

Stap Op

Uitgegeven door SIO

STAP OP is een gezelschapsspel, waarbij de spelers in clubjes of alleen een viertal fietstochten van tezamen 100 km maken. Zij trachten niet alleen zo spoedig mogelijk hun 100 km af te leggen en de moeilijkheden te overwinnen, maar proberen tegelijkertijd hun tegenspelers in hun voortgang te belemmeren.

De tochten moeten als volgt worden gereden:

- 8x5 km (40km) naar de bossen
- 4x6 km (24km) naar de hei
- 2x 8 km (16km) naar de plassen

Het spel bevat de verschillende soorten kaarten.

- STAP OP kaarten om te beginnen
- BELEMMERINGSKAARTEN (gesloten overwegen en lekke band) die gevolgd moeten worden, eerst door een kaart die de moeilijkheid overwint (bomen open, rijwielhelsteller), en dan nog een STAP OP kaart, waarna verder aan de tocht kan worden deelgenomen.
- RUST-KAART (jeugdherberg), die door een STAP OP kaart gevolgd moet worden om verder te kunnen rijden
- WIND-KAARTEN (tegenwind, wind mee), die maakt dat men alleen de kortere afstand (5,6) kan afleggen, eerst als men weer WIND MEE heeft mag men weer de grotere afstanden 8 en 10 km fietsen.
- KM-kaarten voor de verschillende tochten

Het spel bestaat uit 99 kaarten en wel:

- 14 Stap-Op
- 4 Tegenwind
- 5 Wind Mee
- 3 Gesloten Overweg
- 8 Bomen Gaan Open
- 3 Lekke Band
- 8 Rijwielhersteller
- 2 Jeugdherberg
- 24 x 5km
- 12 x 6 km
- 8 x 8 km
- 8 x 8 km.

EN NU OP WEG

De kaarten worden eerst goed geschud. Iedere speler trekt een kaart, wie het eerste een STAP OP kaart heeft, mag geven. Trekken meerdere speler een STOP kaart, dan trekken zij opnieuw tot dat er een overblijft. De gever geeft linksom ieder 5 kaarten, een voor een en legt de andere kaarten dicht in het midden op de tafel: "De Stok".

- Met 2 of 3 spelers speelt ieder voor zich.
- Met 4 spelers spelen 1 en 3 tegen 2 en 4.

- Met 5 spelers spelen 1 en 3 tegen 2 en 4, terwijl 5 alleen speelt.
- Met 6 spelers spelen 1 met 4 tegen 2 en 5, en 3 met 6, of, 1, 3 en 5 tegen 2, 4 en 6

Elke speler heeft 5 kaarten in de hand en linksom gaande speelt nu elk om de beurt, eerst een kaart nemen en daarn een kaart wegleggen. Dit wegleggen kan op 3 manieren gebeuren:

1. bij de eigen partij
2. bij de tegenpartij
3. open op naast de stok.

Ieder partij moet eerst een STAP OP kaart spelen om daarna KM kaarten te kunnen uitleggen en zodoende de verschillende tochten te rijden. De partijen leggen hiertoe bij het spelen voor een van hen een STAP OP kaart neer en rechts daarvan komen de kaarten resp. 5,6,8 en 10 km. De KM kaarten kunnen in ieder gewenste volgorde worden uitgespeeld. Het is niet nodig eerst alle kaarten van een tocht te spelen. Een speler kan op zijn beurt op de STAP OP kaarten van de tegenpartij een van de drie belemmeringskaart leggen:

- GESLOTEN OVERWEG, LEKKE BAND of JEUGDHERBERG.
Deze kaarten mogen alleen op de STAP OP kaart gelegd worden. In beide eerste gevallen moet die kaart eerst bedekt worden met een kaart BOMEN OPEN of
- RIJWIELHERSTELLER en daarna door een STAP OP kaart, om weer aan de fietstocht te kunnen meedoen, dit kost dus tenminste twee beurten.
- Bij de JEUGDHERBERG kan men verder fietsen na het spelen van een STAP OP kaart.
- Wil men de grotere afstanden (8 en 10 km) afleggen, dan moet men WIND MEE hebben, en hiervoor links van de STAP OP kaart een WIND MEE kaart leggen.
- Legt men bij de tegenpartij hierop een TEGENWIND kaart, dan moet die eerst weer met een WIND MEE kaart worden bedekt, voor de 8 en 10 km tochten.

Voorbeeld: wie WIND MEE heeft kan alle afstanden afleggen.

Is de 'De Stok' geheel opgebruikt, dan worden de kaarten van de eerste twee stapeltjes van iedere speler (WIND MEE, WIND TEGEN, STAP OP, etc.) behalve de bovenste kaart daarvan, weggenomen en weer zorgvuldig geschud. Zij vormen de nieuwe STOK.

Linksom gaande neemt dus iedere speler een kaart van 'De Stok' en heeft er dan dus 6, met iedere kaart van deze 6 kan hij spelen als volgt. Hij fietst zelf, of overwint de moeilijkheden op de tocht ondervonden, of legt moeilijkheden op de weg van zijn tegenpartij, of legt een of andere kaart op de 'AFLEGKAARTEN' naast 'De Stok'

In iedere beurt mag maar een kaart worden gespeeld. Na afloop van de beurt heeft men dus weer 5 kaarten in de hand. De partij die het eerst de omschreven tochten heeft afgelegd, wint het spel. In het volgende spel geeft de linker buurman van de geveer uit het vorige spel.

Winnaar

De winnende partij noteert het aantal km dat de andere partij is achtergebleven als winst. Bij 3 partijen noteert iedere partij de achterstand aan het eind van de tocht als eigen verlies.