

Phil Walker-Harding

ALL IN

♥ · ♠ · PREDICTIONS · ♣ · ♦

Spelregels

All In – Predictions nodigt je uit om een klassiek kaartspel opnieuw te ontdekken.

Met de kracht van voorspelling, gebruik je jouw vaardigheden om de beste hand te vormen. Let goed op de acties van je medespelers zodat je kunt achterhalen wie de sterkste hand bezit. Voorspel de winnende hand, vorm zelf de beste hand, en verkrijg ongekende rijkdom!

DOEL VAN HET SPEL

Speel kaarten en gebruik jouw verbluffende talenten om de beste hand te vormen. Aan het eind van iedere ronde verdienen spelers runen op basis van de waarde van hun hand, en runen uit de pot als ze correct voorspellen wie de hand met de hoogste waarde heeft.

Na drie rondes wint de speler met de meeste runen.



2-5



30'



10+

INHOUD



54 KAARTEN

Van 2 tot aas in vier symbolen (Klok, Masker, Scarabee en Boom) en 2 runenkaarten



50 RUNEN

29 met waarde 1
14 met waarde 5
7 met waarde 10



5 DUBBELZIJDIGE OVERZICHTSKAARTEN



5 VOORSPELLINGSFICHES



4 FRAMEDELEN

Voorbereiding voor 4 spelers

2



Speler 1



Speler 2



6



4



5



Speler 3



Speler 4



VOORBEREIDING

- 1 Zet het frame in elkaar door gebruik te maken van de framedelen. Het aantal framedelen dat je gebruikt hangt af van het aantal spelers. Leg ongebruikte framedelen terug in de doos.
- 2 Geef iedere speler een voorspellingsfiche en overzichtskaart van dezelfde kleur. Leg de rest terug in de doos. Alle overzichtskaarten moeten met dezelfde zijde naar boven liggen. Gebruik zijde A voor de eerste paar keer spelen. Als je weet hoe het spel werkt, kun je zijde B proberen*.
- 3 Schud alle kaarten en geef 5 kaarten aan iedere speler.
- 4 Maak van de overgebleven kaarten een trekstapel en leg deze boven het frame. Houd rechts naast de stapel ruimte vrij voor een aflegstapel.
- 5 Leg kaarten in het frame: draai 2 kaarten van de trekstapel open en leg ze op de 2 meest linkse posities.
- 6 Vorm de pot door 4 runen naast de trekstapel te leggen. Leg alle overgebleven runen in de buurt. Dit is de voorraad. Als je met 2 spelers speelt, leg je 2 runen neer.
- 7 De speler links van de deler is de startspeler en begint de eerste ronde.

**Let op: Op zijde A staan de standaard pokerhandwaarden.
Op zijde B staan aangepaste pokerhandwaarden.*

1



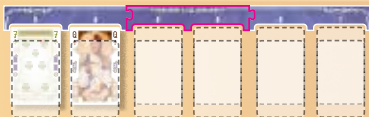
2 spelers - 2 rijen van 4 kaarten

1



3 spelers - 2 rijen van 5 kaarten

1



4-5 spelers - 2 rijen van 6 kaarten



SPELVERLOOP

Het spel wordt in 3 rondes gespeeld. De startspeler begint iedere ronde. Daarna speel je in beurten met de klok mee, tot de voorspellingsfase geactiveerd wordt.

Na de voorspellingsfase en de puntentelling begint een nieuwe ronde:

Speel een kaart uit je hand, Passen, of All-in gaan

SPEEL EEN KAART UIT JE HAND

Kies een kaart uit je hand en speel deze door hem open voor je neer te leggen.

Voer de effecten op de kaart van boven naar beneden uit. Het effect met een ster moet je altijd uitvoeren. Alle andere effecten zijn optioneel. (Zie 'Kaarteffecten' op pagina 12.)

