



The Ultimate
STRIKER

Het spel (korte uitleg)

Vorbereiding

- Iedere speler heeft een eigen stapel van 52 kaarten. **De jongste speler kiest blauw of oranje.**
- Leg de **2 VAR kaarten** van jouw kleur gesloten voor je neer. Zet deze in als je geen keeper hebt en deze 50/50 kans wil inzetten. Let op: **je mag deze maar 1x inzetten!**
- Schud de kaarten goed.
- Leg jouw stapel **gesloten** voor je op tafel.
- De **jongste speler mag beginnen.**
- Start het spel door **6 kaarten van je eigen trekstapel van bovenaf gesloten** in je hand te nemen.

Spelverloop

- **Start een aanval** door een **rode kaart met nummer in het midden van de tafel te leggen**, het nummer van de kaart (1-5) maakt niet uit. Je kunt **meerdere rode kaarten met nummer** op tafel leggen, dat betekent dat je meerdere aanvallen tegelijk kunt starten. Er mogen **maximaal 5 aanvalsstapels** tegelijk op tafel liggen. Heb je **geen genummerde rode kaart**, trek dan een kaart van je trekstapel en de beurt gaat naar de ander.
- **Verder komen in een aanval.** Leg het **eerst volgende nummer** op één van je aanvalsstapels, bijvoorbeeld 3 op 2 of 6 op 5 enzovoorts, tot je bij 10 of 11 komt om te kunnen scoren. De **kleur** bij kaart nummer **6 op 5 en 10 op 9** maakt niet uit. Het gaat om het **eerst volgende nummer.**
- **Einde beurt.** Probeer zoveel mogelijk kaarten in je beurt weg te spelen, maar dit is niet verplicht. Kan je niet meer dan gaat de beurt naar de ander. Trek altijd na je beurt **één kaart van je trekstapel.** Heb je **minder dan 6 kaarten in je hand**, vul je hand aan tot je weer 6 kaarten in je hand hebt. Je hebt dus altijd minimaal 6 kaarten gesloten in je hand. De kaarten die je trekt mag je **niet direct neerleggen.**
- **Steel de aanval van je tegenstander** met verschillende

- kaarten: hetzelfde nummer, eerst volgende nummer of een S(liding) kaart.
- **Scoren** doe je met **nummer 10 en 11**. Probeer dus zo snel mogelijk naar deze kaarten te spelen. Je kunt alleen **naar 11 komen** met de speciale **geel naar groene pass (P) kaart**. **Leg dus nooit 11 op 10 want 10 is al een scroingskaart (Striker kaart)**.
 - **Na een doelpunt** haal je deze **aanvalsstapel uit het spel**, vul je je hand aan en gaat de **beurt naar je tegenstander**. Je mag dus niet meer verder spelen na een schot op goal, de beurt gaat altijd naar de tegenstander.
 - **Keeper stopt het schot**. Als de tegenstander je schot heeft gestopt **haal deze aanvalsstapel uit het spel**. Vul je kaarten in je hand aan en de **beurt gaat naar de tegenstander**. Let op dat de speler die de keeper heeft ingezet direct één kaart mag pakken uit zijn/haar trekstapel.

Einde spel

- Het spel eindigt als **één van de trekstapels op is**.
Is de trekstapel op, de **tegenstander** is hierna nog **één keer aan de beurt** om misschien nog in de laatste seconden te kunnen scoren!
- De speler met de meeste doelpunten wint!
- Feliciteer de tegenstander door zijn/haar hand te schudden (fair play).

Speciale kaarten

- **Gebruik P(ass)-kaarten** om van rood naar geel of van geel naar groen te passen. Deze kaart mag je **nooit open laten liggen** op tafel, er moet dus gelijk een kaart op.
- **Gebruik S(liding)-kaarten** om een aanval van de tegenstander te onderscheppen. Als je deze kaart speelt, moet je er gelijk een gele kaart op leggen of P(ass) geel naar groen. Deze kaart mag dus **niet open blijven liggen**.
- **Gebruik keeper kaarten** om een schot te stoppen.
Keepers duiken naar links of rechts.
Heb je het schot gestopt (juiste kant) verwijder dan deze aanvalsstapel en pak direct één kaart (trekstapel).

- **Rode en gele kaart.** Gele kaart, haal de bovenste kaart van de aanvalsstapel weg. Rode kaart, haal de hele stapel uit het spel.

Het spel (langere uitleg)

Er zijn twee stapels van **52 kaarten**, in totaal 104 kaarten. Er is een **oranje en blauw team**.



