

Kaartspellen ^{voor} dummies®

SPIEKBRIEF

Het enorme aanbod aan kaartspellen betekent dat je er voor bijna elke situatie wel eentje kunt vinden. De meeste kaartspelers zijn vaak wel bekend met een of andere vorm van poker, hoe- wel ze er misschien aan herinnerd moeten worden hoe de handen ook alweer gerangschikt zijn. Sommige kaartspellen kun je spelen zolang alle spelers willen doorgaan, andere eindigen bij een voorgeschreven puntentotaal. Ze worden allemaal aangenamer als de spelers zich aan de kaartspeletiquette houden.

Hoe kies je het beste spel voor jou?

Iedereen die je vertelt dat hij de beste kaartspellen kent, is ofwel een dwaas ofwel uitzonderlijk arrogant. Maar het is wel mogelijk om een selectie aan te bieden op basis van de behoeften van de spelers, dus hier gaan we!

Beste kaartspellen gebaseerd op een specifiek aantal spelers

- » **Voor één speler:** accordion en poker patience als je weinig ruimte hebt; la belle lucie als je wel de ruimte hebt
- » **Voor twee spelers:** gin rummy, kat en muis, cribbage
- » **Voor drie spelers:** pinochle en negenennegentigen
- » **Voor vier spelers:** bridge, euchre, schoppenjagen of klaverjassen
- » **Voor vijf tot acht spelers:** hartenjagen, poker, oh hell!
- » **Voor acht of meer:** crazy eights en president

Beste kaartspellen gebaseerd op speltype

- » **Beste spellen voor serieuze, competitieve types:** whist en bridge
- » **Beste spellen als je in een krappe ruimte speelt:** hartenjagen en crazy eights
- » **Beste spellen voor grote groepen:** poker en blackjack
- » **Beste spellen die bieden en spelen combineren:** pinochle en schoppenjagen
- » **Beste teamspellen:** bridge, whist, euchre

Beste kaartspellen gebaseerd op ervaring

- » **Voor beginners:** oh hell! en negenennegentigen
- » **Voor kinderen:** kwartetten en liegen
- » **Voor groepen met verschillende ervaringsniveaus:** knock-out whist, fan tan, rummy
- » **Voor ervaren kaartspelers die nieuwe uitdagingen zoeken:** pinochle en cribbage

Inhoud in vogelvlucht

| | |
|--|-----|
| Inleiding | 1 |
| Deel 1: Kaartspellen ontdekken | 7 |
| HOOFDSTUK 1: Basisbeginselen van kaartspellen | 9 |
| HOOFDSTUK 2: Patiencespellen | 23 |
| HOOFDSTUK 3: Kinderspelletjes | 49 |
| Deel 2: Kaarten kwijtspelen | 65 |
| HOOFDSTUK 4: Rummy | 67 |
| HOOFDSTUK 5: Canasta | 91 |
| HOOFDSTUK 6: Crazy eights | 111 |
| HOOFDSTUK 7: Fan tan | 121 |
| Deel 3: Slagen maken | 131 |
| HOOFDSTUK 8: Whist | 133 |
| HOOFDSTUK 9: Oh hell! en andere exacte biedspellen | 149 |
| HOOFDSTUK 10: Euchre | 165 |
| HOOFDSTUK 11: Schoppenjagen | 177 |
| HOOFDSTUK 12: Contractbridge en minibridge | 193 |
| HOOFDSTUK 13: Klaverjassen | 205 |
| Deel 4: Punten scoren of vermijden | 213 |
| HOOFDSTUK 14: Hartenjagen | 215 |
| HOOFDSTUK 15: Pinochle | 229 |
| HOOFDSTUK 16: Setback | 255 |
| Deel 5: Optellen en klimmen | 267 |
| HOOFDSTUK 17: Cribbage | 269 |
| HOOFDSTUK 18: President | 285 |
| HOOFDSTUK 19: Blackjack | 297 |
| Deel 6: Poker spelen | 315 |
| HOOFDSTUK 20: De basisbeginselen van poker | 317 |
| HOOFDSTUK 21: Draw poker | 331 |
| HOOFDSTUK 22: Stud poker | 339 |
| HOOFDSTUK 23: Texas hold 'em | 351 |
| HOOFDSTUK 24: Omaha | 371 |

1

Kaartspellen ontdekken

IN DIT DEEL . . .

