

Hand en Voet

4-6 spelers

270 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Scor de meeste punten door combinaties en canasta's te vormen met je partner.

OPZET

- Gebruik 4-6 decks met jokers afhankelijk van het aantal spelers.
- Deel twee stapels van 11 kaarten: een hand (oppakken) en een voet (opzlijgen).
- Resterende kaarten vormen een centrale trekstapel met één aflegkaart.

SCORE

- Schone canasta (zonder wilde kaarten): 500 punten.
- Vuile canasta (met wilde kaarten): 300 punten.
- Uitgangsbonus: 100 punten.
- Kaarten in hand of voet tellen als minpunten.

Tip: Ga snel naar je voetstapel om je beschikbare kaarten en opties te verdubbelen.

AAN DE BEURT

- Trek 2 kaarten van de trekstapel of neem de volledige aflegstapel op.
- Leg combinaties van 3 of meer kaarten van dezelfde rang; wilde kaarten mogen naturellen niet overtreffen.
- Breid combinaties uit tot 7 kaarten om canasta's te vormen (schoon of vuil).
- Als je hand leeg is, pak je voetstapel op en speel je door.

Hand en Voet is een uitgebreide Canasta-variant met meerdere decks waarbij elke speler twee afzonderlijke handen beheert: een 'hand' en een 'voet'. Teams wedijveren om combinaties en canasta's te vormen terwijl ze het unieke twee-handen-mechanisme navigeren.

Doel

Scor de meeste punten over meerdere rondes door combinaties (groepen kaarten van dezelfde rang) te vormen en canasta's (combinaties van zeven kaarten) te voltooien. Een team moet specifieke canasta-vereisten voltooien voordat het kan uitgaan.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 tot 6 spelers in koppels.
2. **Dek:** 4 tot 6 standaarddecks met jokers, afhankelijk van het aantal spelers.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt twee stapels van 11 kaarten. Eén stapel is de 'hand' (direct oppakken), de andere is het 'voet' (open gelaten, gesloten neergelegd).
4. **Trekstapel en aflegstapel:** Resterende kaarten vormen een centrale trekstapel met één kaart omgedraaid om de aflegstapel te starten.

Spelverloop

1. **Trekken:** Trek op je beurt 2 kaarten van de trekstapel, of neem de volledige aflegstapel op (als je de bovenste kaart direct kunt combineren).
2. **Combinaties leggen:** Leg groepen van 3 of meer kaarten van dezelfde rang neer. Wilde kaarten (2'en en Jokers) mogen worden toegevoegd maar mogen de natuurlijke kaarten in een combinatie niet overtreffen in aantal.
3. **Canasta's bouwen:** Breid combinaties uit tot 7 kaarten om canasta's te vormen. Een 'schone' canasta bevat geen wilde kaarten; een 'vuile' canasta bevat minstens één wilde kaart.
4. **Overschakelen naar voet:** Als je de laatste kaart van je hand speelt, pak je je voetstapel op en speel je verder daarmee.
5. **Uitgaan:** Je team moet een minimum aantal canasta's hebben voltooid (doorgaans 2 schone en 2 vuile) voordat een teamlid kan uitgaan.

Scoren

- **Schone canasta:** 500 punten.
- **Vuile canasta:** 300 punten.
- **Uitgaan:** 100 punten bonus.
- **Kaartwaarden:** Jokers 50, 2'en en Azen 20, 8-H 10, 4-7 5, Zwarte 3'en 5.
- **Straf:** Kaarten die in hand of voet overblijven tellen als minpunten.

Tips en strategieën

- Stem af met je partner over welke combinaties te bouwen om dubbel werk te vermijden.
- Snel in je voetstapel geraken geeft je meer kaarten om mee te werken.
- Zoek de balans tussen canasta's bouwen en flexibiliteit in je hand behouden.

Tips & strategie

Snel bij je voetstapel geraken is een groot voordeel. Richt je op efficiënt combinaties leggen vanuit je hand om die extra 11 kaarten vrij te spelen.

Teamcommunicatie via je speelkeuzes is essentieel. Als je partner een combinatie bouwt, geef hem kaarten in plaats van een concurrerende combinatie van dezelfde rang te starten.