



van **TAYLOR REINER**

- ◆ 10+
- ◆ 3–4 spelers
- ◆ 25'

WAAROM IS DIT EEN FANTASTISCH SPEL?

In *Tricky Twist* is het verliezen van slagen vaak belangrijker dan ze te winnen. Indien je erin slaagt om je uitgespeelde kaart terug te winnen, komt deze terug als een openliggende “valse slag”. Om je overwinningpunten (★) te vermenigvuldigen, moet je een balans vinden tussen je slagen en valse slagen, maar moet je ook de kaarten die je hebt omgezet in een valse slag optimaliseren. Zo kan je er bijvoorbeeld voor proberen te zorgen dat je valse slagen een perfecte opeenvolgende rij van waardes vormen. Simpelweg duivels...



SPELMATERIAAL

65 kaarten:

■ 48 *Nummer* kaarten:

- ◆ 12 ☾ kaarten, inclusief één ⚡ kaart,
- ◆ 12 ☀ kaarten, inclusief één ⚡ kaart,
- ◆ 12 🍀 kaarten, inclusief één ⚡ kaart,
- ◆ 12 🍁 kaarten, inclusief één ⚡ kaart.

■ 9 *Score* kaarten (met score-overzicht op elke achterzijde);

■ 8 *Bonus* kaarten:

- ◆ 4 *Permanente Bonus* kaarten,
- ◆ 4 *Variabele Bonus* kaarten.

Anatomie van een nummer kaart



De **waarde** van de kaart.

De **soort** van de kaart, aangegeven met:

- een symbool,
- een kleur,
- een ontwerp.

SPELVOORBEREIDING

Schud de *Score* kaarten en plaats ze als gedekte trekstapel in het speelgebied. Onthul de bovenste kaart.

Plaats de 8 *Bonus* kaarten nabij. Zorg ervoor dat de 4 *Variabele Bonus* kaarten overeenkomen met de openliggende *Score* kaart. Draai ze volgens onderstaande tabel, indien nodig:

Score kaart

Variabele Bonus kaarten

ZIJDE ZONDER RAND

ZIJDE MET RAND

Voorkant

Achterkant

Kies een willekeurige startspeler.

SPELVERLOOP

Vorbereiding Ronde

1. *Sla deze stap over in de eerste ronde!*

Onthul de bovenste score kaart van de trekstapel en plaats ze **bovenop** de kaart uit de vorige ronde.

2. *Sla deze stap over in de eerste ronde!*

Zorg ervoor dat de zichtbare zijde van de Variabele Bonus kaarten overeenkomt met de onthulde Score kaart (met of zonder rand, zie pagina 3).

3. Schud de 48 *Nummer* kaarten en verdeel ze evenredig en gedekt over alle spelers. Deze kaarten vormen de hand van de speler. Spelers mogen steeds hun eigen hand bekijken, maar houden die geheim voor de anderen.

4. Elke speler **selecteert** 5 kaarten uit de hand, schudt deze en plaatst ze gedekt voor zich als *Reserve* stapel. Deze stapel mag niet onderzocht worden tijdens het spel.



Speelronde

BELANGRIJK

Alvorens de eerste kaart van een **beurt** gespeeld is, en vertrekkend vanaf de eerste speler, krijgen alle spelers de kans om de bovenste kaart van hun Reserve stapel toe te voegen aan hun hand.

De eerste kaart

De eerste speler kiest een handkaart en plaatst deze open in het midden van de tafel.

Volgende kaarten

Kloksgewijs en **in volgorde**, speel je een kaart uit je hand open in het midden van de tafel. Zo gauw elke speler een kaart gespeeld heeft, eindigt de slag.

Regels voor het spelen van kaarten

Indien mogelijk **moet** je altijd een kaart uit je hand spelen van **dezelfde soort** als die van de eerste speler, ongeacht de waarde, zelf als de voorgaande spelers deze regel niet konden volgen.

Indien je geen kaart kan spelen in dezelfde soort, mag je een kaart naar keuze spelen.

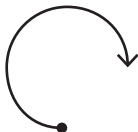
John



Dick



Elsa



Earl

Voorbeeld: Earl, de eerste speler speelt de 7  kaart. Elsa, indien mogelijk, moet ook een kaart spelen van dezelfde soort; ze speelt de 9  kaart. John, die geen kaarten in die soort heeft, kiest ervoor om de 2  kaart te spelen. Dick tenslotte moet, indien hij kan, de soort volgen; hij speelt de 2  kaart.

Resolutie van de slag

Indien je de kaart met de hoogste waarde speelde in de soort van eerst gespeelde kaart verzamel je **alle kaarten van die soort alleen** van het midden van de tafel (Indien je de startspeler bent, is het mogelijk dat je enkel jouw kaart terug krijgt).

De kaart of kaarten die je zo verzamelt, vormen een “slag”. Plaats deze **gedekt** voor je, hou ze gescheiden van andere slagen.

