

Paardenrace

3-10 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Wed op het Aas (de kleur) dat de race over de kaartenbaan wint.

OPZET

- 3-10 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Leg 4 Azen aan de start. Leg 7-10 omgekeerde kaarten neer als baan.
- Spelers zetten een aantal slokken in op één kleur.

SCORE

- Winnaars delen hun inzet in slokken uit aan anderen.
- Verliezers drinken het aantal slokken dat ze ingezet hadden.

Tip: Tel de kleuren op de baankaarten (indien zichtbaar) voor een beter onderbouwde gok.

AAN DE BEURT

- De deler draait een voor een kaarten om uit het dek.
- Het Aas van de kleur van de omgedraaide kaart gaat één vakje vooruit.
- Bereikte baankaarten worden omgedraaid en zetten dat Aas terug.
- Het eerste Aas voorbij de finish wint.

Paardenrace is een drink- en wedspel waarbij de vier Azen paarden voorstellen die over een baan van omgekeerde kaarten racen. Spelers wedden op welke kleur wint, en kaarten worden omgedraaid om de Azen vooruit te laten gaan. Verliezers drinken op basis van hun inzet.

Doel

Wed op het Aas (de kleur) waarvan jij denkt dat het de race over de kaartenbaan wint. Juiste weddenschappen geven je het recht om slokken uit te delen; foute weddenschappen betekenen dat jij drinkt.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 10 spelers (een speler fungeert als omroeper/deler).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Baan:** Verwijder de 4 Azen en leg ze in een rij aan één kant als startlijn. Leg 7-10 kaarten met de rug naar boven in een kolom haaks op de Azen om de racebaan te vormen.
4. **Weddenschappen:** Voor de race zet elke speler een aantal slokken in op één kleur (Aas) om te winnen.

Spelverloop

1. **Race aankondigen:** De deler treedt op als race-omroeper en voegt opwinding en commentaar toe.
2. **Kaarten omdraaien:** De deler draait een voor een kaarten om uit het resterende dek.
3. **Vooruit:** Wanneer een kaart omgedraaid wordt, schuift het Aas van die kleur één positie vooruit op de baan.
4. **Baankaarten:** Wanneer een Aas de rij van een baankaart bereikt, wordt die baankaart omgedraaid. De kleur op de omgedraaide baankaart zet het bijbehorende Aas één positie terug.
5. **Winnaar:** Het eerste Aas dat het einde van de baan passeert, wint de race.

Drinkregels

1. **Winnaars:** Spelers die op de winnende kleur gegokt hebben, delen hun inzet in slokken uit aan andere spelers.
2. **Verliezers:** Spelers die op een verliezende kleur gegokt hebben, drinken het aantal slokken dat ze ingezet hadden.
3. **Verdubbelen:** Sommige groepen staan toe dat je je inzet halverwege de race verdubbelt voor hogere inzet.

Varianten

- **Geen terugzetting:** Sla de regel over waarbij omgedraaide baankaarten Azen terugzetten voor een eenvoudigere, snellere race.
- **Meerdere races:** Houd een avond lang meerdere races met oplopende inzetten.
- **Zonder drank:** Gebruik fiches of punten in plaats van slokken voor een alcoholvrije versie.

Tips en strategieën

- Tel de resterende kaarten van elke kleur voor het wedden om in te schatten welk Aas de beste kansen heeft.
- Wed voorzichtig in je eerste race totdat je begrijpt hoe het terugzetmechanisme werkt.
- Bouw als omroeper spanning op door de race dramatisch te commentariëren.

Tips & strategie

Kijk naar de baankaarten voor het wedden als die zichtbaar zijn, want kleuren op de baan veroorzaken terugzettingen. Anders is het grotendeels geluk.

Omdat het spel grotendeels op geluk gebaseerd is, is het beheren van je inzetgrootte het belangrijkste strategische element. Kaarten van elke kleur tellen op de baan kan een klein voordeel geven.