

Negens

2-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Wees de eerste die al je kaarten speelt door rang of kleur te matchen.

OPZET

- 2-6 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 7 kaarten per speler (5 bij 5-6 spelers). Draai één aflegkaart open.

SCORE

- Eerste die uitgespeeld is, scoort 0. Anderen scoren strafpunten voor resterende kaarten.
- Plaatjes = 10 pt, 9en = 15 pt, Azen = 1 pt, overige = eigen waarde.
- Laagste totale score na alle rondes wint.

Tip: Bewaar 9en om over te schakelen naar een kleur waarvan je meerdere kaarten hebt.

AAN DE BEURT

- Speel een kaart die de aflegstapel matcht in rang of kleur.
- Speel een 9 op alles en verklaar een nieuwe kleur.
- Trek één kaart als je niet kunt spelen.

Negens is een eenvoudig en snel kaartspel waarbij 9en als jokers dienen die bij elke kleur passen. Spelers spelen om beurten kaarten die overeenkomen met de bovenste kaart van de aflegstapel in rang of kleur, en gebruiken 9en strategisch om de actieve kleur te wijzigen. Het is een toegankelijk spel voor alle leeftijden, dat vaak wordt gebruikt als introductie tot aflegspellen.

Doel

Wees de eerste speler die alle kaarten uit zijn hand speelt, door de aflegstapel te matchen in rang of kleur, waarbij 9en als jokers dienen om de kleur te wijzigen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 7 kaarten (of 5 bij 5-6 spelers). De resterende kaarten vormen een gesloten trekstapel. Draai de bovenste kaart open om de aflegstapel te starten.

Spelverloop

1. **Een kaart spelen:** Speel op je beurt één kaart uit je hand die overeenkomt met de bovenste aflegkaart in rang of kleur.
2. **Een 9 spelen:** Een 9 mag op elke kaart worden gespeeld, ongeacht kleur of rang. Bij het spelen van een 9 verklaar je de nieuwe actieve kleur.
3. **Trekken:** Als je geen speelbare kaart hebt, trek je één kaart van de trekstapel. Als de getrokken kaart speelbaar is, mag je hem direct spelen. Anders eindigt je beurt.
4. **Uitspelen:** De eerste speler die zijn laatste kaart speelt, wint de ronde.

Scoren

1. **Winnaar:** De eerste speler die uitgespeeld is, scoort 0 punten. Alle andere spelers scoren strafpunten op basis van de kaarten die nog in hun hand zitten.
2. **Kaartwaarden:** Cijferkaarten zijn hun eigen waarde waard, plaatjes (B, V, H) zijn elk 10 punten waard, Azen zijn 1 punt waard en 9en zijn 15 punten waard (straf voor het vasthouden van een joker).
3. **Speleinde:** Speel meerdere rondes. De speler met de laagste totale score na een afgesproken aantal rondes (of als iemand 100 punten overschrijdt) wint.

Varianten

- **Trekken tot speelbaar:** In plaats van één kaart te trekken, trek je totdat je een speelbare kaart hebt.
- **Sla over en omdraaien:** Ken speciale krachten toe aan andere rangen (bijv. Boeren slaan de volgende speler over, Vrouwen draaien de richting om).
- **Dubbele Negens:** Gebruik twee dekken voor grotere groepen. Twee tegelijk gespeelde 9en laten je de kleur wijzigen en de volgende speler overslaan.

Tips en strategieën

- Bewaar je 9en voor kritieke momenten waarop je naar een kleur moet schakelen waarvan je veel kaarten hebt.
- Let op van welke kleuren tegenstanders weinig lijken te hebben en vermijd het wijzigen naar die kleuren.
- Probeer je hand vroeg te ontdoen van hoogwaardige kaarten (plaatjes) om strafpunten te minimaliseren als je verliest.

Tips & strategie

Bewaar je 9en voor wanneer je echt van kleur moet wisselen. Gooi hoogwaardige kaarten vroeg weg om je straf te beperken als je gesnapt wordt. Let op welke kleuren tegenstanders spelen om hun handsamenstelling in te schatten.

De 9 is zowel je krachtigste kaart als je grootste aansprakelijkheid. Hem slim inzetten om over te schakelen naar een kleur waarvan je veel kaarten hebt, kan je overwinning bespoedigen, maar hem te lang vasthouden riskeert een zware straf.