Nadat ik enkele basisprincipes van kaarten heb uitgelegd (samen met wat weetjes over de geschiedenis van kaarten en de etiquette van kaartspellen), introduceer ik voor jou een gevarieerd aanbod van spellen om uit te kiezen. Maak je geen zorgen als je niemand hebt om mee te kaarten. Ik wijd een heel hoofdstuk aan patiencespellen. En als je een beginnende kaartspeler bent, kinderen leert kaarten of zelf gewoon altijd een kind bent gebleven, bekijk dan het hoofdstuk over populaire kinderspellen, waaronder oorlogje en kwartetten. Veel plezier!

Hoofdstuk 1

Basisbeginselen van kaartspellen

Ik weet zeker dat als je ooit hebt gekaart, je mij echt niet nodig hebt om je uit te leggen hoe leuk 52 stukjes karton kunnen zijn. Maar ik ga het toch proberen...

Omdat je in bijna elk kaartspel niet weet wat de andere spelers voor handen hebben, combineert kaartspelen de mogelijkheid voor strategie, bluffen, geheugen en sluwheid. Tegelijkertijd hoef je niet heel goed te zijn in kaartspelen om plezier te hebben. Kaarten stelt je in staat om vrienden te maken. Een spel kaarten opent een tijdverdrijf waarbij het vermogen om te communiceren vaak van het grootste belang is. Je krijgt ook de kans om nieuwe mensen te ontmoeten en met hen te praten zonder dat je daar moeite voor hoeft te doen.

Als je de sprong wilt wagen en wilt beginnen met kaartspelen, kom je een verbijsterend scala aan mogelijkheden tegen om uit te kiezen. In Europa wordt al honderden jaren kaartgespeeld (zie het tekstkader 'Kaartspelen door de eeuwen heen' voor meer details hierover) en als gevolg daarvan heb je tal van nieuwe spellen om uit te proberen en nieuwe regels om toe te voegen aan bestaande spellen.

Een van de kenmerken van *Kaartspellen voor Dummies* is de diversiteit van de kaartspellen die erin worden beschreven. Ik heb niet de illusie alle

regels van elk kaartspel in deze hoofdstukken te kunnen vermelden en daarom bespreek ik in dit hoofdstuk de algemene regels die van toepassing zijn op de meeste kaartspellen. Zorg dat je deze basisregels onder de knie hebt, zodat je direct verder kunt naar een van de spellen die ik verderop in het boek gedetailleerder beschrijf.

Kaartspeltermen

Kaartspelers hebben een geheel eigen taal. Deze paragraaf behandelt de meest gebruikte en nuttige termen die je tegenkomt wanneer je verschillende kaartspellen leert kennen.



BELANGRIJK

Bij kaartspellen schikken de spelers zich in een kring rond het speelveld, dat meestal een tafel is. Ik beschrijf het als zodanig voor de rest van deze paragraaf.

De speelkaarten

Je speelt kaartspellen met een *spel* kaarten dat voor dat spel bedoeld is, in het Nederlands soms ook wel een *stok* genoemd. De kaarten moeten allemaal precies dezelfde grootte en vorm hebben en moeten identieke rugge hebben. De voorkant van de kaarten moet onmiddellijk te herkennen en te onderscheiden zijn.

Een spel kaarten heeft vier afzonderlijke subgroepen. Elk van deze subgroepen telt 13 kaarten, hoewel het standaardkaartspel in Frankrijk en Duitsland slechts acht kaarten in elke subgroep kan hebben. De vier subgroepen hebben elk een aparte herkenbare markering, namelijk twee sets zwarte markeringen (schoppen en klaveren) en twee sets rode markeringen (harten en ruiten). Elk van deze vier subgroepen wordt een *kleur* genoemd.



