

Gin Rummy

2 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Vorm sets en reeksen om je losse kaarten tot 10 punten of minder te reduceren, en klop dan.

OPZET

- 2 spelers met een standaard kaartspel van 52 kaarten.
- Deel 10 kaarten elk uit; draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

AAN DE BEURT

- Trek één kaart van de trekstapel of aflegstapel.
- Orden kaarten in sets (zelfde waarde) en reeksen (zelfde kleur, opeenvolgend).
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen.
- Klop als losse kaarten 10 of minder zijn; ga Gin met nul losse kaarten.

SCORE

- De klopper scoort het verschil in losse kaarten als die van hem lager zijn.
- Onderklopper: als de losse kaarten van de tegenstander gelijk of lager zijn, krijgen zij 25 bonus + verschil.
- Gin gaan: 25 bonus + volledig aantal losse kaarten van de tegenstander.
- De eerste tot 100 punten wint het spel.

Tip: Let op wat je tegenstander van de aflegstapel pakt om te vermijden dat je hem kaarten geeft.

Gin Rummy is een klassiek kaartspel dat bekend staat om zijn combinatie van strategie en vaardigheid. Spelers proberen sets en reeksen van kaarten in hun hand te vormen en streven ernaar als eerste de hand leeg te spelen of hun resterende punten te minimaliseren.

Doel

Het doel van Gin Rummy is minder punten te scoren dan je tegenstander door sets (drie of vier kaarten van dezelfde waarde) en reeksen (drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur) te vormen.

- Het spel gaat door totdat één speler de overeengekomen puntdrempel bereikt, doorgaans 100 punten of een andere vooraf bepaalde waarde.
- De speler met de lagere totaalscore aan het einde van het spel wordt tot winnaar uitgeroepen.

Vorbereiding

1. Schud het dek grondig.
2. Bepaal de deler voor de eerste hand.
3. Deel 10 kaarten aan elke speler uit, één voor één, en leg het resterende dek gedekt neer als trekstapel. De bovenste kaart van de trekstapel wordt omgedraaid om de aflegstapel te starten.

Spelverloop

1. **Trekken en afleggen:** Spelers spelen om beurten, te beginnen met de niet-deler, door een kaart te trekken van de trekstapel of de aflegstapel. Na het trekken moeten spelers één kaart afleggen op de aflegstapel.
2. **Sets en reeksen vormen:** Spelers proberen geldige sets of reeksen in hun hand te maken. Een geldige set bestaat uit drie of vier kaarten van dezelfde waarde. Een geldige reeks bestaat uit drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur. Azen zijn altijd laag (A-2-3 is geldig, maar V-H-A is niet).
3. **Kloppen:** Wanneer een speler gelooft dat hij geldige sets en reeksen kan vormen met losse kaarten met een totaal van 10 punten of minder, mag hij kloppen om de ronde te beëindigen. Een speler trekt eerst een kaart, klopt dan door zijn hand neer te leggen en zijn laatste kaart af te leggen. Na het kloppen rangschikt de speler zijn hand in geldige sets en reeksen, waarbij losse kaarten ongegroepeerd blijven.
4. **Scoren:** De speler die klopt onthult zijn hand, en beide spelers rangschikken hun kaarten in sets en reeksen. Ongegroepeerde kaarten in de hand van elke speler tellen als losse kaarten. Plaatkaarten (Boeren, Vrouwen en Heren) zijn elk 10 punten waard, Azen zijn 1 punt waard en genummerde kaarten zijn gelijk aan hun nominale waarde. De tegenstander mag zijn ongegroepeerde kaarten 'aanleggen' op de combinaties van de klopper om zijn eigen losse kaarten te verminderen. Als het aantal losse kaarten van de klopper lager is dan dat van de tegenstander, scoort de klopper het verschil. Als de losse kaarten van de tegenstander gelijk aan of lager zijn dan die van de klopper, is het een 'onderklopper'; de tegenstander scoort het verschil plus een bonus van 25 punten. **Gin gaan:** Als een speler nul losse kaarten heeft (alle 10 kaarten in combinaties), gaat hij 'Gin' en scoort een bonus van 25 punten plus het volledige aantal losse kaarten van de tegenstander. De tegenstander kan geen kaarten aanleggen op een Gin-hand.
5. **Einde van de ronde:** Na het scoren eindigt de ronde en worden de scores van de spelers bijgewerkt. Een nieuwe ronde begint met de volgende deler en spelers ontvangen nieuwe handen.

Tips en strategieën

1. **Hand organiseren:** Rangschik je kaarten zo snel mogelijk om potentiële sets en reeksen te identificeren. Leg kaarten strategisch af om losse kaarten te minimaliseren en de algehele samenstelling van je hand te verbeteren.
2. **Let op aflegkaarten:** Observeer welke kaarten je tegenstander aflegt om zijn hand in te schatten en je strategie dienovereenkomstig aan te passen.
3. **Weet wanneer je moet kloppen:** Beoordeel je hand zorgvuldig voor het kloppen om te zorgen dat je aantal losse kaarten lager dan of gelijk aan dat van je tegenstander is. Pas op voor te vroeg kloppen, want dat kan je tegenstander de kans geven zijn hand te verbeteren.
4. **Houd de trek- en aflegstapels in de gaten:** Houd bij welke kaarten getrokken en afgelegd zijn om te anticiperen welke kaarten beschikbaar zijn en welke je tegenstander nodig heeft.
5. **Pas je strategie aan:** Flexibiliteit is de sleutel in Gin Rummy. Wees bereid je strategie aan te passen op basis van de kaarten die je ontvangt en de acties van je tegenstander.

Varianten

Er zijn meerdere varianten van Gin Rummy, waaronder Oklahoma Gin, Hollywood Gin en Recht Gin, elk met zijn eigen regels en nuances.

Tips & strategie

Let op de kaarten die tegenstanders afleggen. Leg kaarten strategisch af om je tegenstanders te misleiden en je eigen hand te verbeteren.

Timing is cruciaal in Gin Rummy. Weet wanneer je moet kloppen en wanneer je kaarten moet vasthouden om je kansen op het vormen van winnende combinaties te maximaliseren.