

Ashti Kashti

2-5 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Scor de meeste punten via het melden van kaartencombi's en het winnen van slagen.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten met 2 tot 5 spelers.
- Deel 8 kaarten uit aan elke speler.
- De overgebleven kaarten vormen een trekstapel in het midden.

SCORE

- Elke geldige melding: 10 punten.
- Azen in slagen: 15 punten. Figuurkaarten in slagen: 10 punten elk.
- Getalkaarten in slagen zijn waard naar hun nominale waarde.

Tip: Start de slagenfase als je hand sterk is voor slagen maar tegenstanders nog niet-gemelde kaarten vasthouden.

AAN DE BEURT

- Trek één kaart van de trek- of aflegstapel.
- Leg geldige meldingen neer (sets van gelijke rangen of reeksen van dezelfde kleur).
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen; een slagenfase begint zodra iemand gemeld heeft.

Ashti Kashti is een Indiaas kaartspel dat elementen van rummy en slagenspel samenvoegt in een kenmerkend formaat. Spelers verzamelen kaarten om specifieke combinaties te vormen terwijl ze ook strijden om slagen te winnen, wat een dubbel-doeluitdaging creëert die veelzijdige strategie beloont.

Doel

Scor punten door geldige kaartencombi's in je hand te vormen en door slagen te winnen die hoge-waarde kaarten bevatten. De speler met de hoogste totaalscore na het afgesproken aantal rondes wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 5 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 8 kaarten.
4. **Trekstapel:** De overgebleven kaarten vormen een trekstapel in het midden.

Spelverloop

1. **Trekken:** Trek op je beurt één kaart van de trekstapel of de aflegstapel.
2. **Melden:** Als je geldige combinaties hebt (sets van drie of vier gelijke rangen, of reeksen van drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur), mag je ze neerleggen.
3. **Slagenfase:** Zodra een speler al zijn kaarten gemeld heeft, begint er een slagenfase met de overgebleven handkaarten.
4. **Afleggen:** Beëindig je beurt door één kaart af te leggen op de aflegstapel.

Scoren

- **Meldingen:** Elke geldige set of reeks levert 10 punten op.
- **Figuurkaarten in slagen:** Koningen, vrouwen en boeren gepakt in slagen zijn elk 10 punten waard.
- **Azen:** 15 punten waard als gepakt in slagen.
- **Getalkaarten:** Waard naar hun nominale waarde als gepakt in slagen.

Varianten

- **Snel Ashti Kashti:** Spelers hebben een tijdslimiet per beurt, wat extra druk toevoegt.
- **Team Ashti Kashti:** Vier spelers vormen twee koppels en combineren hun scores.

Tips en strategieën

- Balanceer je aandacht tussen het opbouwen van meldingen en het bewaren van hoge kaarten voor de slagenfase.
- Let op wat tegenstanders afleggen om te begrijpen welke combinaties zij nastreven.
- Start de slagenfase als je hand sterk is voor slagen maar tegenstanders nog niet-gemelde kaarten vasthouden.

Tips & strategie

De overgang van melden naar slagenspel is het sleutelmoment. Probeer snel te melden als je sterke slagkaarten hebt, zodat je tegenstanders met niet-gemelde handen betrapt.

Ervaren spelers lezen de aflegstapel en de meldingen van tegenstanders om het optimale moment te bepalen om de slagenfase te starten, zodat ze hun voordeel in beide scoringscategorieën maximaliseren.