TIP

KAARTSPELEN DOOR DE EEUWEN HEEN

Een of andere vorm van speelkaarten bestond al in China, minstens 80 jaar en misschien wel 250 jaar voordat ze in Europa opdoken. De vroegst bekende Chinese kaarten hadden vier kleuren, beschreven in bronnen uit het midden van de 15e eeuw, en telden 38 kaarten: sets van 9 kaarten in drie kleuren en 11 kaarten in de vierde kleur. Vergelijkbare kaarten worden gebruikt in delen van China en Zuidoost-Azië, hoewel de samenstelling en ontwerpen niet identiek zijn.

Hoewel sommige geleerden beweren dat de Saracenen of de Perzen het kaartspelen hebben uitgevonden (de Perzen schijnen zeker poker te hebben uitgevonden), lijken de Egyptische Mammelukken geloofwaardige voorouders van de moderne kaartspellen te zijn. Een Mammeluks spel van rond 1400 bestaat uit 52 kaarten in de vier subgroepen zwaarden, polostokken, bekers en munten.

Nationale standaardontwerpen verschenen eind 15e eeuw. Zwitserse spellen (met schilden, bloemen, bellen en eikels) en Duitse spellen (met harten, blade- ren, bellen en eikels) verschenen rond 1475. Het Franse spel (met schoppen, harten, ruiten en klaveren) verscheen voor het eerst tegen 1480.

In Groot-Brittannië werd in 1628 de Worshipful Company of Playing-Card Makers opgericht om kaarten te produceren en er werd een belasting ingevoerd op elk kaartspel. Er werden ook wetten gemaakt om de invoer van kaarten te verbieden; vanaf dat moment kon je alleen spelen met kaarten van binnenlandse makelij. 1862 was een zeer belangrijk jaar voor de populariteit van speelkaarten. Tegelijk met een daling van de invoerheffing op speelkaarten patenteerde Thomas De La Rue het proces voor de massaproductie van kaarten. Vanaf dat moment waren goed ontworpen speelkaarten in overvloed beschikbaar.

De kaartvolgorde

Elke kleur telt 13 kaarten en de rangorde van de 13 varieert van spel tot spel. De traditioneelste volgorde in kaartspellen is tegenwoordig aas, koning, vrouw, boer en dan 10 tot en met 2. De gebruikte afkortingen op de kaarten verwijzen doorgaans naar de Engelstalige namen: A (voor ace), K (voor king), Q (voor queen) en J (voor jack). Deze internationale afkortingen zijn tegenwoordig het gebruikelijkst, maar op Nederlandse spellen kom je ook de aanduidingen A (aas), H (heer), V (vrouw) en B (boer) tegen.



Zoals je in dit boek ziet, verandert de volgorde bij verschillende spellen. er zijn veel spellen waar 10-en of misschien boeren worden gepromoveerd in de rangorde (zoals respectievelijk bij pinochle en euchre) en veel spellen waarbij de boeren vrolijk van kleur veranderen en extra troefkaarten worden (zoals in euchre).

Daarnaast gebruiken gin rummy en verscheidene andere spellen zoals cribbage de aas uitsluitend als de laagste kaart, onder de 2.

Het spel voorbereiden

Voordat je aan een kaartspel begint, moet je de kaarten uitdelen. Bovendien wil je in bijna geen enkel spel dat andere spelers weten welke kaarten je hebt gekregen. Daarom moet er eerst geschud en gedeeld worden.

Schudden

Voordat de geveer de kaarten onder de spelers verdeelt, moet een speler ze eerst op willekeurige volgorde schikken, ofwel *schudden*, op zo'n manier dat niemand weet wat iemand anders ontvangt. (Schudden is vooral van belang wanneer de kaarten allemaal uitgespeeld zijn bij de vorige hand.) Schudden wordt ook wel *wassen* genoemd.

De schudder, niet noodzakelijkerwijs degene die de kaarten moet verdelen over de spelers, mengt de kaarten door ze met de afbeelding naar beneden te houden en ze een voldoende aantal keren door elkaar te schuiven, zodat de volgorde van alle kaarten willekeurig en onvoorspelbaar wordt. Als een speler klaar is met die taak, herschikt een andere speler (bij Europese spellen vaak de speler rechts van de geveer) het spel door het in twee helften te splitsen en de twee helften weer samen te voegen, waarbij de onderste helft boven op de bovenste helft wordt gelegd. Dit wordt het *couperen* of *afnemen* van het spel genoemd.

