
GANG OF FOUR
DAYS OF WONDER

# SPELREGELS

Gang of FourTM komt uit het hartje van het Oosten en is een fascinerend kaartspel met een tintje exotisme en al het geweld en mysterie van het oude China. Gang of Four werd afgeleid van Choh Dai Di, een ontspannend Chinees kaartspel met een eeuwenoude geschiedenis, en is het populairste kaartspel dat ons deze laatste decennia bereikte vanuit Azië.

Het spel ontstond in China tijdens het oproer van de Culturele Revolutie en is een weerspiegeling van de eindeloze strijd om macht, waarbij de zwakken het moeten ontgelden en enkel de sterksten kunnen triomferen. Om te winnen moeten de spelers, net zoals gewiekste politici, sluw, flexibel en meedogenloos zijn.

Het zeer strategische en tactische Gang of Four is een boeiend spel, rijk aan veranderingen en wendingen, maar het blijft toch eenvoudig om te leren en valt makkelijk in de smaak.

## DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is zich ontdoen van alle kaarten vóór een andere speler hetzelfde heeft kunnen doen. Wanneer een speler geen enkele kaart meer in handen heeft, is de partij gedaan. Vervolgens worden er punten gegeven aan de overige spelers in functie van het aantal kaarten dat ze nog in handen hebben. Het spel gaat dan voort met een volgende partij, tot uiteindelijk één of meerdere spelers een totaal van honderd punten of meer behaalt. De speler die op dat moment het minste punten heeft, is de winnaar van het spel.

## INHOUD

- Een spel van 64 kaarten
- Een boekje met de spelregels
- Een notitieblok

**Het spel van 64 kaarten is als volgt samengesteld:**

- Zestig kaarten genummerd van 1 tot 10 (met 2 groene kaarten, 2 gele kaarten en 2 rode kaarten voor elk cijfer)
- Een meerkleurige 1
- Twee feniksen (een groene feniks en een gele feniks)
- Een draak

## SPELVOORBEREIDING

### Vier spelers

Schud de kaarten en verdeel ze onder de vier spelers (16 elk). We raden aan dat elke speler zijn kaarten oplopend schikt (van 1 tot 10, dan de feniks en de draak, als deze voorkomen), en per kleur (groen, geel, rood) voor elk cijfer, voor er met de partij wordt begonnen.

### Drie spelers

Als u met drie speelt, deelt u 16 kaarten uit aan elke speler en 16 kaarten aan de 'dode hand', waarmee niet wordt gespeeld. Als de partij gedaan is, schudt u alle kaarten, de 'dode hand' inbegrepen, en verdeelt u ze voor de volgende partij.

In het zeldzame geval dat aan het begin van het spel de meerkleurige 1 verstopt zit in de 'dode hand', mag de speler die rechts naast de deler zit de partij beginnen door een eerste kaart of kaartencombinatie naar keuze af te leggen.

Verder tellen de spelregels zoals ze werden beschreven voor 4 spelers. U moet wel uw strategie aanpassen, omdat bepaalde kaarten mogelijk niet aan bod zullen komen in een bepaalde spelfase.

### Verloop van het spel

Aan het begin van de eerste partij begint de speler die de meerkleurige 1 in handen heeft door deze kaart op de tafel te leggen binnen een combinatie van kaarten naar zijn keuze. (Dit geldt enkel voor de allereerste partij van het spel. Bij de volgende partijen begint de winnaar van de vorige partij.)

Om de beurt legt elke speler een combinatie kaarten op tafel, samengesteld uit eenzelfde aantal kaarten als de combinatie die werd gelegd door de vorige speler, maar van een hogere rang. Men kan een beurt overslaan door 'pas' te zeggen.

### De toegestane combinaties van kaarten zijn:

- **LOSSE KAARTEN** (3 geel; of draak)
- **PAREN** (1 rood, 1 rood; of groene feniks, gele feniks)
- **TRITSEN** (2 groen, 2 geel, 2 rood; of 4 geel, 4 rood, 4 rood)
- **COMBINATIES MET 5 KAARTEN** (reeks, kleur, full, kleurenreeks)
  - **Reeks** (5 kaarten met opeenvolgende getallen - bv. 2, 3, 4, 5, 6 - onafhankelijk van de kleur)
  - **Kleur** (5 kaarten van dezelfde kleur, onafhankelijk van de numerieke waarde)
  - **Full** (een trits en een paar)
  - **Kleurenreeks** (5 kaarten met opeenvolgende numerieke waarden, allemaal van dezelfde kleur)
- **VIER IDENTIEKE KAARTEN** (10 groen, 10 geel, 10 geel, 10 rood) *- dit is de fameuze 'Gang of Four'*

