MEZZA

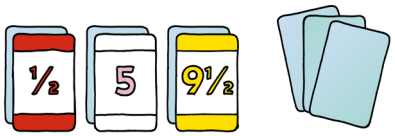
- SPELREGELS -

DOEL VAN HET SPEL:

Speel zo snel mogelijk je kaarten weg. Balanceer tussen snelheid en strategie. Zodra je aan je *open kaarten* kan beginnen ben je goed op weg, maar andere spelers kunnen je nu gemakkelijk dwarszitten. Pas op dat je de stapel niet hoeft te pakken. Denk vooruit en probeer de gepakte kaarten van je tegenstanders te onthouden, daar kun je je voordeel mee doen.

BEGIN VAN HET SPEL:

De kaarten worden geschud. Iedere speler ontvangt drie gesloten kaarten voor zich op tafel, met daarbovenop drie open kaarten. (De gesloten kaarten mogen niet worden bekeken.) Daarnaast krijgt iedere speler drie kaarten voor in zijn hand.



Startopstelling van de kaarten voor één speler

De overige kaarten worden gesloten op een stapel gelegd en vormen de voorraadstapel.

Wisselen. Voor het spel begint mag iedere speler eenmalig elk aantal kaarten uit zijn hand wisselen met zijn open kaarten op tafel. Met een sterke set kaarten op tafel heeft de speler betere kansen later in het spel.

De speler met de laagste kaart in zijn hand mag beginnen door deze kaart op te leggen (het begin van de aflegstapel). Als meerdere spelers dezelfde laagste kaart hebben begint de speler die het snelste oplegt. *Let op: de laagste kaart is een ½.*

SPEELWIJZE:

Er wordt met de klok mee gespeeld.
• Iedere speler moet in zijn beurt een kaart opleggen die ***hoger of gelijk*** is aan de laatste kaart op de aflegstapel.
• Meerdere kaarten van dezelfde waarde mogen ***tegelijk*** worden opgelegd.
De kaarten worden op één aflegstapel gelegd, naast de voorraadstapel.

Eén kaart opleggen is altijd voldoende. *Een speler mag bijvoorbeeld besluiten om één 9 op te leggen en zijn andere 9 te bewaren. Ook als er een set van twee of drie kaarten op de aflegstapel ligt is één kaart opleggen voldoende.*

Het is niet noodzakelijk de volgorde van de kaarten aan te houden.
Op een 5 mag bijvoorbeeld ook direct een 8.

Aanvullen. Na het spelen van een of meerdere kaarten moet iedere speler altijd direct zijn hand weer ***aanvullen tot drie***, met kaarten van de voorraadstapel. Als een speler al drie of meer kaarten in zijn hand heeft mag hij geen nieuwe kaarten trekken.

Pakken. Wanneer een speler geen kaart op kan leggen, moet hij de hele aflegstapel in zijn hand nemen. Zijn beurt is dan voorbij. De volgende speler mag een nieuwe kaart opleggen als begin van een nieuwe aflegstapel.

Je moet als je kan. Als een speler een kaart kán opleggen, ***moet*** hij dat doen. De speler mag er dus niet voor kiezen de stapel te pakken. *Het spelen van een ½ om de beurt af te pakken is niet verplicht* [zie ½].

VERLOOP VAN HET SPEL:

In de eerste fase van het spel wordt er alleen gespeeld met de kaarten uit de hand en wordt de hand aangevuld met kaarten van de voorraadstapel. Pas als de voorraadstapel op is *en* een speler alle kaarten in zijn hand heeft weggespeeld, mag hij beginnen met zijn drie open kaarten op tafel.

Open kaarten. Het spelen van de drie open kaarten gaat op dezelfde wijze als het spelen met de kaarten in de hand. De open kaarten mogen niet in de hand worden genomen. De kaarten blijven ook op tafel liggen als de speler niet kan en de aflegstapel in zijn hand moet nemen. De speler moet dan opnieuw eerst de kaarten in zijn hand wegspelen voordat hij verder mag met zijn open kaarten.

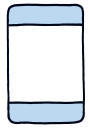
Gesloten kaarten. De gesloten kaarten komen aan bod als een speler al zijn open kaarten heeft weggespeeld *en* geen kaarten meer in zijn hand heeft. Wanneer de speler aan de beurt is kiest hij willekeurig één van de gesloten kaarten en legt deze, zonder eerst zelf te kijken, direct op de aflegstapel. Als de kaart past wordt er doorgespeeld. Als de kaart niet past moet de speler de aflegstapel (inclusief de net omgedraaide kaart) in zijn hand nemen. De speler moet opnieuw eerst de kaarten in zijn hand wegspelen voordat hij een volgende gesloten kaart mag spelen.

EINDE VAN HET SPEL:

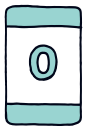
De speler die als eerste al zijn kaarten op tafel *en* in zijn hand heeft weggespeeld wint het spel. Er wordt doorgespeeld tot één speler laatste is.

DE KAARTEN:

Het spel bevat 15 verschillende kaarten. Elke kaart komt vier keer voor, behalve de ½, deze kaart komt twaalf keer voor.



