

# Ezel

3-13 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

## Verzamel vier van een soort en geef het signaal voordat jij als laatste reageert.

### OPZET

- Gebruik sets van 4 gelijke kaarten, even veel als er spelers zijn.
- Deel 4 kaarten uit aan elke speler.
- Spreek een signaalactie af (bijv. neus aanraken).

### SCORE

- De laatste speler die reageert, verdient een letter van E-Z-E-L.
- Het volledige woord spellen schakelt je uit.
- De laatste overgebleven speler wint.

*Tip: Houd de andere spelers meer in de gaten dan je eigen kaarten; het signaal als eerste spotten houdt je veilig.*

### AAN DE BEURT

- Iedereen geeft tegelijk een ongewenste kaart door naar links.
- Pak de ontvangen kaart op en herhaal snel.
- Heb je vier van een soort, geef dan stilletjes het signaal.
- Alle andere spelers moeten onmiddellijk reageren; de laatste verliest.

Ezel is een vrolijk en snel kaartspel dat vaak gespeeld wordt door families en kinderen. Spelers geven snel kaarten door in een poging vier van een soort te verzamelen, en wie dat lukt geeft stiekem een signaal. Iedereen moet dan zo snel mogelijk reageren, en de laatste speler wordt de 'ezel'.

## Doel

Verzamel vier kaarten van hetzelfde getal voor iemand anders dat doet. Zodra iemand slaagt, racen alle spelers om een aangewezen actie uit te voeren (zoals hun neus aanraken). De laatste speler die reageert, verdient een letter van E-Z-E-L. Spel je het volledige woord uit, dan ben je uitgeschakeld.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 13 spelers.
2. **Dek:** Gebruik sets van vier gelijke kaarten, even veel sets als er spelers zijn. Met 5 spelers gebruik je dus 5 getallen (20 kaarten totaal).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt precies 4 kaarten.

## Spelverloop

1. **Gelijktijdig doorgeven:** Op een signaal kiest elke speler een ongewenste kaart en geeft die gedekt door aan de speler links van hem.
2. **Oppakken:** Elke speler pakt de ontvangen kaart op en beoordeelt zijn hand.
3. **Snel herhalen:** Ga door met doorgeven in snelle opeenvolging zonder op een formeel signaal te wachten na de eerste ronde.
4. **Vier van een soort:** Zodra een speler vier gelijke kaarten heeft, voert hij stilletjes het aangewezen signaal uit (neus aanraken, hand op tafel leggen, enz.).
5. **Reageren:** Zodra iemand het opmerkt, moeten alle andere spelers onmiddellijk hetzelfde doen. De laatste speler die reageert, is de ezel van die ronde.

## Scoren

- **Letters:** De laatste speler die reageert, verdient een letter van E-Z-E-L.
- **Uitschakeling:** Een speler die het volledige woord EZEL heeft gespeld, valt uit.
- **Winnaar:** De laatste speler die niet uitgeschakeld is, wint.

## Varianten

---

- **Lepels:** In plaats van de neus aanraken, leg je lepels in het midden neer (een minder dan het aantal spelers). Wie vier van een soort heeft, pakt een lepel, wat een scramble veroorzaakt.
- **Varken:** Een eenvoudigere versie waarbij spelers stil een vinger op hun neus leggen en de laatste die het opmerkt, het varken is.

## Tips en strategieën

---

- Blijf alert en houd de andere spelers in de gaten, ook terwijl je je eigen hand beoordeelt.
- Geef kaarten snel door om het speltempo hoog te houden en tegenstanders te verrassen.
- Richt je op het verzamelen van een getal dat je al vaker in je hand ziet voorkomen.

## Tips & strategie

---

Houd je ogen op tafel gericht, niet alleen op je kaarten. Oplettend zijn is belangrijker dan snel doorgeven, want het signaal als eerste spotten is wat je veilig houdt.

Omdat het spel observatie beloont in plaats van kaartkunst, ga je zo zitten dat je de meeste spelers kunt zien. Perifeer zicht is je grootste troef.