

Speluitlegvideo's



Meer talen

SUM



Ben je klaar met spelen,
geef Sum dan door.

1e eigenaar

2e eigenaar

3e eigenaar

Product End-Of-Life:

Als Sum na jarenlang speelplezier versleten raakt en niet meer speelbaar is, kun je het doosje en alle onderdelen eenvoudig bij het oud papier recycleren.



INLEIDING

Welkom bij **Sum**!

In dit spel draait alles om
meebewegen met verandering.
Kun jij je hand slim uitspelen?

Heb jij het inzicht en tactisch
vermogen om je tegenstanders te
slim af te zijn?

Dan is Sum **echt** iets voor jou!

De eerste speler die **3**
overwinningpunten behaalt,
wint!

speelduur



15-30 M.

spelers



2-5

leeftijd



12+



43 Sum-kaarten

Van elke kaart zijn er 5, behalve van kaart nummer 0: daarvan zijn er 3.



1 delerkaart (Sum Max/Min),
die aangeeft of je 'Sum Min'
of 'Sum Max' speelt



1 sterktekaart (7/1),
die aangeeft welk getal op dat
moment de sterkste waarde
heeft in het spel

IN DE DOOS

VOORBEREIDING

Kies eerst een deler, die 7 Sum-kaarten gesloten uitdeelt aan elke speler. Leg de overgebleven kaarten aan de kant: ze worden in deze ronde niet gebruikt. Daarna mag de deler kiezen of er in deze ronde 'Sum Max' of 'Sum Min' wordt gespeeld.



Sum Max

De speler met de hoogste totale waarde wint de ronde.



Sum Min

De speler met de laagste totale waarde wint de ronde.

Leg de delerkaart met de **gekozen kant naar boven**, zodat iedereen weet welke variant er wordt gespeeld. Leg ook de sterktekaart zo neer dat deze de startsterkte van 7 weergeeft.

De speler **links** van de deler speelt als eerste een kaart. Daarna speel je de slag met de klok mee.

Iedereen speelt elke slag exact **1 kaart**, wat zorgt voor 7 slagen per ronde. En hoe win je dan een slag? Eerst even wat uitleg over de kaarten.

DE KAARTEN

0-Kaart

Deze zorgt dat er **geen waarden** worden berekend in die slag, en dwingt de speler die deze kaart speelt om de volgende slag te **beginnen**. Niemand wint de kaarten uit deze slag: ze gaan naar een gezamenlijke aflegstapel.



Er kunnen **meerdere 0-kaarten** per slag gespeeld worden. In dat geval opent de eerste speler die een 0 speelde de volgende slag.



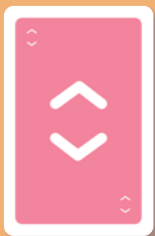
Sum-kaarten 1 t/m 7

Deze vertegenwoordigen waarden van 1 tot en met 7, die aan het einde van een ronde worden opgeteld per speler.

Flip-kaart:

Deze keert de sterktevolgorde om en mag altijd gespeeld worden.





SUM-FLIP

Het spel start met de sterkte van **laag naar hoog**: in dat geval is 7 de sterkste kaart. De kaart die het sterkst is, is altijd zichtbaar op de sterktekaart. De speler die de sterkste kaart speelde, **wint de slag**. Bij gelijke sterkte wint degene die de kaart als eerste speelde.



De Flip-kaart zorgt voor een twist. Zodra je een Flip-kaart speelt, verandert de volgorde: **1 is dan de sterkste kaart, en 7 de zwakste**, tot de volgende Flip.



Draai de sterktekaart die de huidige sterkte aangeeft om als er een Flip-kaart gespeeld wordt.

Er kunnen **meerdere** Flip-kaarten per slag worden gespeeld. Draai dan elke keer de sterktekaart om.





VOLGEN

Je **moet** de eerst gespeelde 0-7 kaart van een slag volgen als dat kan, tenzij je een Flip-kaart speelt. Deze mag je altijd spelen. Als je niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen die je maar wilt.

Er is bijvoorbeeld als eerste kaart een 3 gespeeld en de volgende speler heeft een 3 in de hand. Dan **moet** deze speler ook de 3 spelen, tenzij deze speler een Flip-kaart heeft. In dat geval kan de speler kiezen tussen de 3 en de Flip-kaart. Je moet altijd volgen als dat kan, ook als de speler voor je dat niet doet.

Uitzondering: als de eerste kaart van een slag een Flip-kaart is, hoeft niemand te volgen. Met andere woorden: alle andere spelers mogen een kaart naar keuze spelen.

Dit is makkelijk te onthouden door aan te houden dat alleen **cijfers** gevolgd moeten worden.





WINNEN

Elke slag heeft altijd een winnaar:

ofwel de speler met de sterkste kaart, ofwel de eerste die een 0 speelt (een 0 wint alleen het initiatief voor de volgende slag, er worden geen waarden berekend, en de kaarten van die slag gaan naar een gezamenlijke aflegstapel). Als je een slag wint zonder dat er een 0 is gespeeld, neem je alle kaarten van die slag. Als je een slag wint, leg je deze kaarten op een **gesloten stapel** voor je neer. Jij begint daarna de volgende slag.

Na **7 slagen** telt iedere speler de waarden van al diens kaarten bij elkaar op om het totaal te bepalen. Degene met de hoogste totale waarde (bij 'Sum Max') of laagste totale waarde (bij 'Sum Min') wint de ronde en scoort **1 overwinningspunt**.

