

# Parlement

4-7 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Wees de eerste speler die alle kaarten kwijt raakt om President te worden.

## OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten, optioneel met jokers.
- Deel alle kaarten zo gelijk mogelijk uit aan 4-7 spelers.
- In latere rondes geeft de Bedelaar zijn beste kaarten aan de President.

## SCORE

- Eerste klaar wordt President; laatste klaar wordt Bedelaar.
- President ontvangt de beste kaarten van de Bedelaar elke ronde.
- Speler die het vaakst President is over meerdere rondes, wint.

*Tip: Speel vroeg lage kaarten en koppels, bewaar hoge kaarten en tweeën voor eindspelcontrole.*

## AAN DE BEURT

- Speel een enkele kaart, koppel, drietal of andere geldige combinatie.
- Elke speler moet die overtreffen met een hogere combinatie van hetzelfde type, of passen.
- Wanneer iedereen past, opent de speler die als laatste speelde een nieuwe ronde.

Parlement is een klimmend kaartspel waarbij spelers proberen alle kaarten kwijt te raken door steeds hogere combinaties te spelen. De eerste speler die zijn hand leegmaakt, wordt President in de volgende ronde, terwijl de laatste de laagstgeplaatste speler wordt, waardoor een veranderende sociale hiërarchie ontstaat.

## Doel

Wees de eerste speler die al je kaarten kwijt raakt. Spelers die als eerste klaar zijn, verdienen hoge rangen voor de volgende ronde en krijgen kaartwissel-privileges. Spelers die als laatste eindigen, worden gestraft met nadelige posities.

## Voorbereiding

1. **Spelers:** 4 tot 7 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten, optioneel met jokers.
3. **Uitdelen:** Deel alle kaarten zo gelijk mogelijk uit.
4. **Rangorde:** In latere rondes wisselen de President en lagere rangen kaarten uit om de hiërarchie te versterken.

## Spelverloop

1. **Leiden:** De beginspeler speelt een enkele kaart, een koppel, een drietal of een andere geldige combinatie.
2. **Overtreffen:** Om de beurt moet elke speler dezelfde soort combinatie spelen maar van hogere rang, of passen.
3. **Ronde gewist:** Wanneer alle spelers na de laatste speling achter elkaar passen, is de ronde gewist. De speler die als laatste speelde, opent een nieuwe ronde.
4. **Kaarten kwijtraken:** Ga door totdat alle behalve één speler zijn hand heeft geleegd.
5. **Speciale kaarten:** Tweeën zijn doorgaans de hoogste rang, en sommige groepen gebruiken jokers als onklopbare jokerkaarten.

## Scoren

- **Rangtoewijzingen:** De eerste speler die klaar is, wordt President; de tweede wordt Vice-President, enzovoort tot de Bedelaar.
- **Kaartwissel:** Voor elke nieuwe ronde geeft de Bedelaar zijn beste kaarten aan de President, die zijn slechtste kaarten teruggeeft.
- **Spelwinnaar:** Speel meerdere rondes; de speler die het vaakst de President-titel houdt, wint overall.

## Varianten

---

- **Revolutie:** Als een speler vier van een soort speelt, wordt de hiërarchie tijdelijk omgekeerd.
- **Asshole/Scum:** Een alternatieve naam en regelset populair in Noord-Amerika met vergelijkbare klimechanismen.

## Tips en strategieën

---

- Speel vroeg lage kaarten en koppels om je hand te dunnen, en bewaar hoge kaarten en tweeën voor eindspelcontrole.
- Benut als President je uitgewisselde hoge kaarten om je positie te handhaven.
- Let op wat anderen spelen om te zien wie dicht bij uitspelen is, en pas je strategie dienovereenkomstig aan.

## Tips & strategie

---

Je handsamenstelling beheren is essentieel. Speel vroeg kleine combinaties om flexibel te blijven, en bewaar je krachtige kaarten voor beslissende momenten wanneer tegenstanders bijna uitgespeeld zijn.

De kaartwissel tussen President en Bedelaar is een bepalend mechanisme. Als President gebruik je de uitgewisselde kaarten om onklopbare reeksen te bouwen; als Bedelaar richt je je op snel omhoogklimmen.