



Het spannende dobbelspel waarbij je slim moet bieden om de meeste punten te verzamelen.

Aantal spelers: 2 – 6
Tijdsduur: 10 min. per speler
Leeftijd: 12+

BENODIGDHEDEN

6 dobbelstenen
64 kaarten (zelf printen)
20 fiches per speler
1 startspelerstuk
deze regels

DOEL VAN HET SPEL

In Kerno proberen de spelers de dobbelsteencombinaties te krijgen die op de kaarten staan. Alle spelers bieden op een dobbelsteenworp. De hoogste bieder mag deze worp gebruiken om kaarten uit te spelen. Soms kan het uit om de prijs op te drijven van een worp die een speler zelf niet kan gebruiken. Bij de eindtelling leveren de kaarten die zijn uitgespeeld en de overgebleven fiches samen punten op. De speler met de meeste punten wint.

DE EERSTE KEER SPELEN

Print het pdf bestand met de kaarten op stevig papier uit en snijd, of knip de kaarten uit. Als je geen stevig papier voorhanden hebt kun je na het printen de print op een leeg vel plakken. Tip: ga naar een copyshop en laat de kaarten uitprinten op het dikste papier dat ze door hun printers kunnen halen. Vaak kunnen zij ook de kaarten voor je snijden.

- * Zoek 6 gewone (zeszijdige) dobbelstenen bij elkaar.
- * Zoek 120 fiches (of in ieder geval 20 per speler) bij elkaar. Dit kunnen bijvoorbeeld lucifershoutjes, centen of fiches uit een ander spel zijn.
- * Kies een voorwerp om de startspeler mee aan te geven. Dat kan van alles zijn, maar het is handig als het makkelijk door te geven is. Denk aan een

pion, een schaakstuk of een anderskleurige dobbelsteen.

VOORBEREIDING

- * Geef iedere speler 20 fiches. Je voorraad fiches moet zo liggen dat deze altijd voor alle spelers zichtbaar is.
- * Schud alle kaarten en geef iedere speler vijf kaarten. Spelers mogen hun eigen kaarten bekijken.
- * Leg acht kaarten open in het midden en leg de stapel overgebleven kaarten gesloten neer zodat iedereen erbij kan.
- * De eigenaar van het spel noemt een getal tussen de 1 en de 6. Iedereen werpt de zes dobbelstenen om beurten. De speler die de meeste dobbelstenen met de genoemde waarde heeft gegooid is de startspeler en krijgt het startspelerstuk. Bij gelijke stand rollen de betreffende spelers net zo lang tot er een winnaar is.

REGELS

Het spel verloopt in beurten. Elke beurt gooit de startspeler alle dobbelstenen en mag iedereen bieden op de gedane worp. De winnaar van het bod mag met de gedane worp dobbelsteencombinaties op de kaarten proberen in te vullen. Deze leveren, samen met de fiches, punten op. Soms kan het uit om het bod wat op te drijven om zo iemand van zijn fiches af te helpen.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra iemand zijn vijfde kaart open legt, maakt deze speler zijn beurt af en eindigt het spel.

SCOREN

Op elke kaart staat het puntenaantal dat de kaart oplevert bij de eindtelling. Hoe moeilijker de kaart is te behalen hoe meer punten deze waard is. Bij deze punten tel je je overgebleven fiches op (1 fiche = 1 punt). De speler die de vijfde kaart neerlegt krijgt nog vijf extra punten.



Winnaar is de speler met de meeste punten. Bij gelijke stand wint de speler die de kaart met de hoogste punten heeft gespeeld. Is het nog steeds gelijkspel dan winnen diegenen die gelijk staan.

SPELVERLOOP

STAP 1 - ROLLEN

De speler met het startspelerstuk voor zich rolt alle dobbelstenen.

STAP 2 - BIEDEN

Alle spelers vergelijken de worp met de kaarten in hun hand en de kaarten die open op tafel liggen. Ze schatten in of ze met de worp punten kunnen verdienen.

De speler links van de startspeler mag nu bieden op de rol, of passen. Als een speler heeft gepast mag hij niet weer bieden deze ronde.

De volgende speler mag nu hoger bieden of passen. Dit gaat door tot het bod bij de weer bij startspeler komt. De startspeler mag hoger bieden, passen of "Kerno!" roepen. Roept hij "Kerno" dan betekent dat dat hij het hoogste bod evenaart. Hiermee neemt hij het bod over. Het bieden gaat vervolgens door tot iedereen heeft gepast.

VOORBEELD

De startspeler werpt drie vijven, een twee, een drie en een zes. Speler 2 biedt hier 3 fiches voor. Speler 3 biedt 4 fiches. Speler 4 past. Speler 1 kan hier eigenlijk niets mee, maar roept toch "Kerno!". Het bod is nu dus 4 fiches van speler 1. Speler 2 biedt nu 5 fiches. Speler 3 past. Speler 4 had al gepast en mag dus niet meer bieden. Speler 1 probeert het bod op te drijven en roept weer "Kerno!". Speler 2 biedt nu 6 fiches. Speler 1 past nu ook. Speler 2 heeft het bod gewonnen.

