ARNE Classic **spelreglement**

Inhoud van de doos: ARNE Classic: 100 kaarten en spelreglement met pager. Zie pager voor detailbeschrijving van de kaarten.

Duur van het spel: 10-25 minuten. Leeftijdscategorie: +8 jaar. Aantal spelers: 2 tot 4. (Tot 6 spelers in combinatie met ARNE Start)

Belangrijk: als je ARNE voor de eerste keer speelt, open dan enkel het deck met de blauwe tearstrip. Deze bevat een beginnerversie die dient om ARNE te leren kennen. Speel eerst enkele spelletjes met alleen dit deck kaarten. Je herkent deze kaarten ook aan het speciale "1"symbool in het midden van de kaarten. Zo kan je deze kaarten altijd nog scheiden als je ARNE met een nieuwe speler speelt of snel wenst uit te leggen. Geef alle spelers slechts 5 kaarten als je met 4 spelers de beginnerversie wenst te spelen, anders zijn er te weinig kaarten.

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 spelers bij hen aan.) Als je aan de beurt bent, kan je slechts één waardekaart of actiekaart spelen. Pest de andere spelers 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 alle andere spelers kunnen 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 spelers. 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 **S**tapel met **A**fgelegde **K**aarten (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 spelers.
- **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 kaart.)
- **een waardekaart afleggen op de stapel met afgelegde kaarten (sak)**. Dump waardekaarten die belangrijk zijn voor je tegenstrevers 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 iedere speler om beurt nog 1 zwarte kaart spelen (stop/veranderen richting hebben 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 2 spelers**: verwijder 1 kleurengroep naar keuze en de "veranderen richting" kaarten.

ARNE **met 5-6 spelers.** Dit spel is uitbreidbaar met ARNE Start. 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.

VARIANTEN	
	ARNE Minimum. **Spelers**: 2-4. **Doel**: diegene met de minste punten wint. De +2 kaart werkt nu als volgt: vraag aan een andere speler als hij 2 waardekaarten van een bepaalde kleur in zijn hand heeft. Indien dat zo is, moet die speler (kan ook bij zichzelf zijn) deze 2 waardekaarten toevoegen aan een score. Verder kan je punten leggen bij je tegenstrever en crash je je eigen waardekaarten. Leg een slot op gecrashte waardekaarten van je tegenstrever. Gebruik de kameleon om je eigen waardekaarten bij de andere spelers te leggen en speel je eigen -200 kaart op jezelf.
	ARNE Ghost. **Spelers**: 2-3. **Doel**: Er is een neutrale kleur. Iedereen kan bijleggen bij de neutrale kleur. Probeer bezit te krijgen van de neutrale kleur door een *"veranderen richting"* kaart te spelen. Om aan te tonen dat je eigenaar geworden bent van de neutrale kleur, leg je de kleurkaart van de neutrale kleur naast jouw eigen kleurkaart. **Wijzigingen**: de *"veranderen richting"* krijgt een nieuwe betekenis: bij het spelen van deze kaart krijg jij de neutrale kleur. Op het einde tel je gewoon de score van de neutrale kleur samen met je eigen score.
	ARNE Teams. **Spelers**: 4, 6 of 8. **Nodig**: 2 ARNE Classic. **Doel**: Per kleur maakt je een team bestaande uit 2 spelers. Het team met de meeste punten wint. Leuke situaties ontstaan daar er nu 2 *wisselen stoel* en *doorgeven* kaarten zijn. Hierdoor zullen de teams continu veranderen. Hou het aantal overblijvende kaarten in de gaten want dit spel gaat erg snel. **Wijzigingen**: "Stop & veranderen richting " kaarten: haal deze kaarten uit het spel, ze maken het spelverloop te moeilijk en verwarrend.

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

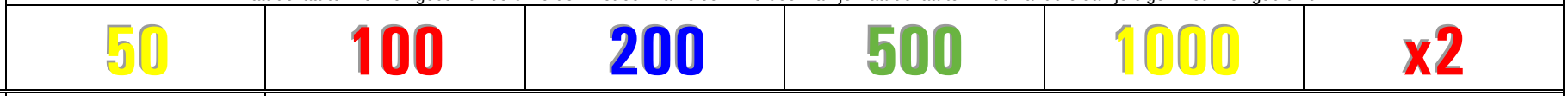
ARNE Classic **pager**

WITTE KAARTEN. 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 (**ARNE** standaard), voor een andere speler (**ARNE** minimum) of op de SAK gelegd.