De kaarten delen

Bij de meeste spellen is één speler verantwoordelijk voor het verdelen van de kaarten onder de spelers; deze speler heet de *geveer* of *dealer*. Voor de eerste hand kies je vaak de geveer door elke speler een kaart van het kaartspel te laten trekken; de laagste kaart (of misschien de hoogste) mag delen. Nadat de eerste hand is voltooid, schrijven de regels van de meeste spellen voor dat de speler links van de geveer de volgende hand deelt, dus met de klok mee.



BELANGRIJK

Voordat de eerste hand wordt gedeeld, kan het zijn dat er eerst wordt bepaald waar de spelers zitten. In spellen waar je positie aan de tafel belangrijk is, zoals poker of hartenjagen, deel je vaak een kaart uit aan elke speler en plaats je de spelers vervolgens met de klok mee van hoogste naar laagste kaart.

De speler links van de geveer, vaak de eerste persoon die een kaart speelt na het delen, staat bekend als de *voorhand*. De *nahand* of *eindhand* is de

speler rechts van de geveer. De geveer kan ook verwijzen naar de speler die tegenover hem zit (zijn partner in een partnerspel) als de *middenhand*.



Je bent misschien opgegroeid met het nuchtere concept dat de juiste manier om de kaarten aan elke speler te geven, is door ze een voor een uit te delen, met de afbeeldingen naar beneden en met de klok mee. Deze stijl is echter zeker niet de enige mogelijke, of zelfs aanvaardbare, manier om te delen. Spellen uit Zuid- en Oost-Europa en Zwitserland, evenals tarot-spellen, kennen een deel- en speelwijze tegen de wijzers van de klok in. En bij euchre worden de kaarten met de klok mee gedeeld, maar dan met twee of drie tegelijk, in plaats van één tegelijk.

Het correcte verloop van delen houdt in dat de geveer het spel in één hand neemt en een enkele kaart van de bovenkant van het spel geeft aan de speler aan zijn linkerhand. Dit gebeurt zodanig dat niemand de voorkant van de kaart kan zien. De geveer doet dan hetzelfde voor de volgende speler en zo verder de tafel rond. Het proces gaat door totdat iedereen het juiste aantal kaarten heeft gekregen.



Spelers vinden het over het algemeen niet netjes als een speler al naar zijn kaarten kijkt voordat het delen voltooid is.

Bij verschillende spellen worden slechts enkele kaarten uitgedeeld. In zulke spellen leg je de niet-gedeelde kaarten op een stapel in het midden van de tafel. Deze stapel staat bekend als de *voorraadstapel*, *stock* of *talón*. Vaak draait de geveer om een of andere reden de bovenste kaart van de stapel open.

De kaarten die aan een speler worden uitgedeeld, vormen samen een *hand*. Het is gebruikelijk om je hand op te rapen als het geven voorbij is en de hand in een overlappende waaivorm te ordenen; als je wilt, kun je de kaarten sorteren op kleur en waarde, afhankelijk van het spel dat je speelt, om zo gemakkelijker een beslissingen te kunnen nemen. Zorg er echter voor dat niemand behalve jij je kaarten kan zien. Ook moet je geen ongepaste pogingen ondernemen om de hand van een ander te zien.

De meeste kaartspellen hebben niet alleen een geveer of deler nodig (een taak die van hand tot hand verandert), maar ook iemand die de score bijhoudt (een notulist), normaal gesproken geen gewilde taak. De beste rekenaar kan met deze taak worden opgezadeld, of degene die het minst gedronken heeft. Het goede nieuws is dat wetenschappelijke studies hebben aangetoond dat de degene die de score bijhoudt over het algemeen het spel wint. Ik vraag me af waarom!

Jezelf (of een ander) blootgeven

In het algemeen maakt elke onregelmatigheid bij het delen waardoor een of meerdere kaarten worden omgedraaid het delen ongeldig. De normale procedure is dat de geveer alle kaarten weer verzamelt en opnieuw begint.