### Een combinatie van kaarten wordt beschouwd als hoger:

- **Als de numerieke waarde van de gespeelde kaarten hoger is** (10 groen > 8 rood);
- **Als de numerieke waarde dezelfde is, maar de kaarten een sterkere kleur hebben** (3 rood > 3 geel > 3 groen);
- **Wanneer het een sterkere combinatie van 5 kaarten betreft** (kleurenreeks > full > kleur > reeks);

- **Als het gaat om een Gang of Four, wat de hoogst mogelijke combinatie is die elke andere kaart of kaartencombinatie verslaat :**

Enkel een Gang of Four met een hogere numerieke waarde, een Gang of Five, Gang of Six of Gang of Seven (de zeven enen, met andere woorden de zes enen met een kleur + de meerkleurige 1) kunnen een Gang of Four verslaan.

Je mag geen kaart leggen voor identiek dezelfde kaart (zelfde kleur, zelfde numerieke waarde), en je mag geen combinatie leggen voor identiek dezelfde combinatie (2 groen en geel voor 2 groen en geel).

Een speler mag passen, ook al heeft hij kaarten waarmee hij iets kan doen. De speler kiest vrij of hij speelt of niet, wat van het al of niet leggen van kaarten een strategische zet maakt.

De ronde is gedaan wanneer alle spelers hebben gepast. De kaarten die tot dan toe werden neergelegd, worden verwijderd en de winnaar van de ronde (de speler die als laatste een combinatie kaarten op tafel legde) start een nieuwe ronde met een nieuwe kaart of kaartencombinatie naar keuze.

De rondes volgen elkaar op tot één van de spelers zijn laatste kaart speelt. De partij is dan onmiddellijk gedaan en de kaarten die de andere spelers overhouden, worden geteld. Elke speler krijgt punten in functie van de kaarten die hij nog in handen had, volgens de puntenverdeling die volgt.

## Puntenverdeling

| | |
|---|---|
| **Van 1 tot 7 kaarten** | – één punt per resterende kaart |
| **Van 8 tot 10 kaarten** | – twee punten per resterende kaart (2x) |
| **Van 11 tot 13 kaarten** | – drie punten per resterende kaart (3x) |
| **Van 14 tot 15 kaarten:** | – vier punten per resterende kaart (4x) |
| **16 kaarten** | – vijf punten per resterende kaart (5x) |

*Bijvoorbeeld: Als Speler A 5 kaarten in de hand heeft, is zijn score 5 (1 x 5) voor deze ronde. Als Speler B 9 kaarten in de hand heeft, is zijn score voor deze ronde 18 (2 x 9). Als Speler C 15 kaarten in de hand heeft, is zijn score voor deze ronde 60 (4 x 15).*

Gebruik het notitieblok om de punten van elke speler te noteren. Onderaan de bladzijden van het notitieblok staat een overzicht van de puntenverdeling.

Wanneer de scores zijn genoteerd, worden alle kaarten verzameld en geschud. De kaarten worden verdeeld en er wordt opnieuw gespeeld. Zo gaat het spel door tot één van de spelers een score van 100 of meer bereikt. Op dat moment zal de speler met de laagste score tot winnaar worden uitgeroepen.

OPGELET: Lees het onderdeel 'Details van het spel' voor belangrijke bijkomende informatie over de correcte manier van spelen.



## TIPS VOOR NIEUWE SPELERS

**Wanneer u het spel leert of het voorstelt aan beginners, leg dan de twee samenvattende kaarten (of hun equivalent in het Nederlands, beschikbaar op www.gangoffour.com) op de tafel, zodat u bekend wordt met de toegestane combinaties en met de volgorde van de kaarten. Wij raden u ook aan onze website te bezoeken op www.gangoffour.com. U kunt er online leren spelen met behulp van ons leerprogramma, en u vindt er een forum met tips en trucjes om uw spelniveau te verbeteren. U kunt er ook nieuwe spelpartners ontmoeten dankzij de online toegangskaart voor Days of Wonder, die u in deze doos vindt.**

# DETAILS VAN HET SPEL

## Uitwisseling van kaarten - of de sterken worden sterker en de zwakken zwakker ...

Aan het begin van elke partij, behalve de eerste, en vóór de aanvang van een nieuwe partij, moet de verliezer van de vorige partij (met andere woorden de speler die de meeste kaarten in de hand had aan het einde van de partij) aan de winnaar de beste kaart van zijn nieuwe hand geven. Als de winnaar de kaart in ontvangst heeft genomen, moet hij op zijn beurt een kaart naar keuze aan de verliezer geven, zodat iedereen opnieuw 16 kaarten heeft. Deze kaarten worden met het prentje naar boven gewisseld, zodat de andere spelers ze ook kunnen zien.

