

# PERFECT NUMBERS

## Kort speloverzicht

In dit spel pak je groepjes kaarten uit de 'markt' en leg je deze gesorteerd op kleur in je verzameling. Door een *perfect nummer* uit de markt te pakken kun je een kleurenrijtje verzilveren van je verzameling. Dit rijtje wordt omgedraaid waardoor elke kaart aan het eind van het spel één punt oplevert. Lange rijtjes leveren bonuspunten op. Maar pas op, de kans wordt dan groter dat je kaarten zal moeten afleggen! Wie aan het eind de meeste kaarten heeft verzilverd, wint het spel.

## Vorbereiding

Kies een startspeler en geef deze speler de startkaart. Schud de overige kaarten en leg deze gedekt in het midden van de tafel. Dit is de trekstapel. Elke speler pakt drie kaarten van de trekstapel. Stop eventuele actiekaarten terug in de stapel en schud deze opnieuw. De speler pakt dan een nieuwe (cijfer)kaart. De cijferkaarten worden door de spelers open op tafel gelegd. Dit is de verzameling van de speler. Als kaarten dezelfde kleur hebben worden ze onder elkaar in een rijtje gelegd. In het hele spel geldt dat als een speler in één beurt meerdere kaarten van dezelfde kleur pakt, hij deze in volgorde van laag naar hoog aanlegt in zijn rijtje. In uitzonderlijke gevallen worden er tijdens de voorbereiding al punten gescoord.

Vervolgens wordt er in het midden van de tafel een 'markt' met kaarten van de trekstapel gevuld. Leg deze open neer. De markt bestaat uit een groepje van 3, 2, 2 en 1 kaart (dus vier groepjes).

## Spelverloop

Het spel bestaat uit verschillende rondes. In elke ronde kiezen de spelers om de beurt (met de klok mee) een groepje kaarten uit de markt totdat deze leeg is. Hierdoor krijgen (sommige) spelers in een 2- en 3-speler spel twee groepjes kaarten.

Een beurt van een speler bestaat uit:

- Een groepje kaarten pakken uit de markt
- Kaarten aanleggen in de verzameling en eventueel kaarten weggeven
- Optioneel: actiekaart(en) spelen

## Een groepje kaarten pakken uit de markt

De speler kiest één van de groepjes kaarten uit de markt. Hierbij pakt de speler het gehele groepje, niet slechts een selectie.

## Kaarten aanleggen in de verzameling

Als een speler een groepje kaarten pakt, voegt hij de kaarten toe aan zijn (eigen) verzameling. Cijferkaarten worden altijd gesorteerd



op kleur in de verzameling gelegd. De speler mag zelf kiezen in welke volgorde hij de kleuren in de verzameling legt. Uitzondering: als hij een of meerdere kleuren pakt die hij al heeft liggen, moet hij deze kleur(en) eerst aanleggen. Ook vóór het bewaren van actiekaarten.

Het aanleggen van kaarten in je verzameling heeft drie mogelijke gevolgen. 1) Als een speler een kaart in zijn rijtje legt met een getal dat **hog**er is dan het aantal kaarten in het rijtje dan gebeurt er niets en vult deze kaart gewoon het rijtje aan. 2) Als een speler een kaart aanlegt waarvan het getal exact **gelijk** is aan het aantal kaarten in een rijtje, dan mag hij kiezen om dit rijtje te verzilveren. Alle kaarten van het rijtje worden omgedraaid en bij de puntenstapel van de speler gelegd. 3) Als een speler een kaart aanlegt waarvan het getal **lager** is dan het aantal kaarten in het rijtje, dan gaan er in totaal zo veel kaarten van het rijtje af naar de aflegstapel als het cijfer wat je aanlegt.



Hoger getal



Exact gelijk (perfect nummer)

Puntenstapel van speler



Lager getal

Aflegstapel

De kaarten met de getallen 5, 6 en 7 hebben een bonus (+1, +3 en +5) op de kaart staan. Als een speler een rijtje verzilvert van vijf, zes of zeven kaarten mag hij extra kaarten (aantal gelijk aan de bonus) van de trekstapel aan zijn puntenstapel toevoegen. Let op: de bonus geldt alleen voor de laatst aangelegde kaart, dus niet voor de eventuele andere bonuskaarten in het rijtje.

Als een speler in één beurt meerdere kaarten van dezelfde kleur pakt worden deze op volgorde **van laag naar hoog** in een rijtje gelegd. Als een kaart effect heeft op het rijtje, bijvoorbeeld door kaarten te verliezen, wordt dit direct gedaan voordat de andere kaart(en) van die kleur in het rijtje worden gelegd.

## Vier slots

Een speler mag in zijn verzameling één rijtje per kleur en één rij voor de actiekaarten hebben, met een maximum van vier rijtjes. Deze rijtjes noemen we ook wel 'slots'. Als de speler een nieuwe kleur of een actiekaart pakt (terwijl hij nog geen

actiekaarten heeft) en de vier plekken in zijn verzameling zijn bezet, dan heeft hij twee mogelijkheden:

1. Weggeven aan een andere speler die die kleur heeft liggen of een slot open heeft. Als dit ervoor zorgt dat een andere speler kaarten verliest, dan gaan deze kaarten niet naar de aflegstapel maar naar de puntenstapel van de speler die de kaart(en) weggeeft. Heb je de mogelijkheid om een rijtje van een andere speler te verzilveren, dan is dat ook toegestaan en ontvang jij de punten voor het rijtje in plaats van de andere speler.
2. Eén van zijn rijtjes afleggen naar de aflegstapel en de nieuwe kleur- en/of actiekaart(en) zelf neerleggen.

