som. Daarna gaat de volgende speler verder door een kaart uit te spelen. Het kan natuurlijk ook voorkomen dat de speler per ongeluk te veel kaarten speelt en boven de som van 21 uitkomt. Zoals eerder beschreven moet hij de kaarten terug op zijn hand nemen, en gaat de volgende speler verder met het spel.

Let op: Elke keer als het spel onderbroken wordt door Pech gehad!, Chicken Out! of Voltreffer! wordt het spel voortgezet door het weer uitleggen van 2 kaarten. Dit geldt ook indien de eerste kaart een vossenkaart met "= 20" is.
Als een speler nog maar één kaart overheeft, kan hij alleen deze kaart spelen.

Spelverloop en Puntentelling:

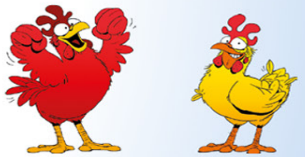
Wanneer een speler alle kaarten van zijn stapel heeft uitgelegd, gaan de andere spelers verder totdat de kaarten op tafel ofwel moeten worden opgepakt of uit het spel verdwijnen. Daarna volgt de puntentelling. Elke kippenkaart in de hand telt als 1 punt, en elke vossenkaart is 10 punten waard.
Als er meerdere keren een "Chicken Out!" achter elkaar wordt gespeeld, worden de punten genoteerd, en wint de speler met het minste aantal punten in totaal.

Spelvarianten:

Telkens als de 0 kippenkaart (eitje) gespeeld wordt, moet je je stapel schudden.
Wanneer je precies hetzelfde getal speelt als er al op tafel ligt, waarbij je niet op of over de 21 gaat, mag je nog een kaart spelen.
Speel zoals regulier 21-en waarbij je mag passen boven de 11 punten, de beurt gaat dan naar de volgende speler.
Wanneer je met meer dan vier spelers speelt, kan het spel snel voorbij zijn. Zodra je precies op 21 uitkomt, kun je ervoor kiezen de kaarten niet uit het spel te halen maar ze aan de speler links van je te geven. Deze legt ze vervolgens gedekt onderop zijn speelstapel.

Originele titel: Chicken Out!
© 2017 Piatnik, Wien. Geprint in Oostenrijk

Chicken out!



De kippen zijn los!

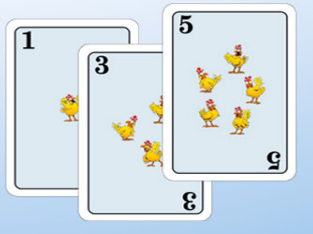
Een hilarisch kaartspel van David Parlet

voor 2 tot 5 spelers vanaf 7 jaar.

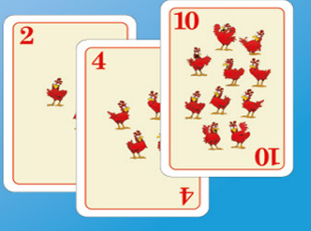
Die lieve maar oh zo ondeugende kippen maken het je flink lastig! Zodra je probeert ze te tellen, halen de rode en zwarte kippen steeds streken uit en brengen ze alles in de war. En alsof dat nog niet genoeg is, komt de vos er ook nog bij om de boel helemaal op stelten te zetten! Alleen spelers met een flinke dosis lef en een goed gevoel voor timing maken kans op de overwinning. Ben jij klaar voor dit kakelende avontuur?

Spelmateriaal:

50 Kippenkaarten:

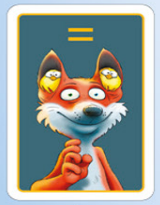


28 kaarten met **gele kippen** en **zwarte cijfers** met waardes van **0 tot 11**.
Deze kaartwaarden **moeten altijd worden opgeteld**.



22 kaarten met **rode kippen** en **rode cijfers** met waardes van **2 tot 11**.
Deze kaartwaarden **mogen soms ook worden afgetrokken.**

10 Vossenkaarten:



4x

Deze sluwe vos doet net alsof hij een kip is! Hij neemt **dezelfde kleur** en **dezelfde waarde** aan als de laatst gespeelde kippenkaart.

2x

Deze slimme vos verdubbelt de huidige totale som. Zo snel gaat het dubbele aantal kippetjes de lucht in!

2x

Deze kaart verandert de waarde weer in 0.

2x

Deze vos springt erin en zet de totale som vliegensvlug op precies 20.

Spelregels

Doel van het spel:

Wees de eerste die al zijn kaarten uitspeelt én verzamel zo min mogelijk punten.

Voorbereiding:

Schud alle kaarten goed door elkaar en deel ze gedekt gelijkmatig uit aan de spelers. Eventuele kaarten die overblijven, leg je apart. Elke speler maakt met zijn kaarten een stapel zonder er stiekem naar te kijken. Tijd om de chaos te laten beginnen!

Spelverloop

Iedere speler pakt zijn stapel kaarten en houdt deze gedekt in de hand. De speler links van de deler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee.
De startspeler opent het spel door de bovenste twee kaarten van zijn stapel omgedraaid in het midden van de tafel te leggen. Terwijl hij dit doet, roept hij luid de som van de kaarten. Speelt hij bijvoorbeeld kippenkaarten met de waardes 3 en 8, dan roept hij hardop “11!”.

Daarna mag elke volgende speler een kaart spelen en deze bovenop de stapel in het midden van de tafel leggen. De waarde van de gespeelde kaart wordt bij de som op tafel opgeteld. Daarbij geldt:

- Kippenkaarten met **zwarte cijfers** moeten altijd worden **opgeteld**.
- Kippenkaarten met **rode cijfers** worden opgeteld, tenzij de som van 21 wordt overschreden. In dat geval moet het getal worden afgetrokken.
- Voskaarten worden gespeeld volgens de beschrijving (zie “Spelmateriaal”).

De spelers blijven om de beurt de bovenste kaart van hun stapel neerleggen, totdat een speler:

- De som van 21 overschrijdt – **Pech gehad!**
- Een terugtrekking doet – **Chicken Out!**
- Precies de som van 21 bereikt – **Voltreffer!**

Pech gehad! Als een kippenkaart met een zwart nummer of een vossenkaart “=” of “x2” wordt gespeeld en de som van de kaarten op tafel gaat boven de 21, moet de speler alle kaarten van tafel pakken en ze onder zijn eigen stapel leggen. Zijn beurt is nu voorbij. De volgende speler gaat verder en speelt twee kaarten.

Chicken Out! Als de som van de kaarten op tafel 11 of meer is en de speler bang is dat hij met de waarde van zijn volgende kippenkaart of de actie van een vossenkaart boven de 21 uitkomt, mag hij een stapje terug doen. In plaats van een kaart te spelen, pakt hij alle kaarten van tafel en legt ze onder zijn eigen stapel. Vervolgens mag hij de bovenste twee kaarten van zijn stapel spelen. Als de som van de kaarten op tafel minder dan 11 is, mag er geen stap terug gedaan worden!

Voltreffer! Als een speler een kaart speelt en precies de som van 21 bereikt, worden de kaarten op tafel uit het spel gehaald en mag de speler beginnen met het uitleggen van zijn kaarten. In dit geval mag de speler zoveel kaarten van zijn stapel uitleggen als hij wil – minstens 2 – totdat hij tevreden is met de behaalde