

Eenendertig

2-7 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Verzamel kaarten in één kleur die zo dicht mogelijk bij 31 komen.

OPZET

- Deel 3 kaarten aan elke speler uit.
- Leg resterende kaarten als trekstapel neer met één open aflegkaart.
- Elke speler begint met 3 fiches (levens).

SCORE

- Azen: 11, plaatkaarten: 10, genummerde kaarten: nominale waarde.
- Score is de som van kaarten in je beste enkele kleur.
- Drie gelijke scoort 30,5 punten.
- Laagste score verliest één fiche; verlies alle 3 en je bent uitgeschakeld.

Tip: Klop vroeg met 27+ om tegenstanders te verrassen voor ze zich kunnen verbeteren.

AAN DE BEURT

- Trek één kaart van de trek- of aflegstapel.
- Leg één kaart af en houd precies 3 in de hand.
- Klop optioneel in plaats van trekken om de ronde te beëindigen.
- Na een klop krijgen alle andere spelers één laatste beurt.

Eenendertig is een snel trek-en-afleg-spel waarbij spelers proberen een hand samen te stellen die zo dicht mogelijk bij 31 komt in één kleur. Met eenvoudige regels en snelle rondes is het ideaal voor informeel spelen met groepen van uiteenlopende vaardigheidsniveaus.

Doel

Verzamel kaarten in één kleur die zo dicht mogelijk bij 31 komen. Azen tellen als 11, plaatkaarten als 10 en genummerde kaarten op nominale waarde.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 7 spelers.
2. **Dek:** Standaard kaartspel van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 3 kaarten. Leg de rest als trekstapel neer met één kaart open als aflegstapel.
4. **Fiches:** Elke speler begint met 3 fiches (munten, chips of levens).

Spelverloop

1. **Trekken:** Trek op jouw beurt één kaart van de trekstapel of de aflegstapel.
2. **Afleggen:** Leg één kaart af op de aflegstapel en houd precies 3 kaarten in de hand.
3. **Kloppen:** In plaats van te trekken kun je op tafel kloppen om aan te geven dat je tevreden bent met je hand. Alle andere spelers krijgen dan één laatste beurt.
4. **Scoren:** Na een klop onthullen alle spelers hun handen. Je score is de som van de kaarten in je beste enkele kleur.
5. **Speciale hand:** Drie gelijke (elke waarde) scoort 30,5 punten.

Eliminatie

De speler met de laagste score elke ronde verliest één fiche. Als een speler alle drie fiches verliest, is hij uitgeschakeld. De laatste overblijvende speler wint.

Tips en strategieën

- Kies vroeg één kleur in plaats van te splitsen tussen twee.
- Klop als je een sterke hand hebt om tegenstanders te verrassen.
- Let op wat anderen afleggen om te beoordelen of ze dicht bij een hoog totaal zijn.

Tips & strategie

Richt je op één kleur en pak kaarten met een hoge waarde. Azen en plaatkaarten zijn je beste vrienden. Klop vroeg als je 27 of meer hebt om tegenstanders onder druk te zetten.

Weten wanneer je moet kloppen is de belangrijkste vaardigheid. Een hand van 28+ is doorgaans veilig, maar als je vermoedt dat tegenstanders het moeilijk hebben, kan zelfs 25 genoeg zijn.