Oranje achterkant,
oranje shirts

Blauwe achterkant,
blauwe shirts

Begin het spel

De jongste speler kiest de kleur en mag beginnen met het spel. Schud de kaarten goed! Leg je trekstapel (oranje of blauw) voor je op tafel en **neem 6 kaarten van de bovenkant van je trekstapel**. In het onderstaande voorbeeld zijn dit 6 kaarten uit de oranje trekstapel, nu kunnen we beginnen.



P(ass) kaart

Middenveld kaart

Scoringskaart



Verdedigingskaart

Verdedigingskaart

Middenveld kaart



Aanval starten

Je kunt een aanval starten door een **rode genummerde kaart (verdedigingskaart) op tafel te leggen**. Rode kaarten hebben altijd het nummer 1,2,3,4 of 5. **Het maakt niet uit met welk nummer je begint**; het moet een rode kaart zijn.

Met de kaarten uit het voorbeeld 'Begin het spel' kun je kaart nummer 4 en 1 op tafel leggen en deze aanvallen starten. Let op: er mogen **maximaal 5 aanvallen op tafel liggen** (dus jouw aanvallen en die van de tegenstander samen).



Verdedigingskaart

Verdedigingskaart

Verdergaan in een aanval

Wanneer het jouw beurt is, kun je het **volgende nummer** op je aanval(len) leggen. Bijvoorbeeld 5 op 4 of 6 op 5 enz. enz.



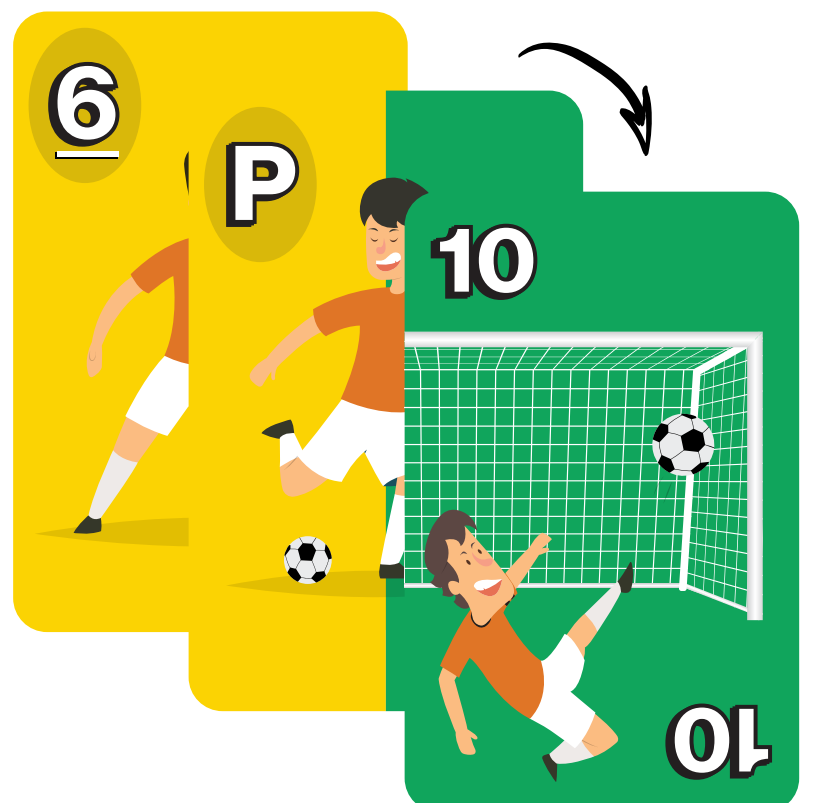
Passkaarten

Er zijn ook passkaarten (P), **rood naar geel** en **geel naar groen**. Als je deze kaart gebruikt, moet je altijd een kaart met de **juiste kleur erbovenop** leggen. P mag je niet ongedekt laten liggen.

