



7 Street

Een kaartspel voor 2 – 4 spelers

Van 8 – 99 jaar

INHOUD

- ✓ 108 speelkaarten
 - 88 getalkaarten: 8 x 1 t/m 11
 - 12 jokerkaarten: 8 x ?-kaart en 4x !-kaart
 - 4 pestkaarten: 4 x 0-kaart
 - 4 bonuskaarten: 4 x 100-kaart
- ✓ Spelregels
- ✓ 2 Blanco reserve kaarten

BENODIGDHEDEN

Je hebt pen en papier nodig om je punten te noteren aan het einde van elke speelronde.

Tip: Het is handig om de spelregels eerst 1 keer in zijn geheel door te lezen en daarna vanaf het kopje voorbereiding nogmaals te beginnen met lezen, terwijl je dan stapsgewijs het spel start.

HET DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler probeert tijdens de speelrondes zoveel mogelijk punten te verzamelen door 'streets' van hetzelfde getal op tafel te spelen. De speler die bij het uitspelen van een ronde 5000 of meer punten heeft, wint. Eindigen meerdere spelers boven de 5000 punten, dan wint de speler met de hoogste score.

Het hoofddoel in de speelrondes is om 7-Streets te maken. Dit zijn verzamelingen van minimaal 7 dezelfde getalkaarten (evt. aangevuld met jokerkaarten). 7-Streets leveren extra bonuspunten op. Tevens heb je minstens één 7-Street nodig om de punten op tafel te mogen tellen.

VOORBEREIDING

Haal de blanco reservekaarten uit het spel en schud de kaarten goed. Afhankelijk van het aantal spelers deel je iedere speelronde de volgende aantal kaarten per speler.

- Bij 2 personen: 15 kaarten
- Bij 3 personen: 13 kaarten
- Bij 4 personen: 11 kaarten

De overige kaarten leg je met de beeldzijde naar beneden op een stapel op tafel. Dit is de pakstapel. De bovenste kaart haal je van de stapel en leg je met de beeldzijde naar boven naast de pakstapel.

Dit is de aflegstapel.

START VAN EEN SPEELRONDE

Als je links van de deler zit, mag je beginnen (vervolgens lopen de beurten met de klok mee). Je neemt de bovenste 2 kaarten van de pakstapel en voegt deze toe aan de kaarten in je hand. Vervolgens kijk je of je 1 of meer 'streets' van minstens 3 dezelfde getalkaarten (1 t/m 11) kan maken van minimaal 50 punten. De punten staan op de kaarten in de vorm van +5, +10, +20. Bijvoorbeeld 3 vijven is 3 x 10 punten = 30 punten. Je mag meerdere streets van minimaal 3 dezelfde getalkaarten uitleggen om aan je 50 punten te komen.

Je kan de getalkaarten aanvullen met de zogenaamde 'jokerkaarten' (het vraagteken +20 en het uitroepteken +50). De punten op deze 'jokerkaarten' tellen volledig mee voor de 50 startpunten. Maar er mogen nooit meer jokerkaarten in een street liggen dan getalkaarten. Dus bijvoorbeeld 3 achten met 2 jokerkaarten mag, 2 jokerkaarten met één 8 niet.

Voorbeeld 1: Hoe de kaarten op tafel zouden kunnen liggen als 2 spelers zijn uitgekomen met minimaal 50 punten:



Een speler is niet verplicht om (alle) streets die hij of zij kan maken, uit te leggen.

NB: De 0-kaarten en de 100-kaarten doen en tellen niet mee bij het uitkomen met het minimale aantal punten. Dit zijn speciale kaarten en de functie van deze kaarten wordt verderop beschreven.

EINDE VAN EEN BEURT

Een beurt eindigt als je één van je kaarten uit je hand op de aflegstapel legt. Dit kan ook 1 van jouw 2 kaarten zijn die je zojuist van de pakstapel nam. Nu mag de volgende speler 2 kaarten van de pakstapel nemen en proberen om streets te maken.

ALS JE BENT UITGEKOMEN MET HET MINIMALE AANTAL PUNTEN OP TAFEL

Is het je gelukt om uit te komen met het minimale aantal punten op tafel, dan krijg je meer speelopties aan het begin van je beurten erna.

A) Je kunt opnieuw 2 kaarten van de pakstapel nemen. Met deze kaarten en de kaarten in je hand, mag je nieuwe streets van minimaal 3 dezelfde 'getal-kaarten' vormen en streets die al op tafel liggen, aanvullen. Voor het aanvullen van streets op tafel geldt geen minimale hoeveelheid kaarten. Heb je bijvoorbeeld al een street van vieren op tafel liggen en één 4 in je hand, dan mag je deze enkele 4 aanleggen aan de street met vieren. Ook jokerkaarten mag je aan bestaande streets toevoegen, zolang je maar niet meer jokerkaarten in een street hebt liggen dan 'getalkaarten'.

B) In plaats van 2 kaarten van de pakstapel te nemen, kun je ook de volledige aflegstapel pakken. De sleutel hiervoor is de bovenste kaart van de aflegstapel. Als je 2 dezelfde getalkaarten in je hand hebt als de bovenste getalkaart van de aflegstapel, mag je aan het begin van je beurt de bovenste kaart van de aflegstapel pakken.



