

Aasje Jagen

3-10 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Vermijd de laagste kaart aan het einde van elke ronde om je 3 levens te bewaren.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten (Azen laag, Koningen hoog).
- Elke speler begint met 3 levens (fiches of chips).
- Deel 1 kaart gedekt uit aan elke speler.

SCORE

- Alle kaarten worden onthuld; de laagste kaart verliest een leven.
- Verlies alle 3 levens en je valt af.
- De laatste speler met levens wint.

Tip: Kaarten van 8 of hoger zijn doorgaans veilig om te houden; het risico op iets slechters bij een ruil is groot.

AAN DE BEURT

- Bekijk je kaart en beslis of je hem houdt of ruilt met de volgende speler.
- Een Koning blokkeert de ruil; de houder toont hem en de ruil wordt geweigerd.
- De deler kan zijn kaart ruilen voor een willekeurige kaart uit het dek.

Aasje Jagen is een eenvoudig overlevingskaartspel waarbij elke speler probeert niet de laagste kaart te houden aan het einde van elke ronde. Spelers kunnen hun kaart ruilen met de volgende speler, wat een keten van uitwisselingen creëert die de spanning doet oplopen naarmate het rondje de tafel rondgaat.

Doel

Vermijd het vasthouden van de laagste kaart aan het einde van elke ronde. Spelers die alle rondes overleven, winnen, terwijl degenen die betrapt worden met de laagste kaart een leven verliezen.

Voorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 10 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten. Azen zijn laag, Koningen zijn hoog.
3. **Levens:** Elke speler begint met 3 levens (fiches, munten of chips).
4. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 1 kaart, gedekt uitgedeeld.

Spelverloop

1. **Beslissing:** Beginnend links van de deler kijkt elke speler naar zijn kaart en beslist of hij hem houdt of ruilt met de speler links van hem.
2. **Ruilen:** Als je kiest om te ruilen, moet de volgende speler kaarten met je wisselen, tenzij hij een Koning heeft — in dat geval toont hij die en wordt de ruil geblokkeerd.
3. **Keten:** Het spel gaat met de klok mee. Elke speler houdt zijn kaart of dwingt een ruil met de volgende speler.
4. **Beurt van de deler:** De deler kan zijn kaart houden of ruilen voor een willekeurige kaart uit het dek.
5. **Onthullen:** Alle spelers onthullen hun kaarten. De speler(s) met de laagste kaart verliezen een leven.

Eliminatie

Spelers die alle 3 levens verliezen, vallen af. De laatste speler met levens wint.

Tips en strategieën

- Koningen zijn de veiligste kaarten — ze blokkeren ruilpogingen en zijn de hoogste waarde.
- Middelmatische kaarten (7-10) zijn vaak de moeite waard om te houden in plaats van het risico te nemen op iets slechters.
- Let op welke kaarten elke ronde worden onthuld om in te schatten wat er circuleren.

Tips & strategie

Als je een kaart van 8 of hoger hebt, ben je doorgaans veilig om hem te houden. Het risico om te ruilen en iets slechters te krijgen weegt vaak op tegen de mogelijke verbetering.

De ruilbeslissing is een eenvoudige risicoberekening: hoe waarschijnlijk is het dat jouw kaart de laagste is? Met ervaring ontwikkel je intuïtie voor wanneer je moet houden en wanneer je moet ruilen.