In geval van gelijkspel (wanneer verschillende spelers hetzelfde aantal kaarten overhielden) zal de speler met de hoogste algemene score zijn beste kaart doorgeven aan de winnaar van de partij. In geval van een gelijke score geeft de speler die in tegenwijzerzin het dichtst bij de winnaar zit zijn hoogste kaart aan de winnaar.

## Laatste kaart

Als een speler nog maar één enkele kaart overhoudt, moet hij de andere spelers verwittigen door 'Kaart!' te zeggen. Indien hij dit vergeet, mag hij de rest van de partij niet meespelen. Hij zal dus op zijn best als tweede eindigen met 1 punt (1 resterende kaart).

Als de speler zijn laatste kaart in een combinatie neerlegt en niet als enkele kaart (bijvoorbeeld in een paar of een kleur), moet hij niet 'Kaart!' zeggen. Een speler kan echter op eender welk moment aan een andere speler vragen hoeveel kaarten die nog in zijn hand heeft.

De speler die zit vóór de speler die zonet "Kaart!" heeft geroepen, moet verplicht zijn sterkste losse kaart afleggen, als de opgelegde combinatie bestaat uit losse kaarten. Als deze speler een nieuwe ronde begint, moet hij verplicht een combinatie van verschillende kaarten (in plaats van één enkele kaart) spelen, als hij dit kan.

Dit zorgt ervoor dat de speler die net voor de speler met nog maar één kaart zit, alles op alles moet zetten om te vermijden dat deze laatste

uitspeelt en de partij wint. Deze spelregels zijn niet van toepassing op de andere spelers tenzij die ook maar één kaart overhouden.

### Richting van het spel

In tegenstelling tot de meeste westerse kaartspellen verandert de speelrichting bij Gang of Four bij elke partij. Tijdens de eerste partij wordt er tegen de wijzers van de klok in gespeeld (naar links), terwijl de tweede partij dan weer met de wijzers van de klok mee wordt gespeeld, enz., zoals aangegeven op het notitieblok. Op deze manier wordt geen enkele speler verplicht om systematisch na de sterkste (of de zwakste) speler te moeten spelen.

### Draak



De draak is de sterkste kaart van alle losse kaarten. Hij kan enkel los worden gespeeld (dus in geen enkele kaartencombinatie zoals een paar).

### Feniks



De twee feniksen zijn de twee sterkste kaarten van het spel na de draak. De gele feniks is sterker dan de groene feniks. Deze twee kaarten kunnen worden gespeeld in een paar (het paar feniksen is het sterkste paar van het spel) en in een full (als paar in combinatie met een trits van drie identieke kaarten). De feniksen kunnen niet worden gecombineerd in een reeks, in een kleur of in een kleurenreeks.

### Meerkleurige 1



De meerkleurige 1 is de sterkste 1 van het spel (en kan dus boven een rode 1 worden gespeeld). Wanneer de meerkleurige 1 wordt gespeeld in een kleurencombinatie, neemt ze de kleur aan van de combinatie.

## Het spel in de Chinese traditie

### Keuze van de deler

In China wil de traditie dat de oudste speler als eerste de kaarten deelt. Tijdens de rest van de partij deelt de winnaar van de vorige partij.

### Delen van de kaarten

De deler schudt de kaarten en vraagt aan de speler rechts van hem om het spel te couperen. De deler coupeert het spel een tweede keer om de kaart te tonen die bepaalt bij welke speler de verdeling van de kaarten begint. Hijzelf is nummer 1 en er wordt verder geteld in de richting van de wijzers van de klok. De deler telt tot hij het nummer van de kaart bereikt. Hij begint de kaarten uit te delen bij deze speler.

### Passen met de vuist

Om een snel spelritme te kunnen aanhouden, is het belangrijk om snel 'Pas' te zeggen als u uw beurt wilt overslaan. U kunt ook met de bovenkant van uw vuist op tafel slaan. Zo weet de speler na u onmiddellijk dat u een beurt past. Hij moet immers wachten op uw actie voor hij kan spelen. In China wordt dit spel zo snel gespeeld dat het passen met de vuist er onmisbaar is.