Als je meer dan 5 kaarten in je hand hebt nadat je de effecten op jouw kaart hebt uitgevoerd, kies je welke kaart(en) je aflegt. Leg ze op **een volgorde naar jouw keuze** bovenop de aflegstapel. Als je meer dan 1 kaart aflegt, laat je aan alle spelers zien welke kaarten je aflegt. **Afgelegde kaarten worden open op de aflegstapel gelegd.** Nadat ze zijn afgelegd mag je niet meer bekijken welke kaarten er op de aflegstapel liggen. Leg daarna de kaart die je zojuist hebt gespeeld in het frame. Zie 'Kaarten in het frame leggen' hieronder.

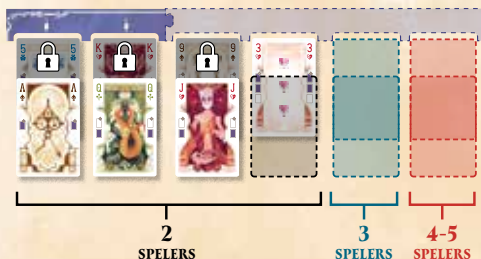
Let op: als de trekstapel leeg is, schud je de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

Kaartwaarde
Symbool
Effecten

KAARTEN IN HET FRAME LEGGEN

Kaarten die in het frame gelegd worden, moeten altijd open worden geplaatst **op de meest linkse, beschikbare positie**. Dit betekent direct rechts naast een kaart die er al ligt, of op een positie die beschikbaar is geworden (omdat je een kaart uit het frame hebt gepakt tijdens je beurt).

Als de eerste rij vol is, begin je een tweede rij. Hiervoor gelden dezelfde regels. Kaarten die aan de tweede rij worden toegevoegd, komen deels op de eerste rij te liggen. Kaarten die onder een andere kaart liggen zijn vergrendeld en dus niet beschikbaar: je mag ze niet pakken zolang een andere kaart ze bedekt.



PASSEN

Leg de bovenste kaart van de trekstapel open in het frame. Door te passen lig je niet uit deze ronde; je speelt tijdens je volgende beurt weer verder.

ALL-IN GAAN

Leg al jouw handkaarten gedekt voor je neer en leg de 2 bovenste kaarten van de trekstapel open in het frame.



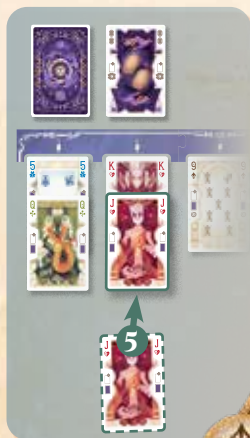
Tot het einde van de ronde kan de speler die all-in is gegaan niet het doelwit zijn van de effecten Hypnose  en Alziend Oog  (zie pagina 12).

Als je all-in bent gegaan, moet je tijdens al jouw volgende beurten automatisch passen en de bovenste kaart van de trekstapel open in het frame leggen.

Iedere ronde kan maar één speler all-in gaan.

Nadat je 1 van de 3 acties hebt uitgevoerd, controleer je of het maximale aantal kaarten in het frame ligt. Als dat zo is, ga je door met de voorspellingsfase. Als dat niet zo is, speelt de speler links van je verder.

Voorbeeld: Marieke besluit de rode boer (Masker) te spelen **1**. Eerst pakt ze een kaart uit het frame **2**. Dan pakt ze de bovenste kaart van de trekstapel **3**. Ze heeft nu 6 kaarten in haar hand, dus moet ze er één afleggen. Ze legt de runenkaart **4** af. Daarna legt ze de rode boer (Masker) in de meest linkse, beschikbare positie in het frame **5**.



VOORSPELLINGSFASE



Zodra aan het einde van een beurt het maximale aantal kaarten in het frame ligt, begint de voorspellingsfase.

Iedere speler moet voorspellen wie de hoogste handwaarde heeft. De speler die als volgende aan de beurt is (na de speler die als laatste een kaart in het frame heeft gelegd) begint met voorspellen. Leg je voorspellingsfiche neer voor de speler waarvan jij denkt dat die de hoogste waarde heeft (dit mag je ook zelf zijn). Speel om de beurt totdat alle spelers hun voorspellingsfiche hebben neergelegd.

Spel met 2 spelers: Zie pagina 10 voor de aangepaste voorspellingsfase voor 2 spelers.

