
Het Trekker-kaartspel

Het grote verzamelspel voor trekkerfans van jong tot oud uit Eext en omstreken



In eerste instantie was het idee om een Trekker-kwartet te maken, maar voor een kwartet zijn het eigenlijk te veel trekkers geworden. Daarom hebben we meer kaarten dan je zou verwachten bij een kwartetspel: maar liefst 96!!

Om die reden hebben we besloten het geen Trekker-kwartet te noemen, maar een Trekker-kaartspel. Dit is ook precies waarom het spel anders is ingericht en de spelregels afwijken van wat je misschien gewend bent bij een standaard kwartet. De spelregels hieronder zijn een richtlijn. Uiteraard *-en dat komt bij veel spellen voor-* kun je ook je eigen versie van de (spel)regels maken.

Veel plezier!!

◆ Inhoud

- 96 unieke trekkerkaarten, verdeeld in 16 series (A tot en met P) van elk 6 kaarten.
- Op elke kaart staan:
 - Merk met type aanduiding
 - Bouwjaar
 - Aantal cilinders
 - Vermogen
 - Cilinderinhoud
 - Gewicht
 - Land van herkomst
 - Kleur
 - Naam eigenaar - woonplaats
 - Categorie (**vetgedrukt** achter naam eigenaar - woonplaats)

Achter **Merk**, **Bouwjaar**, (aantal) **Cilinders**, (land van) **Herkomst** en **Kleur** staan, tussen haakjes, hoe vaak dit voorkomt in het spel. Elke letterserie (A tot en met P) heeft bovendien een eigen kleur.

🎯 Doel van het spel

Verzamel tijdens het spel zoveel mogelijk **setjes** van trekkers met een gemeenschappelijk kenmerk. Bijvoorbeeld hetzelfde **merk**, (land van) **herkomst**, **bouwjaar** of **kleur**. Een setje 'telt' pas als het uit **minstens 3 kaarten** bestaat. Een volledig setje van **6 kaarten** telt **dubbel (12 punten dus)**. De speler met uiteindelijk de meeste punten wint.

⚙️ Voorbereiding

1. Schud alle 96 kaarten goed.
Deel de kaarten aan elke speler uit aan de hand van het volgende:
 - bij 2 spelers – 12 kaarten elk
 - bij 3 spelers – 9 kaarten elk en
 - bij 4 spelers of meer – 6 kaarten elk
2. De resterende kaarten vormen de **trekstapel**. Leg deze 'op de kop' neer.
3. De speler links van de uitdeler begint. Er wordt 'met de klok mee' gespeeld.

Spelverloop

1. De speler die aan de beurt is, kiest wat hij/zij wil gaan sparen die beurt.
Bijvoorbeeld "Hanomag", "Rood", "1958" of kaarten uit een set met een bepaalde categorie of overeenkomst. De categorie is vermeld achter de naam - plaats van de eigenaar. Kaart A1 heeft (bijvoorbeeld) categorie **VBM/McC** (Volvo BM/McCormick). Alle categorieën staan hieronder (op de laatste pagina) apart vermeld. **Lees dit ook voor je gaat spelen!**
2. Stel een vraag aan één andere speler. Bijvoorbeeld:
"Heb jij een rode trekker?" of "Heb jij een trekker van Ford?" of "Heb jij een trekker van de categorie **VBM/McM**?"
3. Heeft hij/zij een dergelijke kaart, dan **moet** hij/zij die afgeven. Eén kaart per keer dus. De speler die aan de beurt is, mag daarna nog een keer.
4. Heeft de ander geen passende kaart, dan is de beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt, nadat de speler die aan de beurt was een kaart van de stapel heeft gepakt.
5. Wanneer een speler **minstens 3 kaarten** van hetzelfde **merk, bouwjaar**, (aantal) **cilinders**, (land van) **herkomst** of dezelfde **kleur** heeft, mag hij/zij die open op tafel leggen als **setje**, maar dit hoeft nog niet. Later gespaarde kaarten van dezelfde 'soort' mogen ook naderhand aangelegd worden. Dat mogen er ook 1 of 2 zijn.


Einde van het spel

Het spel is klaar zodra:

- de **trekstapel op** is, of
- niemand meer een setje kan maken.