Er bestaan echter enkele kleine uitzonderingen op dit principe en deze zorgen ervoor dat de geveer de zwaarste straf krijgt als hij kaarten van zijn eigen hand blootgeeft. Maar bij de meeste informele spellen wordt hem dat vergeven.

Bieden

Sommige, maar lang niet alle, spellen in dit boek bevatten nog een voorbereidende fase van het spel waarin de spelers moeten schatten hoeveel hun handen waard zijn in de latere stadia van het spel. Het spel kan vragen om een stille schatting (zoals bij negenennegentigen), een aankondiging (oh hell!) of een *veiling* (euchre of bridge), waarbij degene die het hoogste bod uitbrengt het recht krijgt om een voorspelling te doen. Het proces kan de optie hebben voor een enkel bod (euchre) of een competitieve veiling (bridge). Hoe dan ook, deze fasen van het spel staan bekend als het *bieden*.

Vaak resulteert een betwiste veiling erin dat één speler of partij de kans wint om de troefkleur te bepalen. Dit is het *bepalen van het contract*. Eén speler of partij belooft in wezen om iets te bereiken bij het spelen in ruil voor de mogelijkheid om te bepalen welke kleur troef is (en speciale krachten heeft).



BELANGRIJK

Het bieden bij spellen als euchre, pinochle of bridge moet onderscheiden worden van het *inzetten* bij poker of blackjack. Bij pinochle of bridge moeten de spelers voorspellen hoeveel punten of slagen ze kunnen maken, met straffen als zij de waarde van hun handen overschatten. Bij spellen als schoppenjagen of oh hell! wordt onderschatten op dezelfde manier bestraft. Bij blackjack moet je echter betalen om te spelen zonder je hand te zien. Bij poker daarentegen moet je weliswaar een inzet doen om te spelen en kaarten te ontvangen, maar de echte uitgaven komen pas na de eerste inzet, wanneer je moet betalen om in het spel te blijven.

Declareren

Ben jij het ongeduldige type? Wil je punten scoren nog voor het spel begint? Wel, sommige spellen hebben een *declaratiefase*, waarin je punten scoort voor combinaties van kaarten die bepaalde bedragen waard zijn, gebaseerd op een vooraf bepaalde tabel met waarden die uniek zijn voor het spel. Je kunt deze punten verzamelen in een spel als pinochle en soms is een uitwisseling van kaarten toegestaan om de score van de hand te verbeteren.



BELANGRIJK

Een aantal opeenvolgende kaarten in dezelfde kleur wordt een *reeks* of *rij* genoemd. Drie of vier kaarten van dezelfde waarde (uiteeraard in verschillende kleuren, tenzij je meer dan een spel kaarten in het spel hebt, dan zijn dergelijke beperkingen er niet) wordt een *set* genoemd.

Het spel spelen

De belangrijkste fase van de meeste kaartspellen bestaat uit het *spelen* van de hand. Bij veel van de spellen in dit boek is het doel om te proberen punten te verzamelen of, in een spel als hartenjagen, te proberen het verzamelen van punten te vermijden.

De standaardmanier om punten te verzamelen of te vermijden vloeit voort uit het concept dat een spel uit verschillende fasen bestaat; in elke fase (behalve bij bepaalde spellen zoals poker en blackjack) maken de spelers kaarten los van hun hand en leggen ze die, ieder op zijn beurt, open op tafel. Wie de hoogste kaart in de troefkleur speelt, mag al deze kaarten verzamelen en in een stapeltje gedekt voor zich neerleggen. Deze set kaarten wordt een *slag* genoemd. Je succes in veel competitieve kaartspellen hangt af van hoeveel slagen je wint in de loop van het spel. (Nogmaals, bij sommige spellen in het boek, zoals pitch of setback, is het de bedoeling om specifieke waardevolle kaarten te winnen in plaats van simpelweg te proberen om zo veel mogelijk slagen te maken.)

De hoogste kaart maakt dus de slag. Maar hoe kom je tot dat punt? Neem hiervoor de volgende stappen:

1. De eerste speler die aan de beurt is, komt uit en speelt de openingskaart die leidt naar de allereerste slag.

Afhankelijk van de regels van het spel speelt de voorhand (de speler links van de gever), de gever of de speler die het contract bepaald heeft tijdens het biedproces de openingskaart.

