

# Piramide (Drinkspel)

3-8 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Deel slokken uit door piramidekaarten te koppelen aan je handkaarten, of bluff erover.

## OPZET

- 3-8 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Bouw een piramide van 5-4-3-2-1 omgekeerd. Deel 4 kaarten uit aan elke speler om te onthouden.

## SCORE

- Onderste rij = 1 slok, tot bovenste kaart = 5 slokken.
- Het spel eindigt wanneer alle piramidekaarten omgedraaid zijn.

*Tip: Onthoud je kaarten goed en bluff alleen vol vertrouwen bij de hoog waardige rijen.*

## AAN DE BEURT

- Draai een piramidekaart om te beginnen bij de onderste rij.
- Claim een overeenkomende rang om slokken uit te delen (rijwaarde: 1-5).
- Spelers mogen bluffen. Aangewezen spelers mogen de bluff aanvechten.
- Foute bluff = bluffer drinkt dubbel. Foute aanvechting = aanvechter drinkt dubbel.

Piramide is een drink- en bluffspel waarbij een piramide van omgekeerde kaarten op tafel wordt opgebouwd. Naarmate rijen kaarten rij voor rij onthuld worden, kunnen spelers die overeenkomende rangen in handen hebben slokken uitdelen aan anderen, maar ze mogen ook bluffen over het hebben van overeenkomsten. Betrapt worden op een bluff betekent dubbel drinken.

## Doel

Deel zoveel mogelijk slokken uit aan andere spelers door overeenkomsten te claimen (of te bluffen) met onthulde piramidekaarten, en vermijd betrapt te worden op bluffen.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 8 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Piramide:** Bouw een piramide van omgekeerde kaarten met 5 kaarten op de onderste rij, dan 4, 3, 2 en 1 bovenaan (15 kaarten in totaal).
4. **Spelerkaarten:** Deel 4 kaarten met de rug naar boven uit aan elke speler. Spelers mogen hun kaarten één keer bekijken en moeten ze dan onthouden.

## Spelverloop

1. **Omdraaien:** Begin onderaan de piramide; de deler draait een voor een kaarten om.
2. **Een match claimen:** Elke speler die een kaart heeft (of claimt te hebben) van dezelfde rang als de omgedraaide piramidekaart, mag slokken uitdelen aan een andere speler.
3. **Drinkwaarden:** Onderste rij = 1 slok, tweede rij = 2 slokken, derde rij = 3 slokken, vierde rij = 4 slokken, bovenste kaart = 5 slokken.
4. **Bluffen:** Spelers mogen bluffen over het hebben van een overeenkomende kaart om slokken uit te delen.
5. **Bluff aanvechten:** De aangewezen speler mag de bluff aanvechten. Als de uitdeler bluffte, drinkt hij het dubbele bedrag. Als hij eerlijk was, drinkt de aanvechter het dubbele.
6. **Weggoien:** Wanneer een match bevestigd is (geen bluff), legt de speler die kaart weg.

## Einde van het spel

- **Alle kaarten omgedraaid:** Het spel eindigt wanneer alle piramidekaarten onthuld zijn.
- **De bus rijden:** Sommige groepen laten de speler met de meeste overgebleven kaarten de bus rijden als strafzondes.

## Varianten

---

- **Geen bluffen:** Voor een eenvoudigere versie mogen alleen spelers met echte overeenkomende kaarten slokken uitdelen.
- **Geheugenuitdaging:** Spelers mogen na de eerste kijk niet meer naar hun kaarten kijken, waardoor geheugen de sleutelsvaardigheid wordt.
- **Grotere piramide:** Gebruik een piramide van 6 rijen voor een langer spel.

## Tips en strategieën

---

- Onthoud je kaarten goed tijdens de eerste kijk, vooral hoge kaarten die in de bovenste rijen kunnen verschijnen.
- Bluf zelfverzekerd in hogere rijen waar de drinkstakken hoger zijn.
- Vecht bluffers aan die bij elke kaart lijken te matchen, want statistisch gezien is dat onwaarschijnlijk.

## Tips & strategie

---

Onthoud je kaarten grondig voor het spel begint. Bluf spaarzaam in de onderste rijen en bewaar gedurfde bluffers voor de hoog waardige bovenste rijen.

Het blufelement is wat Piramide interessant maakt. Een goed getimed bluf bij de bovenste kaart kan het hele spel doen omslaan, maar het risico van dubbel drinken houdt iedereen eerlijk.