

Snap

2 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Win alle kaarten door als eerste 'Snap' te roepen bij overeenkomende waarden.

OPZET

- Schud een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel alle kaarten met de beeldzijde naar beneden gelijkmatig uit aan spelers.

AAN DE BEURT

- Spelers draaien om beurten hun bovenste kaart met de beeldzijde omhoog op hun stapel.
- Wanneer twee stapels met de beeldzijde omhoog dezelfde waarde tonen, roep 'Snap!'
- De eerste die het roept, wint beide stapels met de beeldzijde omhoog.
- Een onterechte roep maakt van je stapel met de beeldzijde omhoog een snap-pool.

SCORE

- Geen puntensysteem; win door alle kaarten te verzamelen.
- Spelers zonder kaarten worden uitgeschakeld.

Tip: Houd alle stapels van spelers in de gaten, niet alleen de kaart die net omgedraaid wordt.

Snap is een snel en eenvoudig kaartspel geschikt voor kleine groepen. Het is een vermakelijk spel dat het observatievermogen en de reactietijd van spelers test. Verzamel je vrienden en kijk wie het snelst 'Snap' kan roepen!

Spelers

2 of meer spelers. Het spel kan tot zes spelers bevatten, maar wordt moeilijker te beheren met grotere groepen.

Kaartspel

Gebruik een standaard dek kaarten. De kleuren doen er niet toe; de waarden van de kaarten zijn belangrijk.

Vorbereiding

1. **Spelers verzamelen:** Stel een groep spelers samen. Snap kan gespeeld worden met zo weinig als twee spelers en tot zes (of meer).
2. **Dek kiezen:** Selecteer een dek kaarten. Het dek hoeft niet compleet te zijn; de waarden van de kaarten zijn wat telt.
3. **Schudden:** Schud het dek grondig om willekeur te garanderen.
4. **Uitdelen:** Deel alle kaarten uit aan de spelers.

Spelverloop

1. **Kaarten uitdelen:** Deel de kaarten met de beeldzijde naar beneden, één tegelijk, aan elke speler uit.
2. **Begin:** Begin met de speler links van de deler. Spelers draaien om beurten de bovenste kaart van hun stapel om en leggen die met de beeldzijde omhoog naast hun stapel.
3. **Doorgaan:** Ga met de klok mee door totdat de eerste ronde voltooid is. Iedere speler heeft dan één kaart met de beeldzijde omhoog naast zijn grotere stapel kaarten met de beeldzijde naar beneden.
4. **'Snap!' roepen:** Wanneer twee met de beeldzijde omhoog liggende kaarten van dezelfde waarde verschijnen, mag elke speler 'Snap!' roepen. De eerste speler die het opmerkt en roept, wint beide stapels met de beeldzijde omhoog liggende kaarten.
5. **Snap-pool:** Als twee spelers tegelijkertijd 'Snap' roepen, worden de overeenkomende stapels gecombineerd tot een snap-pool in het midden van de tafel. De eerste speler die 'Snap pool!' roept wanneer een overeenkomende kaart wordt getrokken, wint de pool.
6. **Straf voor onterechte roep:** Als een speler onterecht 'Snap' roept, wordt zijn met de beeldzijde omhoog liggende stapel een snap-pool.
7. **Met de beeldzijde omhoog liggende stapel hergebruiken:** Wanneer de stapel met de beeldzijde naar beneden leeg is, pakken spelers hun met de beeldzijde omhoog liggende stapel op, draaien die met de beeldzijde naar beneden zonder te schudden en gaan door.
8. **Eliminatie:** Spelers worden uitgeschakeld wanneer ze geen kaarten meer hebben. De winnaar is de laatste speler die nog kaarten heeft.

Varianten

- Experimenteer met varianten zoals vereisen dat de roeper van 'Snap' één van de spelers moet zijn met de overeenkomende kaarten, of pas de regels aan voor grotere groepen.

Tips en strategieën

- Let goed op de kaarten die omgedraaid worden.
- Wees snel om overeenkomende kaarten te zien en 'Snap' te roepen voor anderen.
- Onthoud de volgorde van je kaarten om je kansen op het nauwkeurig roepen van 'Snap' te vergroten.

Tips & strategie

Blijf gefocust en alert om snel overeenkomende kaarten te zien. Oefen snelle reflexen om 'Snap!' te roepen voor tegenstanders. Let op de speelsnelheid om fouten te vermijden.

Concentreer je op het verbeteren van reactietijden en visuele herkenning voor een voordeel. Houd de stapels van tegenstanders goed in de gaten om overeenkomsten te kunnen anticiperen.