2. De speler die de slag wint, komt doorgaans uit voor de volgende slag en zo verder gedurende de hele hand, totdat iedereen al zijn kaarten heeft uitgespeeld.

De volgorde van spelen volgt bijna altijd een patroon met de klok mee of soms tegen de klok in ten opzichte van de gever of de winnaar van de slag.

De speler die de slag maakt (wint) komt als volgende uit en scoort of vermijdt punten. Maar je hebt niet altijd de hoogste kaart nodig om de slag te maken en soms maak je fouten in de loop van een hand. In de volgende paragrafen bekijken we slagen en straffen van dichterbij.

Winnen met de hoogste kaart of troef

Het uitgangspunt dat de hoogste kaart die in een slag wordt gespeeld, de slag wint, is eenvoudig, maar doet geen recht aan de regels van de meeste spellen in dit boek. Elk kaartspel heeft complexere regels dan dat. Zo is het in de meeste spellen niet simpelweg de hoogste kaart die de slag wint, maar de hoogste kaart in de *openingskleur* (ook wel de *gevraagde* kleur of *voorgespeelde* kleur genoemd).

Mijn punt is dat de meeste spellen (maar niet allemaal!) eisen dat wanneer een speler uitkomt met een bepaalde kleur, laten we zeggen schoppen, alle volgende spelers schoppen moeten spelen als ze nog schoppen in hun hand hebben. Dit concept wordt *bekennen* of *bijlopen* genoemd.

Maar wat gebeurt er als je niet kunt bekennen? Nou, dan krijgen we te maken met het concept *troefkleur*. Veel slagspellen hebben een troefkleur, die speciale krachten heeft. Je zou die kunnen zien als de 'topkleur' die boven alle andere kleuren staat. In spellen zoals whist kies je de troefkleur willekeurig. In andere spellen, zoals euchre, is de beginkleur willekeurig, maar de spelers hebben de kans om een andere kleur te kiezen als ze dat willen. En bij sommige spellen, zoals bridge, is de keuze geheel aan de individuele spelers of aan het partnerschap.



BELANGRIJK

Wat doen troeven eigenlijk precies? Nou, als je geen kaarten hebt in de gevraagde kleur, kun je een troef inzetten (de gevraagde kleur aftroeven). Deze actie wordt ook wel het *troeven* van de slag genoemd. Het belang van de troefkleur ligt in het feit dat de laagste troefkaart zelfs een aas van elke andere kleur kan verslaan. Als een slag geen troef heeft, wint de hoogste kaart van de voorgegeven kleur de slag; maar als er een of meer troeven op tafel komen, maakt de hoogste troefkaart de slag.

Verzaken

De meeste spellen hebben regels die je verplichten een kaart te spelen in de openingskleur als je dat kunt; en inderdaad, dat is je ethische plicht. Als je echter wel kunt bekennen, maar dat niet doet, krijg je geen straf. Je krijgt alleen een straf als je betrappt wordt op het niet volgen van de kleur! De straf varieert van spel tot spel, maar is over het algemeen vrij zwaar.

Als je je niet aan deze verplichting houdt, moet je drie termen in gedachten houden:

- » **Verzaken.** De zondige nalatigheid om de kleur te spelen als je daartoe in staat bent, staat bekend als *verzaken*.
- » **Troeven.** Het spelen van een kaart uit de troefkleur wanneer een kleur wordt gevraagd waarin je geen kaarten hebt. Als je een troef speelt, win je de slag, tenminste als niemand anders daarna een hogere troefkaart speelt.
- » **Bijspelen.** Het spelen van een andere kleur als je niet in staat bent om te bekennen. Bijspelen houdt in dat je een kaart in een gewone, niet-troefkleur speelt in plaats van te troeven.

Stel dat je hand alleen bestaat uit klaveren, ruiten en harten, en je speelt een hand waarin harten troef is:

- » Als een andere speler uitkomt met een klaveren en je speelt een ruiten of een harten, dan verzaak je.
- » Als een speler uitkomt met een schoppen en je speelt een harten, dan troef je de schoppen.
- » Als je een ruiten speelt als schoppen gevraagd is, dan speel je bij.