Voorbeeld 2: Het pakken van de aflegstapel:

Deze kaart moet je dan gelijk met de 2 kaarten uit je hand op tafel leggen. Heb je al een street van dit getal op tafel liggen, dan moet je deze kaarten hierbij aanleggen. Heb je nog geen street van dit getal, dan vorm je met de 3 kaarten een nieuwe street. Hierna moet je de rest van de aflegstapel in je hand nemen en mag je daarmee direct verder spelen en, als je wilt, zoveel mogelijk kaarten uitleggen door nieuwe streets van minimaal 3 dezelfde 'getal-kaarten' te vormen en streets die al op tafel liggen aan te vullen. De kaart die je aflegt aan het eind van je beurt, vormt weer de nieuwe aflegstapel, deze nieuwe aflegstapel mag op dezelfde manier ook weer gepakt worden.

Let op: Het is A of B en niet allebei en je eindigt je beurt weer door een kaart af te leggen aan het einde van je beurt op de aflegstapel. Hierna is weer de volgende speler aan de beurt.

Let op: Je speelt alleen met je eigen streets. Je mag dus geen kaarten bij de streets van je tegenstander leggen.

0-KAART

In het spel zitten vier 0-kaarten. De 0-kaarten zijn zogenaamde pestkaarten. Een 0-kaart mag niet gepakt worden van de aflegstapel. Als je deze kaart aan het eind van je beurt op de aflegstapel legt, dan kan de volgende speler de aflegstapel niet pakken. Hiermee dwing je de volgende speler om 2 kaarten van de pakstapel te nemen. Je kunt ook één van de jokers (!- of ?-kaart) inzetten als 0-kaart, de jokers mogen namelijk ook niet gepakt worden van de aflegstapel.

Tip: De aflegstapel kan op een gegeven moment zo groot worden, dat je niet wilt dat de tegenstander de aflegstapel kan pakken. Let goed op welke kaarten je tegenstander op tafel legt en aflegt op de aflegstapel, dit

zou je kunnen helpen om te bepalen welke kaarten waarschijnlijk ‘veilig’ zijn om af te leggen. Weet je het echt niet, dan zou het erg verstandig kunnen zijn om een 0-kaart of eventueel een joker op te leggen.

100-KAART

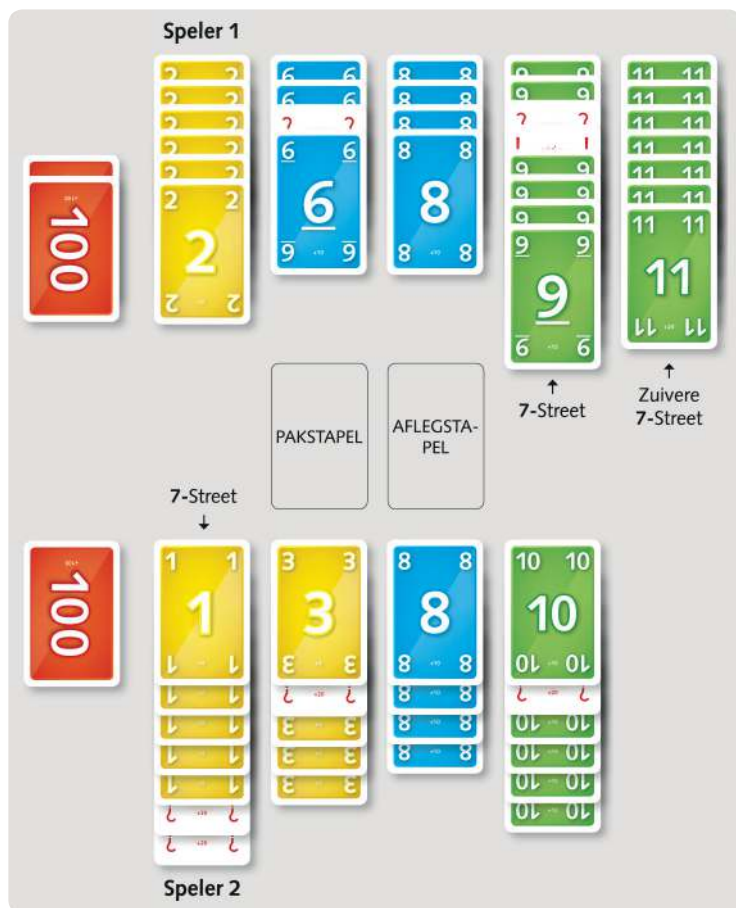
Dit zijn zogenaamde ‘bonus’- of ‘gelukskaarten’. Vanaf het begin van het spel moet je de 100-kaarten die je in je hand ontvangt direct op tafel leggen. Deze kaarten leveren meteen 100 bonuspunten op per kaart. Voor elke 100-kaart neem je direct een nieuwe kaart van de pakstapel. Verzamel je tijdens een speelronde alle vier de 100-kaarten, dan krijg je 400 extra bonuspunten (in totaal 800 punten).