Pass van rood naar geel



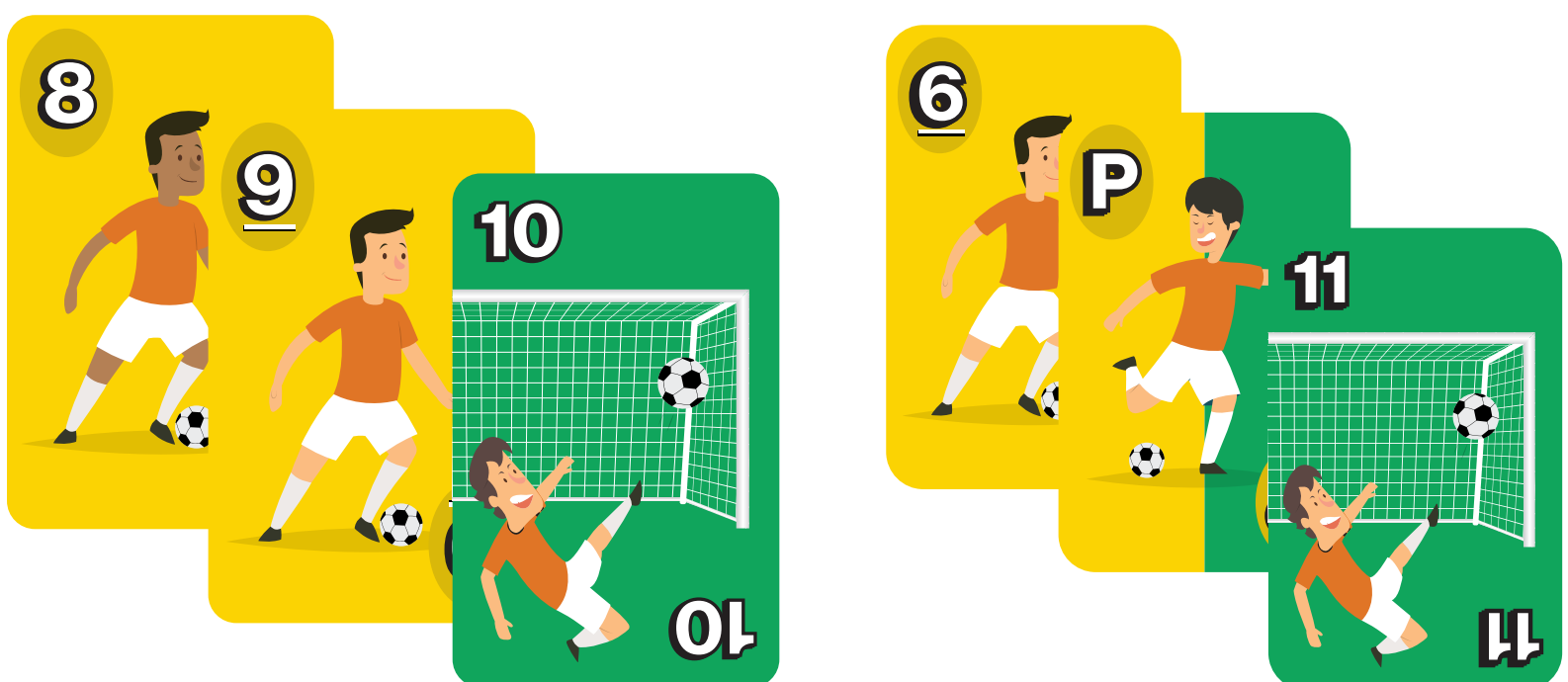
Pass van geel naar groen



Scoringskaarten

Kaarten nummer **10** en **11** zijn scoringskaarten. Je hebt scoorkaarten waarbij de spits in de **rechterhoek schiet** (zoals hieronder) of in de **linkerhoek**.

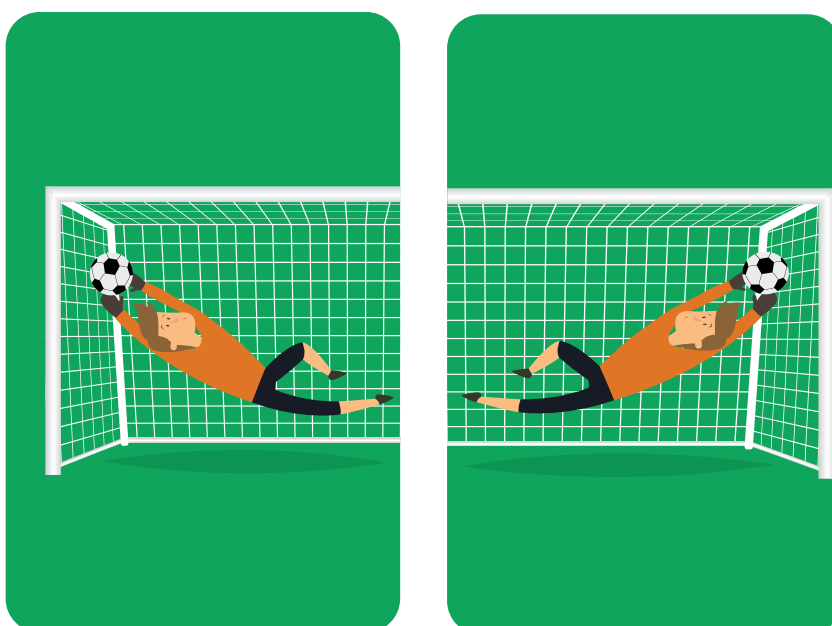
Kaart nummer **11** is de 'bonuskaart' in het spel en kan alleen bereikt worden door een geel-naar-groen P(ass) kaart. 11 op 10 leggen heeft geen zin want 10 is al een scoringskaart.



