

# Cassino

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

## Scor de meeste punten door tafelkaarten te vangen via het koppelen en combineren van waarden.

### OPZET

- Deel 4 kaarten aan elke speler en leg 4 kaarten open op tafel.
- Deel opnieuw 4 kaarten als alle handen leeg zijn (geen nieuwe tafelkaarten).

### AAN DE BEURT

- Speel een kaart om tafelkaarten te vangen die overeenkomen in waarde.
- Vang meerdere kaarten waarvan de waarden optellen tot de waarde van je kaart.
- Bouw door een kaart op een tafelkaart te leggen en het totaal aan te kondigen.
- Nalegg (leg een kaart op de tafel) als je niet kunt of wilt vangen.

### SCORE

- Meeste kaarten gevangen: 3 punten.
- Meeste schoppen: 1 punt.
- Ruiten 10 (Grote Cassino): 2 punten.
- Schoppen 2 (Kleine Cassino): 1 punt; elk Aas: 1 punt.

*Tip: Geef prioriteit aan het vangen van de Ruiten 10 en Schoppen 2 voor hun bonuspunten.*

Cassino is een klassiek visspel waarbij spelers tafelkaarten vangen door hun waarden te koppelen of te combineren met kaarten die vanuit de hand gespeeld worden. Het belooft zorgvuldige rekenkunde en strategische planning, met meer diepgang dan de eenvoudige regels doen vermoeden.

## Doel

Scor de meeste punten door kaarten van de tafel te vangen, met bonussen voor de meeste kaarten, de meeste schoppen, specifieke hoog-waardige kaarten en sweeps.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 4 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 4 kaarten. Leg 4 kaarten open op tafel. Als alle handen leeg zijn, deel je opnieuw 4 kaarten (maar geen nieuwe tafelkaarten).

## Spelverloop

1. **Vangen:** Speel een kaart uit je hand die overeenkomt met de waarde van een of meer tafelkaarten. Vang alle overeenkomende kaarten plus je gespeelde kaart.
2. **Combineren:** Je kunt meerdere tafelkaarten vangen waarvan de waarden optellen tot de waarde van je gespeelde kaart. Speel bijvoorbeeld een 9 om een 4 en een 5 te vangen.
3. **Bouwen:** Leg een kaart op een tafelkaart om een 'bouw' te maken en kondig het totaal aan. Leg bijvoorbeeld een 3 op een 5 en kondig 'bouw 8' aan. Vang de bouw op een toekomstige beurt met een 8.
4. **Naleggen:** Als je niet kunt of wilt vangen, leg je een kaart op de tafel (naleggen).
5. **Azen:** Azen tellen als 1 voor vangdoeleinden maar leveren een bonuspunt op bij het scoren.

## Scoren

---

1. **Meeste kaarten:** 3 punten voor het vangen van de meeste kaarten in totaal.
2. **Meeste schoppen:** 1 punt voor het vangen van de meeste schoppen.
3. **Grote Cassino:** 2 punten voor het vangen van de Ruiten 10.
4. **Kleine Cassino:** 1 punt voor het vangen van de Schoppen 2.
5. **Azen:** 1 punt elk voor gevangen Azen.
6. **Sweep:** 1 punt elke keer dat je alle resterende tafelkaarten in één zet vangt.

## Tips en strategieën

---

- Geef prioriteit aan het vangen van de Ruiten 10 en de Schoppen 2 voor hun bonuspunten.
- Bouw strategisch — een goed getimede bouw kan meerdere kaarten tegelijk vangen.
- Tel schoppen en totale kaarten door het spel heen om die bonuscategorieën te betwisten.

### Tips & strategie

---

Het bouwmechanisme is de sleutel tot gevorderd spel. Bouwen stelt je in staat toekomstige vangsten van meerdere kaarten in te stellen, waardoor je kaarttelling en scoremogelijkheden sterk toenemen.

Nalegg verstandig. Elke kaart die je nagelegt wordt beschikbaar voor tegenstanders om te vangen. Vermijd het naleggen van hoog-waardige kaarten tenzij je een plan hebt om ze terug te vangen.