DE ONTHULLING – PUNTENTELLING POT EN HANDEN

Tijdens de onthulling laten spelers om de beurt hun handkaarten zien om te bepalen wie de hoogste handwaarde heeft. De waarden staan op het waardenoverzicht (volgende pagina) en de overzichtskaarten. Deze zijn gelijk aan de handwaarden van klassieke pokerspellen.

Na de puntentelling bereid je de volgende ronde voor. Na de derde ronde ga je door met het 'Einde van het spel'.

Let op: De rangschikking varieert op basis van welke zijde van de overzichtskaart wordt gebruikt. In dit voorbeeld wordt zijde A gebruikt.

PUNTENTELLING POT

Spelers die correct hebben voorspeld wie de hoogste handwaarde heeft, verdelen de pot onderling en zo gelijk mogelijk; overgebleven runen worden opzij gelegd en in de pot voor de volgende ronde meegenomen.

Als één speler correct heeft voorspeld, krijgt die speler alle runen. Als er geen correcte voorspellingen waren, worden alle runen opzij gelegd en in de volgende ronde meegenomen.

PUNTENTELLING HANDEN

Nadat de punten voor de pot zijn geteld, krijgt iedere speler runen uit de voorraad. Het aantal runen hangt af van de behaalde waarde (zie waardenoverzicht en overzichtskaart).

RUNENKAARTEN

Spelers krijgen 2 extra runen uit de voorraad voor iedere runenkaart in hun hand. Runenkaarten tellen nooit mee voor de waarde van een hand.



WAARDENOVERZICHT

Gebruik dit overzicht bij de puntentelling van de handen (komt overeen met zijde A van de overzichtskaarten).

10						STRAIGHT FLUSH* - 5 opeenvolgende kaarten met hetzelfde symbool
7						FOUR-OF-A-KIND - 4 kaarten met dezelfde waarde
6						FULL HOUSE - 3 kaarten met gelijke waarde + 2 kaarten met een andere gelijke waarde
5						FLUSH - 5 kaarten met hetzelfde symbool (waarde speelt geen rol)
4						STRAIGHT* - 5 opeenvolgende kaarten (symbool speelt geen rol)
3						THREE-OF-A-KIND - 3 kaarten met dezelfde waarde
2						2 PAIRS - 2 kaarten met gelijke waarde + 2 kaarten met een andere gelijke waarde
1						1 PAIR - 2 kaarten met gelijke waarde

***Let op:** een aas kan gebruikt worden als een 1 in een straight met A-2-3-4-5. Hij kan ook als een aas worden gebruikt in een straight met 10-J-Q-K-A. Een aas kan niet zowel als een 1 als een A gebruikt worden.

Zijde B: De waarden hebben een andere volgorde als je zijde B van de overzichtskaart gebruikt. Een straight heeft waarde 6 en een full house heeft waarde 4.

GELIJKE STAND

Als twee of meer spelers de hoogste handwaarde hebben, is er een gelijkspel dat beslist wordt in het voordeel van de speler die de kaart met de hoogste waarde in zijn gespeelde hand heeft. Gebruik het waardenoverzicht hieronder:

Full house: bij een gelijkspel met twee full houses, vergelijken spelers de three-of-a-kind (drie kaarten met gelijke waarde).

Dit is de waarde van de kaarten (hoog naar laag): $A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1$

Als twee of meer spelers gelijke kaartwaarden hebben, bekijk je wie het meest waardevolle symbool heeft aan de hand van dit overzicht:



VOORBEELD PUNTENTELLING – SPEL MET 3 SPELERS

PUNTENTELLING POT

Het is tijd om de hand met de hoogste waarde te bepalen. Zowel Marieke als Reinier heeft een straight. Marieke heeft een straight van 4 tot en met 8. Ze heeft de sterkste hand, want die van Reinier loopt van A tot en met 5. Alle spelers die voorspeld hebben dat Marieke de hoogste hand heeft, delen de pot. In dit geval delen Reinier en Stefan de pot. De overgebleven runen worden apart gelegd.

MARIEKE – STRAIGHT (WAARDE 4)



Marieke heeft 5 opeenvolgende kaarten en vormt dus een straight.