EEN SPEELRONDE STOPT ALS..

- A: ..je alle kaarten op tafel weet te leggen.
- B: ..je de laatste kaart op de aflegstapel legt.
- C: ..de pakstapel op is. Als jij die laatste kaart(en) pakt, mag je alleen nog 100-kaart(en) op tafel leggen. Vervolgens eindigt de ronde onmiddellijk.

Let op: De 0-kaarten mogen niet uitgelegd worden in een street, behalve als je al je kaarten hierdoor uit je hand weet te spelen en hiermee de speelronde beëindigt. Dit mag alleen in de vorm van 3 of 4 0-kaarten, zonder joker. Dit mag in combinatie met je laatste kaart op de aflegstapel.

Voorbeeld 3: Zo zouden de kaarten kunnen liggen aan het einde van een speelronde:



Tip: Het is handig om zodra je van een street een 7-Street hebt gemaakt, van de kaarten een stapeltje te maken. Zo is gelijk duidelijk dat het een 7-Street is. Dit geeft overzicht voor de kaarten op tafel.

DE PUNTENTELLING

Per ronde noteer je de punten en de aftrekpunten. Bij minimaal één 7-Street (minstens 7 kaarten) mag je alle punten van de kaarten op tafel optellen, inclusief de bonuspunten. De punten van de kaarten in je hand zijn aftrekpunten. Bij geen 7-Street worden alleen de punten van de 100-kaarten opgeteld, alle punten van de kaarten in de hand en op tafel worden hiervan afgetrokken. Een totaalscore in de min is daarom mogelijk.

De kaarten met de getallen:

0-4	= 5 punten per kaart
5-10	= 10 punten per kaart
11	= 20 punten per kaart
?-kaarten	= 20 punten per kaart
!-kaarten	= 50 punten per kaart
100-kaarten	= 100 punten per kaart

Een onzuivere 7-Street (met jokers)	= 300 bonuspunten
Een zuivere 7-Street (zonder jokers)	= 500 bonuspunten
4x 100-kaart	= 400 bonuspunten (is 800 totaal)
Beëindigen van de speelronde	= 100 bonuspunten

Let op: Bij een 7-Street tel je de bonuspunten bovenop de waarde van de kaarten in de 7-Street. Een onzuivere 7-Street is dus altijd meer dan 300 punten waard en een zuivere 7-Street altijd meer dan 500 punten.

VOLGENDE SPEELRONDES

De speler die de laatste ronde mocht beginnen, moet nu delen en de speler links van de deler mag beginnen. Met hoeveel punten je in de nieuwe ronde minimaal moet uitkomen hangt af van je score.

Bij een negatieve score	15 punten
Bij een score van 0 tot 1500 punten	50 punten
1500 tot 3000 punten	90 punten
Vanaf 3000 punten	120 punten

Het aantal punten om uit te mogen komen op tafel kan dus verschillen per speler in een ronde.

WINNAAR

De speler die bij het uitspelen van een ronde 5000 of meer punten heeft, wint. Eindigen meerdere spelers boven de 5000 punten, dan wint de speler met de hoogste score.

BIJ 4 SPELERS

Bij 4 spelers vorm je teams (2 tegen 2). De speler die (schuin) tegenover je zit, hoort bij jouw team. Hierdoor is om en om een speler van ieder team aan de beurt. Er hoeft maar 1 speler van jouw team “uit te komen” met het minimaal aantal punten. Vervolgens mag de ander de streets van de medespeler aanvullen, nieuwe streets maken of de aflegstapel pakken. Je speelt alleen met de streets van je team en je scoort dus ook punten als team, ook de 100-kaarten verzamel je als team. Speel jij of je medespeler al je kaarten uit op tafel, dan eindigt de speelronde.

Let op: Je mag als team niet overleggen!

SPELVARIATIES

- Om de duur van een spel te verkorten, kan er ook tot bijvoorbeeld 3000 punten worden gespeeld of je kan een maximaal aantal rondes afspreken.
- Om het spel voor jonge spelers makkelijker te maken, kan je het uitkomen met een minimaal aantal punten schrappen en als regel hiervoor in de plaats invoeren dat het uitkomen met 1 willekeurige street voldoende is. Ook zou de regel dat 3 of 4 0-kaarten mogen worden uitgelegd (in de laatste beurt), geschrapt kunnen worden.
- Het spel is ook met 6 personen te spelen in 2 teams van 3 personen. Hiervoor is een extra 7-Streetspel nodig, waarvan de helft van de extra kaarten worden meegenomen in het spel. Behalve de 0- en 100-kaarten. Hiervan blijven er 4 in het spel. Dus 12x kaarten van de nummers 1 t/m 11, 12x vraagtekens, 6x uitroeptekens en 4x 0- en 100-kaarten. Iedere speler krijgt 11 kaarten gedeeld aan het begin van een ronde en de regels blijven hetzelfde als met vier spelers.
- Je kunt invoeren dat je minimaal twee 7-Streets moet hebben in plaats van 1, voordat je de speelronde mag beëindigen. Het minimale aantal 7-Streets om je punten op te mogen tellen blijft wel op 1 staan.