Puntentelling:

- Set van 3-5 kaarten = 1 punt per kaart
- Set van 6 kaarten = 12 punten
- Minder dan 3 = 0 punten

 De speler met de meeste punten wint!

Voorbeeld-telling

<u>Setje</u>	<u>Aantal</u>	<u>Punten</u>
Rood	4	4
Hanomag	6	12
1958	3	3
Duitsland	5	5
Totaal		24

Trekkerspel 'Junior' (6+)

De junior versie voor jonge trekkerfans

Doel van het spel

Maak zoveel mogelijk **groepjes van dezelfde soort** trekkers!

Dat kan zijn:

- dezelfde **kleur**,
 - hetzelfde **merk**,
 - of een ander verband dat je herkent (bijv. "alle trekkers van hetzelfde jaar").
-

Voorbereiding

1. Schud alle kaarten goed.
 2. Geef iedereen **6 kaarten**.
 3. Leg de rest op een stapel 'op de kop' in het midden.
 4. De jongste speler begint.
-

Spelverloop

1. Kijk goed naar je kaarten. Waar heb je veel van?
2. Vraag aan iemand anders:
"Heb jij ook een rode trekker?" of "Heb jij een trekker van Ford?".
3. Zegt de ander '**ja**', dan krijg je die kaart en mag je **nog een keer**.
4. Zegt de ander '**nee**', trek dan één kaart van de stapel.
Nu is de volgende speler aan de beurt.
5. Heb je **3 of meer dezelfde soort** trekkers?
Leg ze voor je neer — dat is een **groepje**.

🚩 Einde van het spel

Het spel is klaar als de **stapel op** is. Tel samen hoeveel **groepjes en punten** iedereen heeft.

Puntentelling:

- 3, 4 of 5 van dezelfde in een groepje = 1 punt per kaart
- 6 dezelfde = 12 punten!!

➡ Wie de meeste punten heeft, wint! 🎉

Voorbeeld-telling:

Groepje	Aantal	Punten
Rood	5	5
Volvo (BM)	5	5
3 cilinders	4	4
Duitsland	6	12
Totaal		<u>31</u>

🌱 Tips voor jonge spelers

- Kijk goed naar de **kleuren** en **letters** linksboven (A-P) en kijk ook goed naar wat hetzelfde is op je kaarten. Het kan zijn dat er ook Volvo trekkers op meerdere plekken voorkomen. Dit helpt je om kaarten te herkennen die bij elkaar horen.
- En als iemand "Ford" of Blauw" zegt — snel kijken of jij er ook één hebt!
- Vergeet niet: **delen en lachen** hoort bij elk goed trekkeravontuur. 🚜❤️

Categorieën

A1-A6	VBM/McC	Volvo BM en McCormick trekkers
B1-D6	Hanomag	ALLE Hanomag trekkers
E1-E6	R-Vedder	Trekkers van Rabbe Vedder
F1-F2	Berjo/Evert	Trekkers van Berjo en Evert Mennega
G1-G6	HJMennega	Trekkers van H.J. Mennega
H1-H6	CAN/FRA	Trekkers uit Canada en Frankrijk
I1-I6	FIN/ZWE	Trekkers uit Finland en Zweden
J1-J6	3 cilinders – set 1	Trekkers met 3 cilinders
K1-K6	3 cilinders – set 2	Trekkers met 3 cilinders
L1-L6	1 cilinder	Trekkers met 1 cilinder
M1-M6	Fordson/Zetor	Trekkers van het merk Fordson en Zetor
N1-N6	Batte(n)/Eijt	Trekkers van Henk Batten en Ben Eijt
O1-O6	Groen	Groene trekkers
P1-P6	Special	Speciale trekkers

Let op!

Bovenstaande wil niet zeggen dat alle groene trekkers in de categorie '**Groen**' zitten of dat alle Fordson trekkers in de categorie '**Fordson/Zetor**' zitten!

Volvo BM trekkers komen bijvoorbeeld niet alleen in de categorie **VBM/McC** voor, maar er komen ook Volvo BM trekkers voor in de categorie '**FIN/ZWE**'. Dit betekent dat je ook setjes/groepjes kunt maken met hetzelfde merk, terwijl die in verschillende categorieën voorkomen.

Ons advies: Bestudeer het spel/de kaarten eerst goed voordat je gaat spelen...