

Mag Ik?

2-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Meld al je kaarten over meerdere rondes met het laagste score.

OPZET

- Gebruik twee dekken met jokers.
- Deel 11 kaarten uit aan elke speler.
- Draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

SCORE

- Kaarten die in de hand achterblijven tellen tegen je.
- Jokers 50, Azen 15, plaatjes 10, getalkaarten nominale waarde.

Tip: Bewaar je 'Mag ik?'-verzoeken voor kaarten die cruciale combinaties voltooien.

AAN DE BEURT

- Trek van de stapel of aflegstapel.
- Leg combinaties neer als je aan de vereiste van de ronde voldoet.
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen.

Mag Ik? is een rummyvariant waarbij spelers toestemming moeten vragen voordat ze kaarten van de aflegstapel pakken. Het spel wordt over meerdere rondes gespeeld met steeds hogere combinatievereisten, en de eerste speler die elke ronde uitgaat scoort het laagst.

Doel

Wees de eerste speler die over meerdere rondes alle vereiste combinaties neerlegt en zijn hand leeg speelt, en eindig met het laagste totaalscores.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2-6 spelers.
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten met jokers (104 kaarten totaal).
3. **Uitdelen:** Deel 11 kaarten uit aan elke speler. Leg de resterende kaarten met de achterkant omhoog als stapel en draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Trek op jouw beurt van de stapel of, als het jouw beurt is, van de aflegstapel.
2. **Stap 2:** Als een andere speler de bovenste aflegkaart buiten zijn beurt wil, moet hij 'Mag ik?' zeggen en toestemming krijgen. Hij trekt ook een strafkaart van de stapel.
3. **Stap 3:** Leg combinaties neer wanneer je aan de vereiste van de huidige ronde voldoet (bijv. twee series in ronde één, dan een serie en een reeks, enzovoort).
4. **Stap 4:** Leg één kaart af om je beurt te beëindigen. De ronde eindigt wanneer een speler zijn hand leeg speelt.

Scoren

- Jokers tellen als 50 punten, Azen als 15, plaatjes als 10 en getalkaarten op nominale waarde.
- De speler die uitgaat scoort nul voor de ronde. Alle andere spelers tellen de puntwaarden op van kaarten die in hun hand achterblijven.

Varianten

- **Beperkte Mag Ik-verzoeken:** Elke speler mag per ronde slechts een bepaald aantal keer 'Mag ik?' zeggen (vaak drie keer).
- **Zonder jokers:** Speel zonder jokers voor een uitdagendere combinatiebouwwervaring.

Tips en strategieën

- Houd bij hoeveel 'Mag ik?'-verzoeken je nog hebt en gebruik ze verstandig voor kaarten van hoge waarde.
- Concentreer je op het voltooien van de vereiste combinaties voordat je je zorgen maakt over het verkleinen van je hand.
- Let op wat tegenstanders afleggen om te peilen welke combinaties ze aan het bouwen zijn.

Tips & strategie

Gebruik je 'Mag ik?'-verzoeken spaarzaam en alleen voor kaarten die een combinatie voltooien. Geef prioriteit aan het zo vroeg mogelijk voltooien van vereiste combinaties zodat je kaarten kunt aanleggen.

Het timen van je 'Mag ik?'-verzoeken is cruciaal. Een kaart vroeg pakken kan een combinatie voltooien, maar verzoeken bewaren voor latere rondes met moeilijkere vereisten kan meer lonen.