

Machiavelli

2-5 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Speel je hand leeg door combinaties te vormen en te herschikken op tafel.

OPZET

- 2-5 individuele spelers.
- Gebruik twee standaard dekken (104 kaarten).
- Deel 13 kaarten uit, resterende kaarten vormen de stapel.

SCORE

- Eerste die zijn hand leeg speelt wint de ronde.
- Resterende kaarten tellen als strafpunten.

Tip: Plan herschikkingen in je hoofd voordat je de tafel aanraakt om fouten te vermijden.

AAN DE BEURT

- Leg nieuwe combinaties uit je hand neer.
- Herschik combinaties op tafel vrij, voeg ten minste één van je kaarten toe.
- Trek een kaart als je niet kunt spelen.

Machiavelli is een manipulatie-rummy spel waarbij spelers bestaande combinaties op tafel mogen herschikken om hun eigen kaarten op te nemen. Deze open, creatieve benadering van combinaties vormen maakt het een van de meest dynamische en strategische rummy varianten.

Doel

Wees de eerste speler die zijn hand leeg speelt door nieuwe combinaties te vormen en bestaande combinaties op tafel slim te herschikken om al je kaarten te spelen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 5 spelers, elk spelen individueel.
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten (104 kaarten totaal). Jokers kunnen optioneel worden toegevoegd als jokers.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 13 kaarten. De resterende kaarten vormen de stapel.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Op jouw beurt mag je combinaties uit je hand neerleggen: series van drie of vier kaarten van dezelfde waarde, of reeksen van drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur.
2. **Stap 2:** Je mag alle combinaties op tafel herschikken door ze uit elkaar te halen en te hergroeperen, zolang je ten minste één kaart uit je hand toevoegt.
3. **Stap 3:** Alle combinaties op tafel moeten aan het einde van je beurt geldig zijn (minimaal drie kaarten elk). Als je de herschikking niet kunt voltooien, moet je alles terugzetten in de oorspronkelijke staat en een strafkaart trekken.
4. **Stap 4:** Als je geen kaarten kunt of wilt spelen, trek dan één kaart van de stapel en beëindig je beurt.

Scoren

- De eerste speler die zijn hand leeg speelt wint de ronde. Alle andere spelers scoren strafpunten voor kaarten die in hun hand achterblijven.
- Getalkaarten tellen op nominale waarde, plaatjes zijn 10 punten en Azen zijn 15 punten.

Varianten

- **Machiavelli op tijd:** Spelers hebben een vaste tijdslimiet (bijv. 2 minuten) per beurt voor hun herschikkingen.
- **Machiavelli met jokers:** Jokers fungeren als jokers maar leveren een straf van 25 punten op als ze in de hand achterblijven.

Tips en strategieën

- Plan je herschikkingen mentaal voordat je de combinaties op tafel aanraakt om te voorkomen dat je vast komt te zitten.
- Zoek naar kettingreacties waarbij het verplaatsen van één kaart ruimte vrijmaakt voor meerdere anderen.
- Bewaar veelzijdige kaarten in het middenbereik die in veel mogelijke combinaties passen.

Tips & strategie

Denk meerdere zetten vooruit bij het herschikken van tafelcombinaties. Eén goed geplande manipulatiebeurt kan je toestaan vier of vijf kaarten tegelijk te spelen.

De krachtigste beurten ontstaan door het herkennen van kettenmanipulaties waarbij één herschikking een andere mogelijk maakt. Oefen het visualiseren van de tafel voordat je zetten vastlegt.