

# Chinchón

2-8 spelers

48 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Vorm sets en reeksen om strafpunten van ongematchte kaarten te minimaliseren; vermijd het overschrijden van 100 punten.

## OPZET

- 2-8 spelers gebruiken een dek van 40 of 48 kaarten.
- Deel 7 kaarten aan elke speler uit.
- Leg resterende kaarten als trekstapel neer met één kaart om de aflegstapel te starten.

## SCORE

- Ongematchte kaarten tellen nominale waarde als strafpunten.
- Chinchón (zeven-kaarts reeks van dezelfde kleur) levert min 10 punten op.
- 100 strafpunten overschrijden elimineert je.

Tip: Ga snel uit met weinig losse kaarten in plaats van te wachten op een perfecte hand.

## AAN DE BEURT

- Trek één kaart van de trekstapel of aflegstapel.
- Rangschik hand in sets (zelfde rang) of reeksen (opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur).
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen.
- Ga uit wanneer alle 7 kaarten geldige combinaties vormen.

Chinchón is een populair rummyspel dat gespeeld wordt door heel Spanje en Latijns-Amerika. Spelers trekken en gooien weg om gematchte sets en reeksen te vormen, met als doel uit te gaan met zo weinig mogelijk losse kaarten. De eenvoudige regels en het snelle tempo maken het een favoriet voor gezellige bijeenkomsten.

## Doel

Rangschik je hand in geldige combinaties van sets (zelfde rang) en reeksen (opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur) om de puntwaarde van ongematchte kaarten te minimaliseren. De eerste speler die de strafgrens overschrijdt, wordt geëlimineerd.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 8 spelers.
2. **Dek:** Standaard Spaans dek van 40 of 48 kaarten, of een dek van 52 kaarten afhankelijk van de regio.
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 7 kaarten.
4. **Stapel en aflegstapel:** De resterende kaarten vormen de trekstapel. De bovenste kaart wordt open gelegd om de aflegstapel te starten.

## Spelverloop

1. **Trekken:** Trek op jouw beurt één kaart van de trekstapel of de aflegstapel.
2. **Combinaties vormen:** Rangschik je hand in sets van drie of vier kaarten van dezelfde rang, of reeksen van drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur.
3. **Afleggen:** Beëindig je beurt door één kaart op de aflegstapel te gooien.
4. **Uitgaan:** Wanneer je alle zeven kaarten in geldige combinaties kunt vormen met één aflegkaart, sluit je de ronde.

## Scoren

- **Ongematchte kaarten:** Elke ongematchte kaart telt zijn nominale waarde als strafpunten.
- **Chinchón:** Uitgaan met alle zeven kaarten in een reeks van dezelfde kleur levert min 10 punten op (een enorme bonus).
- **Eliminatie:** Spelers die 100 strafpunten overschrijden, worden uit het spel geëlimineerd.

## Varianten

- **Chinchón met jokers:** Jokers of specifieke kaarten dienen als jokers die elke kaart in een combinatie kunnen vervangen.
- **Argentijnse Chinchón:** Gebruikt een dek van 48 kaarten en licht andere scoregrenzen.

## Tips en strategieën

---

- Ga snel uit als je weinig losse kaarten hebt in plaats van te wachten op een perfecte hand. Snelheid vermindert het risico dat tegenstanders je met ongematchte kaarten betrappen.
- Let op wat tegenstanders van de aflegstapel pakken om te begrijpen welke combinaties ze bouwen.

## Tips & strategie

---

Balanceer het verlangen naar een perfecte Chinchón met de praktische noodzaak om snel uit te gaan. Vroeg sluiten met weinig losse kaarten is vaak beter dan jagen op de zeldzame zeven-kaarts reeks.

De aflegstapel is een goudmijn aan informatie. Bijhouden wat tegenstanders pakken onthult hun strategie, en zorgvuldig kiezen wat je zelf aflegt voorkomt dat je hun combinaties voedt.