Indien je geen kaart speelde in de soort van de eerste kaart, krijg je jouw kaart terug en leg je deze **open** voor je neer. Dit wordt een “valse slag” genoemd.

Slagen en valse slagen die je gedurende het spel verzamelt, moeten gescheiden voor je blijven liggen (dit is belangrijk voor het einde-van-de-ronde-waardering).

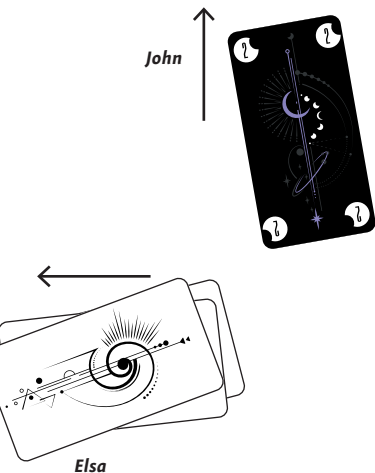
Kaart waarde 7

Kaarten met een waarde **7** hebben een ⚡ symbool.

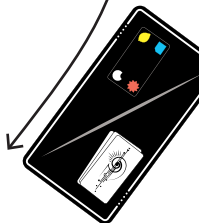
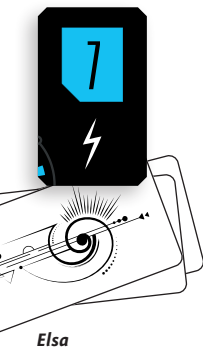
Als je een kaart met waarde **7** trekt (door een slag of valse slag) tijdens de *Resolutie van de slag*, mag je een beschikbare Bonus kaart nemen. De eigenschappen van deze kaarten worden uitgelegd op pagina 10.

Indien meerdere **7s** verzameld worden tijdens dezelfde ronde, kiezen de betrokken spelers in volgorde een *Bonus* kaart, kloksgewijs, vertrekkende bij de eerste speler, beginnende van de speler die de slag won.

Voorbeelden:



Verdergaand op voorgaand voorbeeld...
Met haar 9  kaart, wint Elsa de slag en verzamelt alle drie de kaarten van de  soort. Ze draait ze om en legt de slag gedekt voor haar. John, die geen  kaart heeft gespeeld, krijgt zijn kaart open voor zich terug; dit is nu een valse slag. Earl en Dick verzamelen geen slag of valse slag.



Daarenboven ontvangt Elsa een kaart met waarde 7 in haar slag, het ⚡ symbool op deze kaart laat haar toe om onmiddellijk een Bonus kaart te kiezen en de eigenschap uit te voeren (zie pagina 10).

Bonus kaarten

Je moet een *Bonus* kaart niet gebruiken.

↓ **Onmiddellijk gebruik**

→ **Einde-van-de-ronde gebruik**

Permanente Bonussen



↓ Je mag onmiddellijk één van je valse slagen terug op handen nemen. Verwijder deze *Bonus* kaart uit het spel na gebruik ervan of indien je ervoor kiest om ze niet te gebruiken.



→ Je mag één van je slagen omdraaien of valse slagen hun status wijzigen. Indien een slag uit twee of meer kaarten bestaat en een valse slag wordt, kies je welke kaart bovenop de valse slag komt te liggen; deze kaart wordt in acht genomen bij de einde-van-de-ronde-waardering.

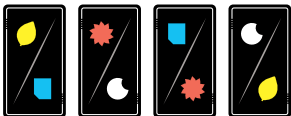


→ Deze kaart geldt als een slag **of** een valse slag zonder waarde of soort. Kies zijn status.



→ Win 1 ★ aan het einde van de ronde voor elke slag in je bezit. Het aantal kaarten in elke slag doen er niet toe.

Variabele Bonussen



→ Deze zijden werken allen op dezelfde manier: ze tellen allen als een **valse slag**. Kies het symbool uit de twee beschikbare.



→ Deze zijde geldt als een valse slag met een **oneven** waarde uit de vermelde waarden. Als je een 7 kiest, krijg je geen Bonuskaart.



→ Deze zijde geldt als een valse slag met een **even** waarde uit de vermelde waarden.



→ Deze zijde geldt als een valse slag met een waarde naar keuze (1 tot 12). Als je een 7 kiest, krijg je geen Bonuskaart.



→ Aan het einde van de ronde voeg je deze bonus kaart toe aan een valse slag, deze laat je toe om de waarde aan te passen met een waarde +1 of -1 (minimum 1 en maximum 12).

Einde van de ronde

De ronde eindigt nadat de slag is afgehandeld en **één** speler geen kaarten meer op handen hebben, ook al hebben ze nog kaarten in de *Reserve* stapel.

Indien aan deze beide voorwaarden niet is voldaan, start een nieuwe slag.