Spelen als je niet aan de beurt bent

Om de een of andere reden verliezen spelers soms uit het oog wie de vorige slag heeft gemaakt. Als een speler niet meer weet dat hij moet uitkomen, volgt er een potentieel lange en gênante pauze, totdat iemand genoeg moed verzamelt om hem te vragen of hij nadenkt over wat hij nu gaat doen of dat hij aan het dagdromen is.

Vaker echter *komt iemand uit met de openingskaart terwijl het zijn beurt niet is*, in de verkeerde veronderstelling dat dat wel zo is. Als dit gebeurt, is de algemene regel dat de volgende speler dit kan aanvaarden door de slag te volgen, als hij dat wil (het kan ook zijn dat die speler zo gehypnotiseerd is

door het zien van de kaart dat hij echt denkt dat het nu zijn beurt is om te spelen en argeloos bekent).

Hoe dan ook, de algemene regel is dat het spelen door de volgende speler de oorspronkelijke fout legitimeert. Sommige spellen bepalen echter dat als iemand de fout opmerkt voordat de foutieve slag is voltooid, je nog tijd hebt om de hele slag op te rapen en de fout te herstellen.

Jezelf blootstellen aan publieke hoon

De regels over opengevallen kaarten (per ongeluk een kaart open op tafel laten vallen in tegenstelling tot het spelen van een kaart) variëren, afhankelijk van of je als partnerschap speelt of individueel:

- » In een individueel spel zijn de regels doorgaans niet al te streng; je kunt normaal gesproken je open kaarten oprapen en het spel gaat verder. (Natuurlijk profiteert je tegenstander van het zien van een deel van je hand, wat straf genoeg is voor de fout.)
- » Als het spel uit partners bestaat, zijn de gevolgen van het zichtbaar maken van een kaart veel ernstiger, omdat je tegelijkertijd ongeoorloofde informatie geeft aan zowel je partner als je tegenstanders. Vaak vereisen de regels van een spel dat je de open kaarten speelt bij de eerste gelegenheid, of kan het je partner verboden worden om de kleur te spelen die je hebt laten vallen. Dit zijn de draconische regels die bij bijvoorbeeld bridge gelden.

Het beste kaartspel uitkiezen

Alle kaartspellen in dit boek zijn natuurlijk uitstekend, ik bied alleen het allerbeste. Maar afhankelijk van het aantal spelers en je collectieve ervaring en verwachtingen, zijn sommige spellen geschikter dan andere. Afhankelijk van je behoeften bevelen de volgende lijsten bepaalde spellen aan voor verschillende situaties.

In het algemeen gesproken is het beste kaartspel om te spelen waarschijnlijk het spel dat sommige spelers al kennen. Je pikt spelstrategieën evenals gewoonten en tradities veel sneller op door te spelen met ervaren spelers dan in een groep die volledig uit beginners bestaat.



TIP

KAARTSPELETIQUETTE

Sommige elementen van de etiquette van kaartspelen hebben betrekking op heel normale goede manieren en beleefd gedrag, andere hebben betrekking op gebieden die gevaarlijk dicht in de buurt komen van valsspelen. Wat de kaartspeletiquette betreft, dien je bijvoorbeeld je kaarten niet op te rapen tot de gever klaar is, al was het alleen maar omdat je er per ongeluk voor kunt zorgen dat de gever een kaart omgooit als je vingers in de weg zitten bij het delen.

Vermijd nadat je je hand hebt opgepakt op enige wijze te verraden of je er tevreden of ontevreden over bent. Dit is zeer belangrijk als je met een partner speelt en je dergelijke (potentieel nuttige) informatie niet mag onthullen.

Het idee dat je kaartspellen in stilte moet spelen, kan de indruk wekken dat je niet mag genieten en dat je je alleen moet richten op winnen, zonder er plezier in te hebben. Dat is niet zo, maar je moet wel conversatie vermijden als die iets onthult wat je niet mag doorgeven of als het enige doel van je opmerkingen is om je partner of tegenstanders van hun stuk te brengen of te ergeren. (De regels bij poker zijn een beetje anders. Praten tijdens pokeren is één manier voor spelers om hun tegenstanders te beïnvloeden.)