De speler is verplicht om de tweede mogelijkheid uit te voeren wanneer de eerste niet mogelijk is. Let op: een actiekaart mag niet weg worden gegeven. Een actiekaart mag bij het pakken wél gelijk gespeeld worden zonder dat de kaart dan een slot nodig heeft. Als je al actiekaarten bewaarde in een slot, dan mag je die weg doen. De net gepakte actie kaart mag je alleen gebruiken of bewaren, niet weg leggen.

Een ronde eindigt als de spelers om de beurt groepjes kaarten hebben gekozen totdat de markt leeg is en de spelersbeurt is afgerond. Vervolgens wordt de markt opnieuw gevuld en zal de volgende speler met de klok mee de startkaart krijgen. Dit is de startspeler voor de volgende ronde.

### Jokers

De jokerkaarten kunnen bij elke kleur worden aangelegd. De speler die een joker uit

de markt pakt, moet deze dan ook altijd in een eigen rijtje aanleggen en kan deze niet weggeven of een rijtje afleggen om met een joker een nieuw rijtje te starten. Heeft de speler geen eigen rijtjes, dan mag met de joker wel een nieuw rijtje worden gestart. De joker 5, 6 en 7 geven geen bonus bij het verzilveren van een rijtje, verder 'gedragen' de jokers zich als een normaal nummer en zijn normale regels van toepassing qua plaatsing.

### Actiekaarten

Er zitten drie soorten actiekaarten in het spel. Deze verschijnen soms tussen de andere kaarten in de markt.



#### Actiekaart: Beschermkaart

De speler draait deze actiekaart om en legt hem op één van zijn kleurenrijtjes. Een andere optie is om de laatste kaart van een kleurenrijtje om te draaien en op een rijtje naar keuze te leggen, de actiekaart leg je af. Een omgedraaide kaart telt niet meer als cijfer maar wel als kaart in het rijtje. Een rijtje waar de **laatste** kaart omgedraaid is, is beschermd tegen andere spelers. Zij kunnen geen kaarten in dit rijtje aanleggen of afpakken. Een omgedraaide kaart mag nooit de eerste kaart van een kleurenrijtje zijn.



#### Actiekaart: Verplaatskaart

Hiermee mag de speler de eerste kaart van zijn eigen kleurenrijtje verplaatsen naar de laatste positie van dat rijtje.



#### Actiekaart: Afpakkaart

Hiermee mag de speler de laatste kaart van een rijtje van iemand anders afpakken en bij hemzelf neerleggen. De speler mag er ook voor kiezen om de kaart die hij bij iemand weghaalt op de aflegstapel te leggen.

Als een speler een groepje kaarten pakt met een één of meerdere actiekaarten, dan kan hij hier één van de volgende twee dingen mee doen:

1. Hij voert in dezelfde beurt de actie van de kaart uit. De actie mag uitgevoerd worden vóór, tijdens of nadat hij zijn (andere) kaarten neerlegt. Als de actie van de kaart is uitgevoerd gaat de actiekaart naar de aflegstapel (uitzondering kan de beschermkaart zijn).
2. Hij bewaart de actiekaart(en) in een slot in zijn verzameling. Alle soorten actiekaarten worden gemixt in een slot bewaard. Daarom kan een speler maar één slot bezet hebben voor actiekaarten. Een speler mag maximaal twee actiekaarten bewaren. De actie kan hij dan later in het spel, als hij aan de beurt is, alsnog uitvoeren. Het is niet toegestaan om meer dan één actiekaart van dezelfde soort te bewaren. Als iemand al een actiekaart heeft liggen en hij pakt dezelfde nog een keer, moet hij dus optie 1 uitvoeren.

Een speler mag tijdens zijn beurt meerdere actiekaarten (achter elkaar) gebruiken/combineren. Het kan zelfs voorkomen dat een speler actiekaarten uit de markt pakt en combineert met bewaarde actiekaarten, waardoor hij in één beurt twee of meer actiekaarten kan inzetten. De bewaarde actiekaarten hoeven niet van onder naar boven uit de verzameling gespeeld te worden.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als de trekstapel niet meer genoeg kaarten heeft om een volledige markt te vullen voor een nieuwe ronde. De (actie)kaarten die in de verzameling van de spelers liggen tellen niet meer mee voor de puntentelling. Elke speler telt het aantal verzilverde kaarten. Elke kaart telt als één punt. De speler met de meeste punten wint het spel.

### Interactie variant

Heb je het basisspel goed door en wil je elkaar wat meer in de weg zitten, dan kun je deze variant gebruiken. In deze variant kun je maximaal drie slots gebruiken voor kleuren en kun je een vierde slot alleen gebruiken voor actiekaarten. De andere spelregels blijven hetzelfde als in het basisspel. Dit betekent dat je sneller bij je tegenstanders kaarten kan aanleggen en dus punten scoort.



### CREDITS

**Auteur:** Lars Jansen  
**Illustraties:** Hoang Pham  
**Grafische Vormgeving:** Vicky Trouerbach  
**Uitgever:** Jolly Dutch  
**Versie:** 2022

VRAGEN OVER HET  
SPEL OF DE REGELS?

