

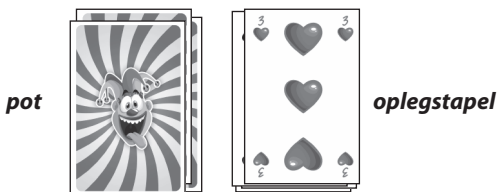


HANDLEIDING

VOORBEREIDING

Dit pesten-spel wordt geleverd met 2 pakjes kaarten. Als je met 2, 3 of 4 personen speelt, kun je met 1 pakje kaarten spelen. Als je het spel langer wilt laten duren, of met meer dan 4 personen speelt, kun je met 2 pakjes kaarten spelen.

Schud de kaarten goed, en geef alle spelers 7 kaarten. De rest van de kaarten leg je omgekeerd in het midden van de tafel. Dit heet de pot. Om het spel te beginnen, mag de jongste speler een kaart opleggen. Je legt deze kaart naast de pot neer. Dit kan elke kaart zijn, als het maar geen pestkaart is.



Hierna mag elke speler om de beurt een kaart op de oplegstapel leggen. Je speelt dit spel in de richting van de wijzers van de klok.

De kaart die je oplegt, moet qua waarde of qua symbool gelijk zijn aan de bovenste kaart van de stapel. Je mag op een ruiten 6 dus alle zessen en alle ruiten opleggen.

Als je niet op kunt leggen, moet je een kaart van de pot pakken. Als de kaart, die je net hebt getrokken, op de oplegstapel gelegd zou kunnen worden, mag je deze niet meer opleggen in dezelfde beurt. Als er geen kaarten meer in de pot zitten, laat je de bovenste kaart van de oplegstapel liggen. De overige kaarten ga je schudden, en zo maak je een nieuwe pot.

WINNEN

De eerste speler, die al zijn kaarten weg heeft gespeeld, wint het spel. Houd hierbij rekening met twee factoren:

- als je nog maar 1 kaart hebt, moet je op de tafel kloppen en zeggen **'laatste kaart'**. Als je dit vergeet, en jouw medespelers dit door hebben, moet je 5 kaarten uit de pot pakken! Dit geldt ook als je per ongeluk klopt als je nog twee of meer kaarten hebt.
- je mag niet eindigen met een pestkaart of beurtwisselkaart (kijk hieronder voor de uitleg van deze speciale kaarten). Doe je dit wel, moet je 5 kaarten uit de pot pakken.

SPECIALE KAARTEN

Sommige kaarten hebben een bijzondere functie.

Je hebt pestkaarten en beurtwisselkaarten.



PESTKAARTEN

- een 2: de volgende speler pakt twee kaarten uit de pot. Als deze speler ook een 2 heeft, mag hij deze opgooien. In dit geval moet de volgende speler 4 kaarten pakken. Zolang de volgende spelers ook tweeën hebben, gaat dit door. Er mag geen joker op een 2 gelegd worden!
- een joker: de volgende speler moet 5 kaarten uit de pot pakken. Als deze speler ook een joker heeft, mag hij deze opgooien. In dit geval moet de volgende speler 10 kaarten pakken. Als je met 2 pakjes kaarten speelt zijn er 4 jokers in het spel, dus kan het voorkomen dat je maximaal 20 kaarten moet pakken!
De speler, die de laatste joker heeft opgelegd, mag de te spelen kleur bepalen door zelf een kaart op te gooien. Een joker mag op alle kaarten gegooid worden!

BEURTWISSELKAARTEN

- een 7: de speler, die deze kaart speelt, mag nog een kaart opgooien van dezelfde kleur of hetzelfde getal ("zeven blijft kleven"). Heb je geen goede vervolgkaart? Dan moet je een kaart pakken.
- een 8: de speler, die na jou aan de beurt is, moet een beurt overslaan ("acht wacht")
- een boer: de speler, die deze kaart speelt, mag een symbool kiezen. je kunt bijvoorbeeld wisselen van klavers naar harten. Een boer mag op alle kaarten gelegd worden, los van welke soort dit is.
- een aas: de volgorde, waarin de spelers aan de beurt zijn, keert om ("aas draai")