Einde-van-de-ronde-waardering

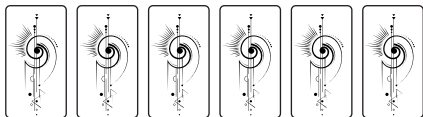
Resterende handkaarten of kaarten in je *Reserve* stapel leveren je geen punten op. Scoor ★ voor de kaarten die voor je liggen (slagen & valse slagen):

- 1 ★ per slag
- Elk paar bestaande uit [1 slag + 1 valse slag] scoort:
 - ◆ 3 ★ als basisscore
 - ◆ of 5 ★ indien het aantal slagen **gelijk** is aan het aantal valse slagen.

Scoor de ★ aangegeven door de *Score* kaart.

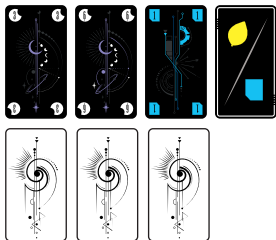


Voorbeeld: Laat ons eerst de ★ eens berekenen voor slagen en valse slagen...

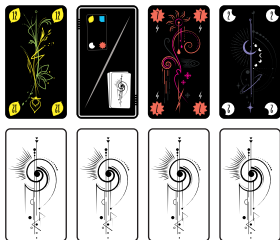


Earl heeft 1 valse slag en 6 slagen. Hij scoort 6 ★ (slagen) en 3 ★ (1 paar [slag + valse slag] × 3 ★).

Totaal: 9 ★.



Elsa heeft 4 valse slagen en 3 slagen. Zij scoort 3 ★ (slagen) en 9 ★ (3 paar [slag + valse slag] × 3 ★).
Totaal: 12 ★.

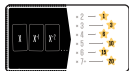


John heeft 4 valse slagen en 4 slagen. Hij scoort 4 ★ (slagen) en 20 ★ (4 paar [slag + valse slag] × 5 ★).
Totaal: 24 ★.

Voeg tenslotte de ★ behaald door de Score kaart toe voor de ronde (zie volgende pagina).

Score kaarten

Scoor kaarten geven ★ gebaseerd **op de valse slagen** die voor je liggen.



Je score is gebaseerd op het aantal kaarten in je langste reeks (niet hun waarde). De volgorde waarin je de valse slagen hebt behaald en de kleur van de kaarten doen er niet toe.

Voorbeeld: Indien je de kaarten 7■, 3☾, 6■, 2☀ en dan 8☾ verzamelde, is je langste rij 6-7-8.



Scoor afhankelijk het aantal kaarten die overeenkomen met **één** van de twee overeenkomstige soorten op de Score kaart (jouw keuze). De waarde van de kaarten is irrelevant.



Scoor afhankelijk van de soort waarin je het meeste kaarten hebt. In geval van gelijkstand, scoor je slechts één soort. **Voorbeeld:** Indien je de kaarten 7■, 3☾, 6■, 2☀ en dan 9■ verzamelde, dan scoor je 3★ voor de ■ familie.



Scoor afhankelijk van het aantal soorten waarin je minstens één kaart hebt.

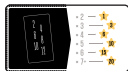
Voorbeeld: Indien je de kaarten 7■, 3☾, 6■, 2☀ en dan 7☾ verzamelde, heb je kaarten in 3 soorten.



De speler met **de minste** valse slagen (maar minstens één) scoort 12 ★, de tweede scoort 7 ★, enzovoort. Er wordt geen rekening gehouden met de soort van de kaarten. In geval van gelijkstand, ontvangen al deze spelers dezelfde ★.

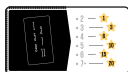


De speler met **de meeste** valse slagen (maar minstens één) scoort 12 ★, de tweede scoort 7 ★, enzovoort. Er wordt geen rekening gehouden met de soort van de kaarten. In geval van gelijkstand, ontvangen al deze spelers dezelfde ★.



Scoor afhankelijk van het aantal **even-waarde** kaarten die je verzamelde.

Voorbeeld: Indien je de kaarten 7■, 3☾, 6■, 2☀ en 7☾ verzamelde, heb je 2 even-waarde kaarten.



Scoor afhankelijk van het aantal **oneven-waarde** kaarten die je verzamelde.

Voorbeeld: Indien je de kaarten 7■, 3☾, 6■, 2☀ en 7☾ verzamelde, heb je 3 oneven-waarde kaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Speel zo veel ronden als er spelers zijn (3 of 4). De speler links van degene die de vorige ronde begon, wordt de eerste speler van de nieuwe ronde.

De speler met de meeste ★ op het einde van alle ronden wordt als winnaar uitgeroepen.

In geval van gelijkstand, wordt de overwinning gedeeld.

AUTEUR

Taylor REINER

UITGEVERIJ

Sit Down!

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps • +32 468 37 51 31
info@sitdown-games.com • sitdown-games.com

ONTWIKKELINGSMANAGER

Michaël DEROBERTMASURE

GRAFISCH ONTWERPER

Marie OOMS

PROJECT MANAGER

Didier DELHEZ

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2025). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor privédoeleinden gebruikt worden. • **WAARSCHUWING:** niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, ongeacht medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.