Keeperkaarten

Als je tegenstander probeert te scoren kun je **het schot stoppen** met een keeperskaart, **geen doelpunt!**

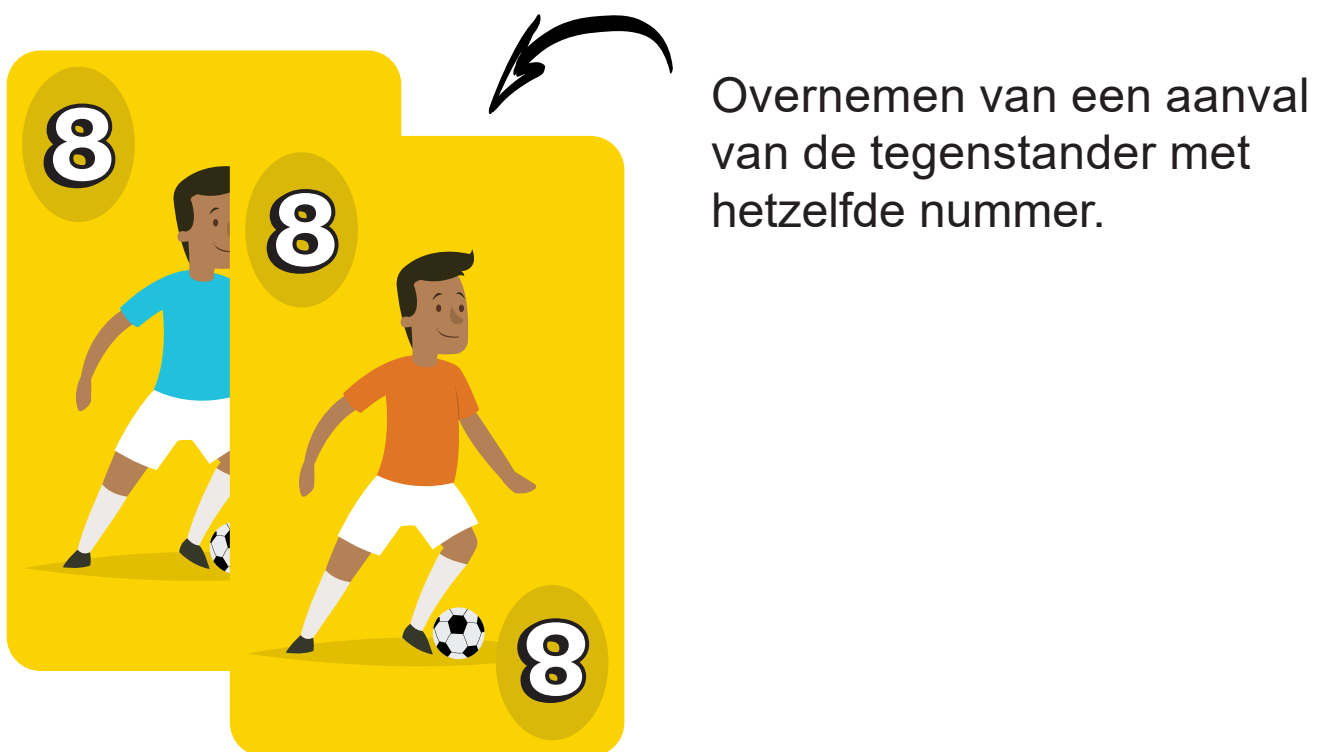
Keepers kunnen naar de linker- of rechterhoek duiken, net als bij scoorkaarten.



Let op: wanneer je de keeperkaart hebt gebruikt vul je je hand aan met één kaart van je trekstapel.

Overnemen van een aanval

Het overnemen van een aanval van de tegenstander kan op drie manieren: met een **slidingkaart**, **hetzelfde nummer** of **het opvolgende nummer**.



Wat niet mag



Niet op je eigen aanval hetzelfde nummer leggen



Niet scoren op de aanval van de ander



Niet teruggaan in nummers.



Je mag een slidingkaart niet open laten.



Je mag een passkaart niet open laten.



Je mag geen nummers overslaan.

