

## Zes kaartspellen op drie speelkaarten

Druk deze pagina af, vouw het papier zoals aangegeven en knip dan zoals aangegeven. Lijm vervolgens de drie delen aan elkaar, je houdt dan drie dubbelzijdige kaarten over.

De spelregels zijn vooral bedoeld als geheugensteun. Omdat alles zeer compact is opgeschreven en bovendien voorbeelden en tips ontbreken is het lastig om met alleen zo'n kaart een nieuw spel te leren. Ook ontbreken allerlei spelvarianties, zoals de "Gentlemen's rules" bij hartenjagen.

Op elke kaart staat rechtsboven het aantal aangeraden spelers als je één kaartspel hebt.

Veel speelplezier!

rutgerkok.nl



**Doel:** je kaarten kwijtraken **Pesten (2-4)**  
**Start spel:** ieder krijgt 7 kaarten in hand. Rest van kaarten in gedekte trekstapel. Bovenste kaart hiervan open neerleggen, dit wordt de aflegstapel.  
**Beurt:** speler mag passende kaart op aflegstapel leggen. Kaart is passend als kleur en/of waarde overeenkomen met bovenste kaart op aflegstapel. Anders kaart trekken. Deze kaart mag (mits passend) direct op aflegstapel gelegd worden.  
**Acties bij afleggen volgende kaarten:**  
 2: volgende speler moet 2 kaarten trekken, of aanval versterken door ook een 2 te spelen. Speler daarna dan 4 trekken. Enz.  
 5: volgende speler moet een 2 - 5 leggen.  
 7: nogmaals aan de beurt. 8: volgende speler beurt overslaan. 10: ruilen alle kaarten met volgende speler. Boer: kleur veranderen. Heer: speelrichting omkeren. Joker: kleur veranderen, volgende speler 5 kaarten trekken, of versterken met joker.  
**Overig:** Bij laatste kaart op de tafel kloppen. Laatste kaart mag geen pestkaart zijn. Overtreden? 2 extra kaarten trekken.  
**Lege trekstapel hervullen met aflegstapel.**

**Doel:** minste punten **Hartenjagen (4)**  
**Start ronde:** speel zonder jokers. Ieder krijgt 13 kaarten, verdekt houden. Ieder moet drie kaarten naar keuze aan bepaalde andere speler geven, zie onderaan. Speler met klaveren 2 moet deze kaart op tafel leggen. Daarna met klok mee spelen.  
**Verloop ronde:** overige spelers leggen kaart bij, zo mogelijk van dezelfde kleur. Speler met hoogste kaart van de oorspronkelijke kleur neemt de vier kaarten, houd ze apart, en speelt vervolgens een nieuwe kaart. Herhalen tot alle kaarten gespeeld zijn; dan is de ronde afgelopen.  
**Puntentelling:** 1 punt voor elke hartenkaart, 13 punten voor schoppendame. Uitzondering: als één speler alle 26 punten zou krijgen, dan krijgt die speler 0 punten en de rest elk 26 punten.  
**Vervolg:** punten tellen, nieuwe ronde starten. Spel eindigt zodra iemand meer dan 100 punten heeft.  
**Richting kaarten doorgeven:**  
 Ronde 1: links. 2: rechts. 3: overkant. 4: niet doorgeven. 5: begin weer bij ronde 1.

**Doel:** je kaarten kwijtraken **Liegen (3-6)**  
**Start spel:** speel zonder jokers. De kaarten worden zo gelijk mogelijk verdeeld. De kaarten worden verdekt gehouden. Er wordt gekozen welke speler de eerste ronde begint.  
**Verloop ronde:** één speler kiest een kleur voor de ronde en legt een kaart op tafel, al dan niet in die juiste kleur. Daarna met de klok mee spelen.  
 Iedere speler legt óf nog een kaart af, al dan niet in de kleur van de ronde, óf beschuldigt de vorige speler een kaart in de onjuiste kleur te hebben neergelegd.  
**Bij een beschuldiging:** de bovenste kaart van de aflegstapel wordt gecontroleerd. Klopt de beschuldiging, dan verliest de vorige speler de ronde. Was de beschuldiging onterecht, dan verliest de beschuldiger juist de ronde.  
 De verliezer ontvangt alle kaarten op de tafel en moet de volgende ronde beginnen.  
**Vervolg:** blijf rondes spelen. Het spel eindigt zodra één speler zonder kaarten zit. Die speler is de winnaar.

