkaart liggen open – elke op die kaarten afgebeelde peper telt als één pluspunt.
- ➔ Elke afgebeelde peper op de kaarten die een speler op handen heeft, telt als één minpunt.
- ➔ De minpunten worden van de pluspunten afgetrokken. Het totaal van een speler kan positief of negatief zijn en wordt op een papiertje geschreven.

Voorbeeld: Anna heeft 4 kaarten op hand met daarop in totaal 6 afgebeelde pepers – dat levert 6 minpunten op. Op haar verzamelkaart heeft Anna 6 gedekte kaarten liggen. Daarop staan in totaal 14 pepers afgebeeld, dus 14 pluspunten. Anna's score komt daarmee op 8 pluspunten ($14 - 6 = 8$).

Er worden twee volledige spelrondes gespeeld. De voorbereiding en het verloop van de tweede spelronde zijn gelijk aan de eerste spelronde. Degene die na de tweede spelronde de meeste punten heeft, wint het spel. De spelers kunnen natuurlijk ook afspreken om meer dan twee spelrondes te spelen.

Spelontwerp: Reinhard Staupe
Grafisch ontwerp: Oliver en Sandra Freudenreich
Nederlandse vertaling: Jeroen van der Valk
Eindredactie: Jeroen Hollander
Project manager: Jonny de Vries
Producent: Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH



© 2013 White Goblin Games
Noorderkijl 33
9571 AR Ze Exloërmond
www.whitegoblingames.nl