REINIER – STRAIGHT (WAARDE 4)



Reinier heeft ook 5 opeenvolgende kaarten en vormt ook een straight.

POT
7 RUNEN



Opzijgelegd voor de volgende ronde.

STEFAN – THREE-OF-A-KIND (WAARDE 3)



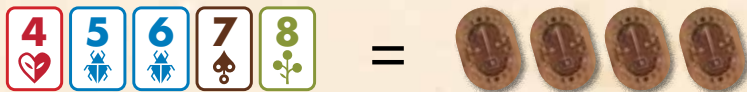
VOORBEELD PUNTENTELLING – SPEL MET 3 SPELERS



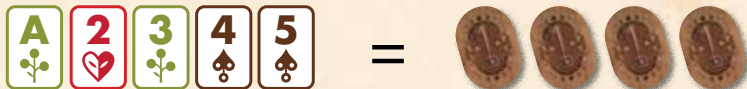
PUNTENTELLING HANDEN

Zowel Marieke als Reinier krijgt 4 runen voor hun straight. Stefan krijgt 3 runen voor zijn three-of-a-kind.

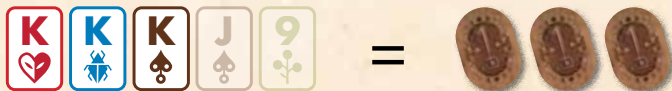
MARIEKE – STRAIGHT (WAARDE 4)



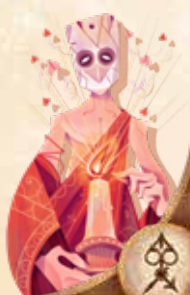
REINIER – STRAIGHT (WAARDE 4)



STEFAN – THREE-OF-A-KIND (WAARDE 3)



9





VOORBEREIDING VOLGENDE RONDE

1. Schud alle kaarten en bereid de ronde voor zoals eerder: geef iedere speler 5 kaarten en leg 2 kaarten open in het frame neer.
2. Alle spelers nemen hun voorspellingsfiche terug.
3. Voeg onderstaand aantal runen toe aan de runen die nog in de pot zitten:

2 SPELERS

Ronde 2: 4 runen

Ronde 3: 6 runen

3+ SPELERS

Ronde 2: 6 runen

Ronde 3: 8 runen



Je bent nu klaar om de volgende ronde te spelen. De speler met de minste runen is de startspeler. Zijn er meerdere spelers met het minste aantal runen, dan begint van deze spelers degene die afgelopen ronde de zwakste hand had.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na 3 rondes. De speler met de meeste runen heeft gewonnen. Zijn er meerdere spelers met het meeste aantal runen, dan wint van deze spelers degene met de hoogste handwaarde in de laatste ronde.

Variant bij een gelijkspel – Erfgenamen der Voorspellers:

Bij een gelijkspel wordt een nieuwe ronde gespeeld, waarbij 10 runen extra in de pot worden gelegd. Als er na deze nieuwe ronde nog steeds een gelijkspel is, wint geen enkele speler omdat niemand de toekomst correct wist te voorspellen.



VERSIE VOOR 2 SPELERS (VOORSPELLINGSFASE)

De regels voor 2 spelers zijn hetzelfde als bij meer spelers, behalve tijdens de voorspellingsfase. Met 2 spelers wordt deze tegelijkertijd gespeeld.

Tijdens de voorspellingsfase nemen beide spelers hun voorspellingsfiche in hun hand. Van hun handen maken ze vuisten. Tel terug van drie en bij één openen spelers:

- De hand met hun fiche om te voorspellen dat ze zelf de sterkste hand hebben;
- Hun lege hand om te voorspellen dat hun tegenstander de sterkste hand heeft.

De puntentelling verloopt volgens de normale regels.

VARIANTEN AFLEGSTAPEL

DE AFLEGSTAPEL BENUTTEN

Als je meer interactie met de aflegstapel wilt, kun je deze variant proberen.