STAP 3 - BETALEN

De speler die het bod gewonnen heeft betaalt nu het aantal fiches dat hij heeft geboden:

- * Is het bod van de **startspeler** zelf, dan betaalt hij aan de **bank**. Deze fiches gaan uit het spel.
- * Is het hoogste bod gedaan door **iemand anders**, dan betaalt deze de geboden fiches aan de **startspeler**.

Heeft een speler per ongeluk meer geboden dan hij fiches heeft, dan moet hij het resterende deel van het bod betalen met kaarten. De speler moet eerst **al zijn fiches** gebruiken voor hij een kaart mag gebruiken. Een kaart is evenveel fiches waard als hij punten oplevert. Je krijgt geen wisselfiches terug. Dit betekent ook dat je geen fiches hebt om te gebruiken voor extra worpen!

Kaarten die op deze manier worden gebruikt, worden op een aflegstapel gelegd als de startspeler het bod heeft gewonnen. Anders gaat deze kaart naar de startspeler. Die mag dan kiezen of hij hem bij zijn eigen gespeelde kaarten legt of aflegt.

STAP 4 - SPELEN

De winnaar van het bod **mag** nu, tot **twee** keer, zoveel dobbelstenen als hij wil overgooien. Per keer dat hij dit doet moet hij **1 fiche** betalen aan de bank. Het maakt niet uit hoeveel dobbelstenen je overgooit zolang je ze maar tegelijk werpt. Leg, om overzicht te bewaren, gebruikte fiches eerst apart en leg ze pas na je laatste worp terug in de pot.

De speler kan nu het resultaat van de worp gebruiken om kaarten uit zijn hand of uit het midden te kopen. De speler legt de gekozen kaart open voor zich neer en legt er de daarop afgebeelde dobbelstenen van de worp op. Als de speler nog meer kaarten kan invullen met de overgebleven dobbelstenen dan mag hij deze ook op dezelfde spelen. Kun je geen enkele kaart invullen met de worp, dan heb je pech.

Legt de speler een vijfde kaart open voor zich dan eindigt het spel na deze fase. Als de speler nu dus nog extra kaarten kan invullen met de worp, dan mag dat.



STAP 8 - AANVULLEN

Alle gebruikte kaarten worden aangevuld. Na deze stap liggen er dus weer acht kaarten open in het midden en hebben alle spelers weer vijf kaarten in de hand.

STAP 9 - STARTSPELERWISSEL

Geef het startspelerstuk aan de speler links van diegene die nu het startspelerstuk heeft. Deze pakt nu ook de dobbelstenen en begint de volgende beurt.

TIP

Houd er bij het bieden rekening mee dat jouw bod de startspeler fiches (en dus punten) oplevert. Een goede richtlijn voor je maximum bod is de helft van het aantal punten dat je denkt te halen.

SPELVARIANTEN

STELLEN

Als een speler met een worp een combinatie op open kaart van een ander heeft mag hij deze stelen. Hij legt deze gestolen kaart open voor zich neer. Je mag nu geen van je overgebleven dobbelstenen meer gebruiken voor andere kaarten.

GEHEIM

Spelers mogen hun fiches verborgen houden. Ze moeten wel laten zien dat ze geen fiches meer hebben als ze per ongeluk teveel bieden.

LANGER OF KORTER SPEL

Je kunt bepalen dat het spel eindigt bij een ander aantal gespeelde kaarten.

BEDANKT

Wij willen de volgende mensen bedanken voor hun bijdrage aan dit spel: Bert Donker, Gerard Sandee, José Udinga, Kim Hoetjes-Mulders.

VOND JE KERNO LEUK?

Wij horen graag van je! Mail je review naar mittwochgames@gmail.com. Als dank ontvang je een kortingsbon van 10% voor onze spellen.

LICENTIEVOORWAARDEN

Kerno is © 2014 Eelco Smit en Bas Rozema.

Het staat je vrij om dit spel te kopiëren en te verspreiden. Je moet hierbij ons (Mittwoch games) vermelden als makers en eigenaars van dit spel. Je mag het spel niet gebruiken voor commerciële doeleinden of aangepaste versies verspreiden.

Voor de volledige licentievoorwaarden verwijzen wij naar onderstaande:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.nl>

ONZE ANDERE SPELLEN

ROBOT ARENA

In de nabije toekomst worden afgedankte robots opgekocht om deel te nemen in brute arenagevechten. Welke robot wordt de overwinnaar en mag zichzelf kampioen noemen in de Robot Arena?



HYPERGATE

De mensheid heeft een manier gevonden om de onmetelijke afstanden in het heelal te overbruggen. Met behulp van Hypergates is het mogelijk om twee punten in het universum met elkaar te verbinden. Welke speler bouwt de slimste routes?