### De afgelegde kaarten

In tegenstelling tot westerse spellen worden de gespeelde kaarten niet opgeraapt. Er worden helemaal geen kaarten opgeraapt, het doel van het spel bestaat er immers in de kaarten zo snel mogelijk weg te spelen. Bijgevolg laat men de gespeelde kaarten met het prentje naar boven in het midden van de tafel liggen. U mag ze niet aanraken en niet wegnemen!

## Gang of Four online

Als Gang of Four u bevalt, maar u geen partner vindt om mee te spelen, vervoeg dan onze groep spelers op www.gangoffour.com om online te spelen. In deze doos vond u een Days of Wonder Web Card waarop uw persoonlijke toegangscode staat voor ons onlinespel. Om deze code te gebruiken, surft u naar www.gangoffour.com en klikt u op de knop New Player. Volg daarna de instructies. De site www.gangoffour.com barst van de informatie, tips en strategieën en heeft tevens een forum waarop u van gedachten kunt wisselen met andere spelers. U kunt ook onze andere spellen ontdekken en er meer over te weten komen op onze site www.daysofwonder.com.

## Bijlage I : Volgorde van de kaarten

De kaarten worden geklasseerd volgens hun numerieke waarde, kleur en combinaties

**1. Volgorde van de kaarten - Per waarde**



**2. Schaal van de kleuren**

GROEN < GEEL < ROOD

**3. Schaal van de combinaties met vijf kaarten**

Reeks < Kleur < Full < Kleurenreeks

**4. Gang of Four is de hoogste combinatie van het spel**

Elke combinatie < Gang of Four

## Bijlage II : Basisregels

**1.** Het aantal gespeelde kaarten moet identiek zijn aan het aantal kaarten van de vorige gespeelde combinatie.

**2.** Enkel een Gang of Four (of Gang of Five, Gang of Six, Gang of Seven) kan de huidige combinatie doorbreken (losse kaart, paar,...).

**3.** Wanneer we de waarde van de kaarten vergelijken, is de numerieke waarde belangrijker dan de kleur.

**4.** De draak is de sterkste losse kaart van het spel en moet altijd alleen worden gespeeld.

**5.** De meerkleurige 1 is de sterkste 1, en neemt de kleur aan van de kleur waarin ze wordt gespeeld (als ze in een kleur wordt gespeeld).

## CARD COMBINATIONS • COMBINAISONS DE CARTES
## KARTENKOMBINATIONEN

**Single Cards**
**Cartes Seules**
**Einzelkarte**



**Pairs**
**Paires**
**Pärchen**



**Three of a Kind**
**Brelans**
**Drilling**



### Five Cards combinations • Combinaisons de 5 cartes
### Kombinationen aus genau fünf Karten

**Straight**
**Suite**
**Straße**



**Flush**
**Couleur**
**Flush**



**Full House**
**Full**
**Einzelkarte**



**Straight Flush**
**Suite à la couleur**
**Straight**



### GANG OF...

**GANG OF FOUR**



**GANG OF FIVE**



**GANG OF SIX**



**GANG OF SEVEN**





## COMBINATIES VAN KAARTEN • COMBINACIONES
## DE CARTAS • COMBINAZIONI DI CARTE

**Losse kaart**
**Suelta**
**Singola**



**Paar**
**Pareja**
**Coppia**



**Trits**
**Trío**
**Tris**



### Combinatie van 5 kaarten • Combinaciones de 5 cartas
### Combinazioni di 5 carte

**Reeks**
**Escalera**
**Scala**



**Kleur**
**Color**
**Colore**



**Full**
**Full**
**Full**



**Kleurenreeks**
**Escalera de color**
**Scala Reale**



### GANG OF...

**GANG OF FOUR**



**GANG OF FIVE**



**GANG OF SIX**



**GANG OF SEVEN**



English 2-7

Français 8-13

Deutsch 14-19

Nederlands 20-25

Español 26-31

Italiano 32-37



info@gangoffour.com www.daysofwonder.com


## CREDITS

**Game design • Auteur • Autor • Spelontwerper • Diseño de juego • Un gioco di**

**Lee F. Yih**


© 2005 Days of Wonder 334 State Street, Suite 203, Los Altos, CA 94022

Days of Wonder, Gang of Four and the Gang of Four logo are trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder, Gang of Four et le logo de Gang of Four sont des marques déposée par Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés.

Days of Wonder, "Gang of Four" und das "Gang of Four"-Logo sind Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

De merknamen Days of Wonder, Gang of Four en het logo Gang of Four zijn het eigendom van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Days of Wonder, Gang of Four y el logotipo de Gang of Four son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

Days of Wonder, Gang of Four e il logo di Gang of Four sono marchi registrati dalla Days of Wonder Inc. Tutti i diritti riservati.



US Patent N° 5106100