Deze 'joker' zonder waardeaanduiding mag op elke kaart worden opgelegd. De waarde van de kaart eronder blijft gelden.



Deze 'joker' mag op elke kaart worden opgelegd. De waarde is 0. Op de 0 past elke kaart.



De laagste kaart in het spel. Deze kaart moet passen op de kaart waarop hij wordt gelegd (dus hoger of gelijk zijn), maar mag ook worden gespeeld op een 3½, 6½ of 9½. De kaarten vormen dan samen een 4, 7 of 10. De nieuwe waarde is direct van kracht [zie 4, 7, 10]. *Let op: Andersom geldt de combinatie nooit, dus niet bij een 3½, 6½ of 9½ op een ½.*

Beurt afpakken. Zodra een speler een 3½, 6½ of 9½ op de aflegstapel legt, mag iedere *andere* speler deze aanvullen met een ½, ongeacht of hij aan de beurt is. De speler die als eerste zijn ½ oplegt pakt de beurt af. Daarna is de speler na hem aan de beurt. Als niemand de beurt afpakt is gewoon de eerstvolgende speler aan zet.

Het aantal kaarten waarmee een combinatie wordt gevormd doet niet ter zake. *Een 4 kan bijvoorbeeld ook worden gevormd met drie keer een 3½ en twee keer een ½ ('speel meerdere kaarten van dezelfde waarde tegelijk').*

Het is de volgende speler toegestaan om op de combinatie nog een ½ te leggen ('speel een kaart gelijk aan de laatste kaart'). *Let op: De beurt afpakken kan slechts met de eerste ½. Wanneer er een 7 is gevormd, wordt er met een extra ½ niet nog een keer een beurt overgeslagen* [zie 7].

De combinatie mag niet onderbroken zijn door een joker. *Een 3½ met daarop een joker (zonder waarde) mag niet meer worden aangevuld met een ½.*



De kaart moet passen op de kaart waarop hij wordt gelegd. Hij is hoger dan een 3 en lager dan een 4.



Op een 4 moet eenmalig een kaart die ***lager*** of gelijk is aan 4.



De kaart moet passen op de kaart waarop hij wordt gelegd. Hij is hoger dan een 6 en lager dan een 7.



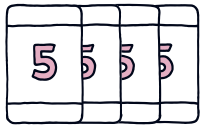
Als er een 7 wordt opgelegd (of meerdere tegelijk) moet de volgende speler een beurt overslaan. De volgende kaart moet hoger of gelijk zijn aan 7.



De 9½ is de hoogste kaart in het spel en moet altijd passen op de kaart waarop hij wordt gelegd. De kaart kan alleen worden verslagen met een joker of aangevuld met een ½.



Bij 10 gaat de aflegstapel uit het spel. Deze kaarten worden dan opzij gelegd en doen niet meer mee. De speler die 10 maakt mag zelf een nieuwe kaart opleggen als begin van een nieuwe aflegstapel. De 10 zit niet als zelfstandige kaart in het spel en kan alleen worden gevormd door een ½ op een 9½ te spelen (niet andersom).



Ook bij vier (of meer) dezelfde kaarten gaat de aflegstapel uit het spel. De vier kaarten kunnen in één keer worden opgelegd of door verschillende spelers achter elkaar. De speler die de vierde kaart heeft opgelegd mag zelf een nieuwe kaart opleggen als begin van een nieuwe aflegstapel. De reeks van vier mag niet onderbroken zijn door een joker. *De regel van vier dezelfde kaarten gaat vóór een eventuele combinatieregel. Bij bijvoorbeeld vier halven op een 6½ wordt géén 7 gevormd, want de aflegstapel gaat direct uit het spel.*

SNEL OPLEGGEN:

Wanneer een speler een kaart trekt om zijn hand aan te vullen en deze kaart is gelijk aan de laatste kaart die hij heeft opgelegd, mag hij die er nog snel bij opleggen, míts de volgende speler nog niet is geweest. Dit geldt dan als één beurt waarin de speler twee gelijke kaarten oplegt.
Dit voordeel kan de speler behalen door snel te spelen en kan de eerstvolgende speler voorkomen door niet te lang na te denken over zijn volgende kaart.

Ook als een speler zijn laatste kaart uit zijn hand oplegd, *en* de voorraadstapel op is, mag de speler direct een kaart van zijn open kaarten erbij leggen als deze dezelfde waarde heeft.

KORTE VARIANT:

Haal voor een extra snel en spannend potje alle kaarten 3, 6 en 9 uit het spel. De spelregels blijven hetzelfde, maar je speelt met twaalf kaarten minder in het spel. Deze variant is geschikt voor 2 tot 3 spelers.

Nederlandse vertaling van de spelregels voor Mezza Card Game.

Gedownload van:
www.designspellen.nl

Auteur:
Thomas Michaël

Copyright © 2017
Michele Michele Games



Mezza card game is een uitgave van:

BISPUBLISHERS & MICHELE MICHELE GAMES

ISBN: 978 90 6369 472 2