- Bij het voorbereiden van iedere ronde begin je de aflegstapel door een kaart van de trekstapel te pakken en open neer te leggen.
- Bij het uitvoeren van de  of  effecten, kun je ook kiezen voor de bovenste kaart van de aflegstapel, in plaats van een beschikbare kaart uit het frame. Onthoud wel dat je de rest van de aflegstapel niet mag bekijken.

MET GESLOTEN OGEN

Als je geen interactie met de aflegstapel wilt, kun je deze variant proberen.



Speel het spel volgens de normale regels, met deze 2 uitzonderingen:

- Afgelegde kaarten worden gedekt op de aflegstapel gelegd. Andere spelers zien niet welke kaart wordt afgelegd. (Voorstel: draai de aflegstapel 90 graden.)
- Bij het uitvoeren van de , , en  effecten, laat je de gepakte kaarten niet aan de andere spelers zien. Houd de kaarten voor jezelf, kies er 1 om aan je hand toe te voegen en leg de rest af.

BIOGRAFIE



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding is een spellenontwerper uit Sydney, Australië. Hij maakt spellen die gemakkelijk te leren zijn en een sociale component hebben. Phil ontwerpt al meer dan

vijftien jaar spellen en vindt het fantastisch om te zien dat mensen van over de hele wereld van zijn spellen genieten.



Dan Gartman

Illustrator, Dungeon Master, LP-verzamelaar, gek van fitness. Speelt slecht basgitaar. "Door mijn ervaring in spelontwikkeling, ben ik gek op bordspellen. Die draaien op de

krachtigste processor: onze verbeelding. Daarom wil ik spelers meevoeren in het spel door traditionele technieken te gebruiken in mijn kunstwerken."

CREDITS

Spelontwerp

Phil Walker-Harding

Illustraties

Dan Gartman

Projectmanagement

Philippe Tardif

Ontwikkeling

Pierre-Olivier Gravel

Anh Tú Tran

Vincent Fugère

Grafisch ontwerp

Émeline D'aoust

Alexandra Gosselin

Adrian Harper

Drukvoorbereiding

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Administratie

Manon Sylvestre

Julie Thibault

Hoofd van Next Move

Jean-François Gagné

Hoofd van Collectie

Vincent Goyat

Nederlandse editie

Demi Avontuur-Bartels

Marieke Versmissen

Stefan Meeuwssen



© 2026 Plan B Games Inc.

100-4001 rue F.-X.-Tessier,

Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5,

Canada

www.nextmove-games.com



Asmodee The Netherlands

Vossenbeemd 51 - 5705 CL

Helmond - The Netherlands

www.asmodee.nl

Geen enkel deel van dit product mag zonder toestemming gereproduceerd worden.

BELANGRIJKE REGELS EN KAARTEFFECTEN

Je moet aan het einde van je beurt exact 5 kaarten in je hand hebben.
Als je meer kaarten hebt, moet je kaarten afleggen.

Kaarteffecten moeten van boven
naar beneden worden uitgevoerd.

KAARTEFFECTEN MET  ZIJN VERPLICHT.
ALLE ANDERE EFFECTEN OP EEN KAART ZIJN OPTIONEEL.

*Effecten met dit icoontje worden anders
uitgevoerd als je een variant speelt (pagina 11).*



Pak een beschikbare kaart uit het frame.



Wissel 1 kaart uit je hand met een beschikbare
kaart uit het frame.



Pak de bovenste kaart van de trekstapel.



Onthul het aantal kaarten dat wordt aangegeven van de
trekstapel. Laat ze aan alle spelers zien. Kies er 1 en voeg deze
toe aan je hand. De niet-gekozen kaarten leg je open op de
aflegstapel.



Pak 1 rune uit de voorraad.



Kies een tegenstander. Diegene moet de **hoogste** waarde van zijn
huidige hand bekendmaken. De speler die all-in is gegaan kan niet het
doelwit van dit effect zijn. Als je niet tenminste 1 pair hebt (waarde 1),
zeg je "Niks."



Vraag een tegenstander om 4 kaarten uit zijn hand aan
jou te laten zien. Die speler bepaalt welke 4. Andere
spelers mogen de kaarten niet zien. De speler die all-in is
gegaan, kan niet het doelwit van dit effect zijn.