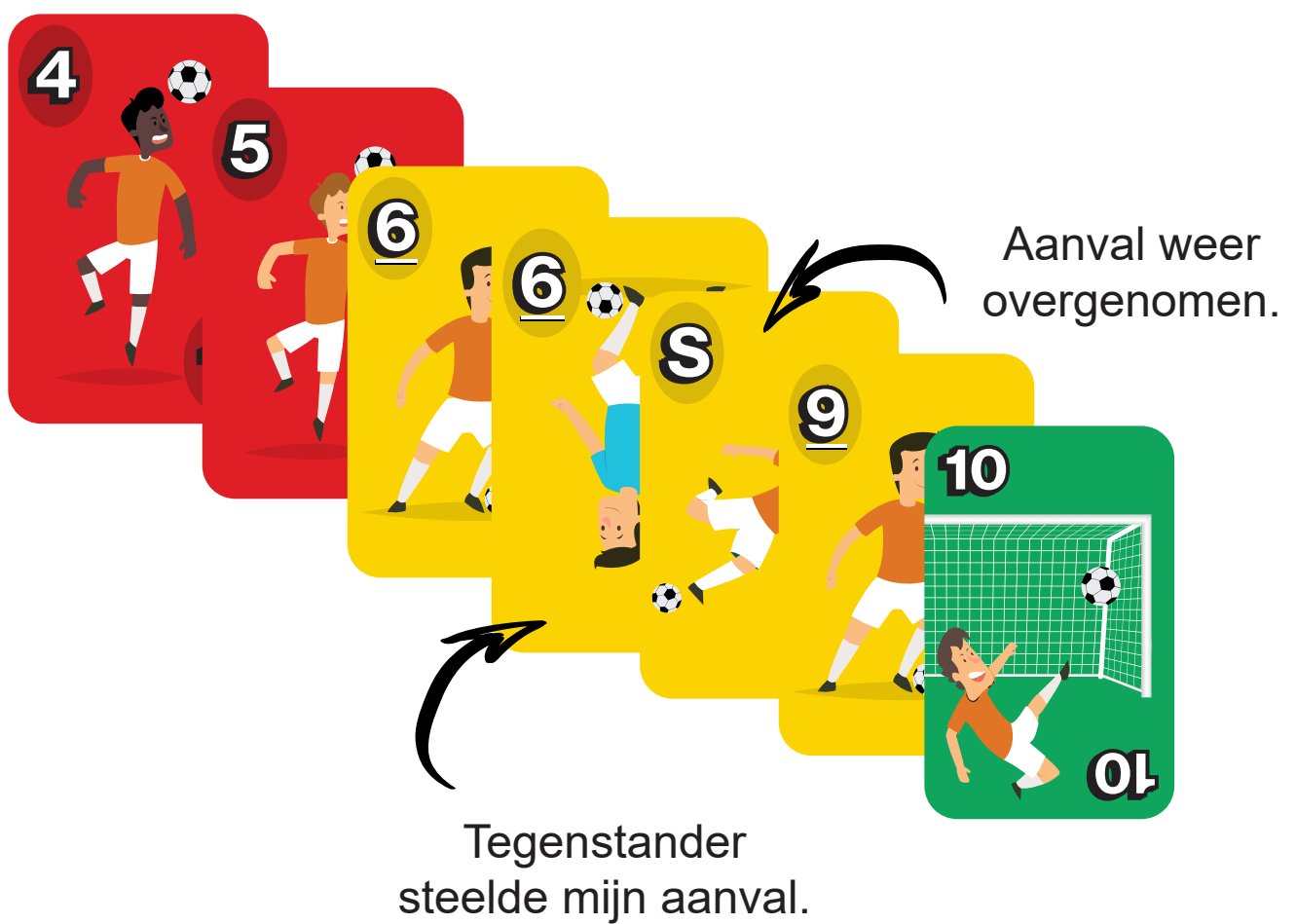


P moet de juiste kleur hebben.



Sliding mag alleen op een gele kaart.

Voorbeelden van aanvalstapels



Geweldige pass naar Spits nummer 11. Zal de tegenstander hem stoppen of is het een doelpunt?

Wie wint er?

Wie de meeste doelpunten scoort wint.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer één van de trekstapels (blauw of oranje) op is. Als die van jou leeg is, krijgt je tegenstander nog één beurt! Wordt het een doelpunt in de laatste seconden?

Tip: hoe de kaarten neer te leggen

Leg de aanvalsstapels naast elkaar. Je kunt je trekstapel voor je neerleggen. Leg de doelpunten voor je neer zodat je weet hoeveel het staat.