Het tempo waarop je je kaarten speelt, kan ook veelzeggend zijn. Je kunt hiermee duidelijk maken dat je twijfelt of helemaal geen twijfel hebt over wat je moet doen. Je kunt twijfel niet helemaal elimineren, maar je kunt wel proberen om een beslissing te nemen voordat je een kaart speelt, zodat je voorkomt dat je door je tempo van spelen informatie doorgeeft aan je partner en je tegenstanders. Maar nogmaals, bij poker mag het allemaal!

Een spel kiezen bij een specifiek aantal spelers:

- » **Voor één persoon:** accordion en pokerpatience als je weinig ruimte hebt; la belle lucie als je een hoop ruimte hebt. (Zie hoofdstuk 2 voor patience spellen.)
- » **Voor twee spelers:** gin rummy (hoofdstuk 4), kat en muis (hoofdstuk 3) en cribbage (hoofdstuk 17).
- » **Voor drie spelers:** pinochle (hoofdstuk 15) en negenennegentigen (hoofdstuk 9).
- » **Voor vier spelers:** bridge (hoofdstuk 12), euchre (hoofdstuk 10), hartenjagen (hoofdstuk 14) en schoppenjagen (hoofdstuk 11).
- » **Voor vijf tot acht spelers:** hartenjagen (hoofdstuk 14) en oh hell! (hoofdstuk 9).
- » **Voor acht of meer spelers:** crazy eights (hoofdstuk 6) en president (hoofdstuk 17).

Als je het spel kiest op basis van beschikbare tijd:

- » Je kunt setback (hoofdstuk 16), whist (hoofdstuk 8) en euchre (hoofdstuk 10) spelen tot vooraf bepaalde doelscores, die je kunt aanpassen aan de tijd die je beschikbaar hebt.
- » Je kunt negenennegentigen (hoofdstuk 9) spelen voor een bepaald aantal handen.
- » Als je een paar jaar tot je beschikking hebt, raad ik een doorlopende strijd aan met kat en muis (hoofdstuk 3).

Als je je spel kiest op basis van het type spel:

- » Serieuze, competitieve types houden doorgaans van whist (hoofdstuk 8) en bridge (hoofdstuk 12).
- » Als je in een krappe ruimte speelt (in een vliegtuig, trein of bus), zijn hartenjagen (hoofdstuk 14) en crazy eights (hoofdstuk 6) heel geschikt.
- » In een bar gaat cribbage (hoofdstuk 17) goed samen met alcohol.
- » Voor grote groepen in een sociale setting zijn poker (deel 6) en blackjack (hoofdstuk 19) ideaal.
- » Voor spellen die bieden en spelen combineren, zijn pinochle (hoofdstuk 15) en schoppenjagen (hoofdstuk 11) een goede keuze.
- » Als je met een partner speelt, zijn bridge (hoofdstuk 12), whist (hoofdstuk 8) en euchre (hoofdstuk 10) de beste spellen.
- » Als je kaartspel incompleet is, wil je een spel spelen waarbij je niet alle kaarten gebruikt. Je kunt oh hell! (hoofdstuk 9), kat en muis (hoofdstuk 2) en setback (hoofdstuk 16) spelen met een spel waarin kaarten ontbreken.

Als je het spel selecteert op basis van het ervaringsniveau van de spelers:

- » **Voor beginners:** oh hell! en negenennegentigen (beide in hoofdstuk 9) zijn eenvoudig en gemakkelijk te begrijpen.
- » **Voor kinderen:** kwartetten, memory en liegen (alle in hoofdstuk 3) zijn allemaal eenvoudig, maar ze vereisen dat jongere spelers nadenken om te kunnen winnen. Whist (hoofdstuk 8) is heel geschikt om kinderen kennis te laten maken met slagspellen.
- » **Voor groepen met verschillende ervaringsniveaus:** whist (hoofdstuk 8) en fan tan (hoofdstuk 7) zijn sterk afhankelijk van geluk, waardoor