Waardekaarten ➔

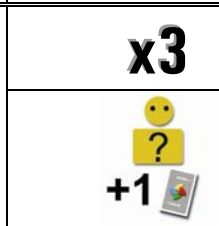
Leg je naast elkaar voor de speler die speelt met die kleur of op de SAK.

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). **Leg waardekaarten altijd naast elkaar**, niet op elkaar. 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.



Actiekaarten ➔

Actiekaarten worden met uitzondering van de X3 kaart, gelegd op de stapel van de afgelegde kaarten (sak).



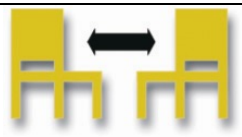
De X3 kaart is een speciaal geval. De X3 kaart **verdriedubbelt** de waarde van één waardekaart of een -200 kaart door de X3 erop te leggen. X3's kan je niet crashen. Er kunnen geen X3's op elkaar gelegd worden en je kan een x3 niet zomaar neerleggen, je moet de X3 steeds op een waardekaart of een -200 kaart leggen. De X3 kan je altijd op een waardekaart leggen, zelfs al is de waardekaart gecrasht, gecrasht met een slotje erop en/of in gebruik met een kameleon.

Neem 1 kaart (zonder kijken) uit de hand van een speler naar keuze. Handig wanneer een speler enkel zwarte kaarten of erg weinig kaarten heeft.

Vraag 2 waardekaarten van een gewenste kleur of 2 zwarte kaarten (naargelang de actiekaart) aan één speler. Als hij er maar één of geen heeft, dan is dat zo. De verkregen waardekaarten worden meteen aangelegd bij de speler die speelt met dat kleur. Bij de standaard versie zal je waarschijnlijk waardekaarten van je eigen kleur vragen. Bij de alternatieve speelwijze vraag je aan een andere speler om ofwel kaarten van zijn eigen kleur aan zichzelf te geven of om waardekaarten in de kleur van een andere speler aan deze speler te geven. Zwarte kaarten steek je in je hand en kunnen gespeeld worden wanneer je wil.

Neem 3 kaarten van de stapel. Een erg interessante kaart om te stelen! De +3 versnelt ook het verloop van het spel en geeft je meer speelmogelijkheden.

Kaarten doorgeven.
Iedereen geeft de kaarten in zijn hand door aan zijn buurman. Hou rekening met de huidige speelrichting. Erg interessante kaart om te stelen! Na deze kaart is gespeeld, mag niemand snel een zwarte kaart spelen. Eerst kaarten doorgeven!!



Wissel stoel.
Dit doe je met één speler naar keuze. De op de tafel gelegde kaarten blijven liggen. De kaarten in je hand neem je mee! Dus hiermee wissel je van plaats met de persoon die momenteel aan het winnen is. Leuke kaart om te stelen!

ZWARTE KAARTEN. 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!

- 200 PUNTEN.
van de score van de speler met die kleur. Kan met kameleon & X3 kaart gecombineerd worden. Te leggen bij de speler in kwestie of bij jezelf (**ARNE** minimum). Het effect van deze kaart maak je ongedaan met een slot kaart en NIET met een crash kaart.

KAMELEON.
Verandert de kleur van een waardekaart of een -200 kaart waarmee het samen gelegd wordt. Beide kaarten worden beschouwd als het spelen van een zwarte kaart. (ook al zit er een witte kaart bij). Kameleons (met bijhorende kaarten) kunnen gestolen worden met een dief.

DIEF.
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.

CRASH.
Crasht de waarde van 1 waardekaart (met kameleon en/of x3). Elke waardekaart kan maar 1x gecrasht worden. De crash blijft tot het einde van het spel op de waardekaart waarop ze gespeeld is, liggen. -200 & x3 kaarten kunnen niet gecrasht worden.

SLOT.
Maakt het effect van een crash of een -200 kaart ongedaan. Een slot kaart kan niet direct op een waardekaart gelegd worden, deze moet eerst gecrasht zijn. Een slot verhindert het stelen van een waardekaart + kameleon niet. Opmerking: je crasht nooit een x3 kaart wel de waardekaart die eronder ligt.

STOP!
Stopt het spel. Jij bent de volgende aan de beurt. De huidige speler mag echter zijn speelbeurt nog afwerken. Deze kaart wordt gelegd op de SAK. Als meerdere spelers tegelijkertijd de Stop kaart spelen, wordt in volgorde van afleggen gespeeld.

VERANDEREN RICHTING.
Heeft dezelfde betekenis als de stopkaart maar nu verandert de speelrichting ook. De huidige speler mag echter zijn speelbeurt nog afwerken. Deze kaart wordt gelegd op de SAK. Als meerdere spelers tegelijkertijd deze kaart spelen, wordt in volgorde van afleggen gespeeld.