

# Pesten

2-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

## Wees de eerste speler die al je kaarten kwijt is.

### OPZET

- Deel 7 kaarten per speler bij 2 spelers, of 5 kaarten per speler bij 3 of meer spelers.
- Leg resterende kaarten met de beeldzijde naar beneden als trekstapel.
- Draai de bovenste kaart om om de aflegstapel te beginnen.

### SCORE

- De eerste speler die zijn hand leeg heeft, wint de ronde.
- Als de trekstapel leeg raakt, wint de speler met de minste kaarten.

*Tip: Bewaar je achten voor als je vast zit of een kleur strategisch moet veranderen.*

### AAN DE BEURT

- Speel een kaart die overeenkomt met de waarde of kleur van de bovenste aflegkaart.
- Achten zijn jokers en laten je een nieuwe kleur aankondigen.
- Als je niet kunt spelen, trek je van de stapel totdat je kunt.

Pesten is een klassiek kaartspel dat door spelers van alle leeftijden gespeeld wordt. Het spel is gemakkelijk te leren en biedt volop vermaak. Het doel is als eerste speler al je kaarten kwijt te raken.

## Spelers

Pesten wordt doorgaans gespeeld met 2 tot 7 spelers, maar grotere groepen kunnen ook meedoen met extra dekken kaarten.

## Kaartspel

Er wordt een standaard dek van 52 kaarten gebruikt. Bij meer dan 5 spelers kun je twee dekken door elkaar schudden.

## Vorbereiding

1. **Uitdelen:** Deel 7 kaarten aan elke speler bij 2 spelers. Deel 5 kaarten aan elke speler bij 3 of meer spelers. Leg de resterende kaarten met de beeldzijde naar beneden als trekstapel neer.
2. **Openingskaart:** Draai de bovenste kaart van de trekstapel met de beeldzijde omhoog om de aflegstapel te beginnen. Deze kaart bepaalt de startkleur of startwaarde van het spel.

## Spelverloop

1. **Begin van het spel:** De speler links van de deler begint. Beurten gaan met de klok mee.
2. **Kaarten spelen:** Op je beurt moet je een kaart uit je hand spelen die overeenkomt met de waarde of kleur van de bovenste kaart op de aflegstapel. Als je geen passende kaart kunt spelen, trek je van de trekstapel totdat je een speelbare kaart trekt. Als je een speelbare kaart trekt, mag je die direct spelen. Als je geen kaarten uit je hand kunt spelen en de trekstapel leeg is, moet je je beurt overslaan.
3. **Speciale kaarten - Achten:** Achten zijn jokers en mogen op elke kleur gespeeld worden. Wanneer een acht gespeeld wordt, moet de speler die hem speelde een nieuwe kleur aankondigen.
4. **Speciale kaarten - Overslaan:** Sommige varianten bevatten speciale kaarten die de beurt van de volgende speler overslaan.
5. **Speciale kaarten - Richting omdraaien:** Sommige varianten bevatten speciale kaarten die de speelrichting omdraaien.
6. **Spel winnen:** De eerste speler die al zijn kaarten kwijt is, wint het spel. Als de trekstapel leeg raakt en niemand een kaart kan spelen, eindigt het spel en wint de speler met de minste kaarten in de hand.

## Varianten

---

- **Strafpunten:** In sommige varianten moeten spelers die geen kaart kunnen spelen, kaarten trekken van de trekstapel en strafpunten oplopen.
- **Speciale kaarten:** Varianten kunnen extra speciale kaarten bevatten met unieke effecten, zoals extra kaarten trekken of tegenstanders dwingen een beurt over te slaan.

## Tips voor beginners

---

- Houd bij welke kaarten gespeeld zijn om de zetten van je tegenstanders te kunnen anticiperen.
- Gebruik achten strategisch om de kleur in jouw voordeel te veranderen.
- Probeer hoge kaarten vroeg in het spel kwijt te raken om te voorkomen dat je er later mee vast zit.

## Tips & strategie

---

Let op de kaarten die tegenstanders spelen en gebruik achten strategisch om de speelrichting te veranderen. Plan vooruit om het aantal kaarten in je hand te minimaliseren.

Pesten vereist strategische beslissingen, vooral bij het kiezen welke kaarten te spelen en wanneer achten te gebruiken. Observatie en planning zijn de sleutel.