Als er een gelijke stand is, dus twee of meer spelers met de laagste totale waarde bij 'Sum Min', of twee of meer spelers met de hoogste totale waarde bij 'Sum Max', dan worden er die ronde **geen overwinningspunten** uitgedeeld.

Start vervolgens een nieuwe ronde. Geef de delerkaart met de klok mee door. Schud alle 43 Sum-kaarten weer samen en deel 7 kaarten aan elke speler.

Wie als eerste 3 overwinningspunten behaalt, wint het spel!

(Natuurlijk kun je dit aantal aanpassen voor een langer of korter spel.)

VOORBEELDSCEENARIO 1

Vier spelers - Slag 1 – Sum Max

De deler koos voor '**Sum Max**'.

We zijn net gestart, dus dan is **7 de sterkste kaart**.

Speler 1 speelt een 2. Speler 2 heeft ook een 2 en moet de eerst gespeelde kaart **volgen**.

Speler 3 heeft ook een 2, maar kiest liever voor een **Flip-kaart, die altijd gespeeld mag worden**.

Nu is 1 de sterkste kaart. Speler 4 heeft geen 2 maar wel een 1. Hij speelt 1 en **wint de slag!**

Speler 4 wint de slag en moet de volgende beginnen. 1 blijft nu de sterkste kaart, tot een volgende Flip.



eindresultaat slag

Speler 1



Speler 2



Speler 3



Speler 4
wint



VOORBEELDSCEENARIO 2

Drie spelers – Slag 6 – Sum Min

We zitten in slag 6 van een ronde **'Sum Min'**.

Speler 3 heeft de **laagste totale waarde** tot nu toe en heeft al 2 overwinningpunten van eerdere rondes. Op dit moment is 1 de sterkste kaart.

Speler 3 moet beginnen en speelt een 7.

Speler 1 speelt een 4.

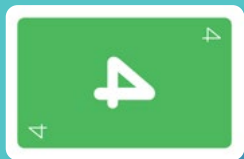
Speler 2 heeft nog twee kaarten: een Flip en een 6. Speler 2 zou zijn 6 kunnen spelen en daarmee de slag aan Speler 1 geven. Dat wil hij echter niet doen, want we spelen **'Sum Min'** en dat zou de kans groter maken dat Speler 3 het hele spel wint. Daarom speelt Speler 2 in plaats daarvan de **Flip-kaart**.

Hierdoor wordt 7 weer de sterkste kaart, wat ervoor zorgt dat Speler 3 alle kaarten van deze slag krijgt.

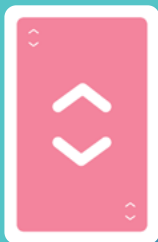
Dat verkleint juist de kans dat Speler 3 het spel wint.

eindresultaat slag

Speler 1



Speler 2



Speler 3
"wint"



2-VS-2 SPEL

Zin in een variant die het plezier verdubbelt?
Deze is een favoriet in de community:

Je gebruikt precies dezelfde voorbereiding als bij een gewoon spel maar deze keer sta je er niet alleen voor. Je hebt een teamgenoot die recht tegenover je aan tafel zit.

De basisregels blijven hetzelfde, maar nu tel je aan het einde van de ronde de waarden van je kaarten samen met die van je teamgenoot. Het duo met de hoogste totale waarde (of de laagste, bij 'Sum Min') wint de ronde.
Maar er is een twist:

Het team van de deler, dus de deler en diens teamgenoot, speelt voor 1 overwinningspunt.

Het andere team, dus het team dat niet bepaalt of de ronde in 'Sum Min' of 'Sum Max' wordt gespeeld, speelt voor 2 overwinningspunten.

Het duo dat als eerste 5 overwinningspunten behaalt, wint het spel!

(Natuurlijk kun je dit aantal aanpassen voor een langer of korter spel.)

De kleine lettertjes voor het 2-vs-2 spel:

Geen kaarten laten zien voor je ze speelt. Niet aan je teamgenoot, niet aan iemand anders.
Geen geheime signalen. Nee, ook geen subtiele wenkbrauwen of kuchjes.

CREDITS

Ontwerp: Laurens Wittens & Stefan Wittens

Illustratie: Ron Schuijt

Grafisch ontwerp: Ron Schuijt

Bewerking & regels: Laurens Wittens & Stefan Wittens



© Brothers in Games
www.brothersingames.com

Snel overzicht



Aan het begin van elke ronde ontvangen alle spelers 7 kaarten.



Daarna bepaalt de deler of er 'Sum Max' of 'Sum Min' wordt gespeeld. De speler links van de deler begint de ronde.



Elke ronde start met 7 als sterkste kaart.



Bij gelijke sterkte wint degene die de kaart als eerste speelde.



Flip-kaart: keert de sterktevolgorde om en mag altijd gespeeld worden.



Volgen: je moet de eerst gespeelde kaart (0-7) van een slag volgen, tenzij je een Flip-kaart hebt, die je altijd mag spelen. Een Flip-kaart hoeft niet gevolgd te worden. Als je niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen die je maar wilt.



0-Kaart: zorgt dat er geen waarden worden berekend in een slag, en dwingt de eerste speler die deze kaart speelt om de volgende slag te beginnen.

Afhankelijk van 'Sum Min' of 'Sum Max' scoort de speler met de laagste of de hoogste totale waarde een overwinningpunt. Bij gelijke stand(en) krijgt niemand een overwinningpunt.