**Doel:** je kaarten kwijtraken **Zenuwen (2)**  
**Begin:** kaarten opdelen in 2 trekstapels, dat is 1 per speler. Jokers niet gebruiken.  
**Start ronde:** maak voor elk van de spelers vijf Patientencastapels met kaarten van hun trekstapels: 1-2-3-4-5 kaarten. Wijzig die trekstapels volgens de regels naar wens.  
**Tegeestane wijzigingen Patientencastapels:** bovenste kaart omdraaien en verplaatsen. Kaarten met dezelfde waarde op elkaar leggen. Nieuwe stapel beginnen als je minder dan vijf Patientencastapels hebt.  
**Verloop slag:** spelers trekken tegelijk kaart van hun trekstapel (zolang voorraad strekt) en leggen deze neer op hun (open) aflegstapel. Dan zo snel als kan je kaarten herschikken en afleggen op een aflegstapel. Start nieuwe slag zodra beide spelers niet meer willen/kunnen.  
**Regels aflegstapel:** de waarde mag één verschilden. Waarde aas tussen heer en 2. **Einde ronde:** zodra speler zijn/haar Patientencastapels leeg heeft. Dan snel slaan op (kleinste) aflegstapel; dit wordt zijn/haar nieuwe trekstapel. Nieuwe ronde.  
**Einde spel:** slaan op lege aflegstapel.

**Doel:** als laatste met **Dorlogje (2-4)**  
**Start spel:** de kaarten worden over de spelers in zo gelijk mogelijke trekstapels verdeeld.  
**Verloop ronde:** elke speler legt bovenste kaart van zijn/haar trekstapel open. De speler met de kaart met de hoogste waarde krijgt alle opgelegde kaarten en legt deze in een dichte aflegstapel naast hoogste kaart krijgt nu al deze opgelegde kaarten. Zo nodig dit herhalen.  
**Vervolg:** als de trekstapel van de speler leeg is dan wordt deze (na schudden) hervuld met de kaarten uit de aflegstapel van die speler. Voor spelers met helemaal geen kaarten meer is het spel voorbij.  
**Spelvariant:** laat de 8 de joker verslaan. Dit zorgt voor extra spanning.

**Doel:** minste punten **Jokers (2-4)**  
**Start spel:** ieder krijgt 7 kaarten in hand. Eén kaart op open aflegstapel. Rest van de kaarten overblijven.  
**Beurt:** trek (indien nog mogelijk) ofwel een kaart van aflegstapel, ofwel van trekstapel. Als het niet je eerste beurt is dan mag je ook één nieuw setje op tafel neerleggen of één bestaand setje aanvullen. Daarna verplicht kaart afleggen. Je laatste kaart mag dus niet in zelfjes belanden.  
**Setjes:** bestaat uit 3+ kaarten van dezelfde waarde of 3+ openvliegende kaarten. Sets van 4 kaarten van dezelfde waarde worden weggehaald en onder aflegstapel gelegd.  
**Einde ronde:** dit is zodra één speler geen kaarten meer heeft (en dus ook niet kon trekken). Noteer punten van de handkaarten van de anderen. Spel heeft 8 rondes; speler met totaal de minste punten wint.  
**Puntentelling:** joker 25, aas 11, heer 10, dame 10, boer 10, cijfers zichzelf.  
**Jokers:** kan elke kaart zijn; vermeld welke. Spelers mogen joker op tafel tijdens hun beurt verwisselen met die kaart.

