

Ride the Bus

3-8 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Raad kaarteigenschappen correct om niet te hoeven drinken. Wees niet de speler die de bus rijdt.

OPZET

- 3-8 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Geen uitdeel. Spelers raden uit de trekstapel. Iedereen heeft een drankje nodig.

SCORE

- Piramideronde deelt slokken uit per rij (1-5).
- De grootste verliezer rijdt de bus (draait kaarten om totdat er geen plaatkaarten verschijnen).

Tip: Gebruik kansen: raad hoger bij lage kaarten en lager bij hoge kaarten.

AAN DE BEURT

- Ronde 1: Raad rood/zwart (fout = 1 slok).
- Ronde 2: Raad hoger/lager (fout = 2 slokken).
- Ronde 3: Raad binnen/buiten (fout = 3 slokken).
- Ronde 4: Raad de kleur (fout = 4 slokken).

Ride the Bus is een populair drink- en feestkaartspel waarbij spelers eigenschappen raden van kaarten die uit het dek getrokken worden. Een verkeerde gok betekent drinken. Het spel heeft meerdere rondes met steeds specifiekere gokken, en de speler die het meest verliest, rijdt de bus in een afsluitende straf rondes.

Doel

Raad in meerdere rondes de eigenschappen van kaarten correct om drinkstraffen te vermijden. De speler met de meeste foute gokken moet in de laatste straf rondes 'de bus rijden'.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 8 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Er worden geen kaarten uitgedeeld. Kaarten worden tijdens het spel uit het dek getrokken. Elke speler heeft een drankje nodig.

Spelverloop - Ronde 1

1. **Rood of Zwart:** Elke speler raadt of de volgende kaart rood of zwart is. Fout = 1 slok.
2. **Hoger of Lager:** Raad of de volgende kaart hoger of lager is dan je eerste kaart. Fout = 2 slokken.
3. **Binnen of Buiten:** Raad of de waarde van de volgende kaart tussen of buiten je eerste twee kaarten valt. Fout = 3 slokken.
4. **Raad de Kleur:** Raad de kleur van je volgende kaart. Fout = 4 slokken.

Spelverloop - Piramideronde

1. **Bouw de piramide:** Leg kaarten in een piramidedvorm (rijen van 5-4-3-2-1) met de rug naar boven.
2. **Kaarten omdraaien:** Begin onderaan en draai de kaarten een voor een om.
3. **Vergelijken en uitdelen:** Als een omgedraaide kaart overeenkomt in rang met een kaart in iemands hand, mag die speler slokken uitdelen aan anderen. Onderste rij = 1 slok, tweede rij = 2, enzovoort tot 5.
4. **Bluffen:** Spelers mogen bluffen over het hebben van een overeenkomende kaart. Anderen kunnen de bluff aanvechten.

De Bus Rijden

1. **Verliezer rijdt:** De speler met de meeste overgebleven kaarten (of meeste straffen) rijdt de bus.
2. **De bus:** Leg een rij met de rug naar boven liggende kaarten neer. De buschauffeur draait ze een voor een om. Getalkaarten zijn veilig. Plaatkaarten of azen betekenen dat de chauffeur drinkt en de rij wordt opnieuw aangelegd met extra kaarten.
3. **Ontsnappen:** De chauffeur ontsnapt door de hele rij door te komen zonder een plaatkaart te raken.

Varianten

- **Vereenvoudigde bus:** De buschauffeur draait gewoon 4 kaarten om en drinkt voor elke plaatkaart zonder opnieuw te beginnen.
- **Geven en nemen:** Vervang de piramide door afwisselende 'geven'- en 'nemen'-rijen.

Tips en strategieën

- Gebruik kansberekening voor hoger/lager: raad hoger bij lage kaarten en lager bij hoge kaarten.
- Bluf in de piramideronde strategisch maar word niet te vaak betrapt.
- Sla je drankjes goed in de gaten, want de busrit aan het einde kan zwaar zijn.

Tips & strategie

Gebruik kansberekening in je voordeel: raad hoger als je kaart laag is en lager als je kaart hoog is. Bluf in de piramide zelfverzekerd.

De raadronde is grotendeels gebaseerd op geluk, maar de piramideronde voegt een blufelement toe. Gedurfde bluffen kunnen slokken naar tegenstanders verschuiven, maar betrapt worden betekent dubbele straf in sommige versies.