

# Three-Thirteen

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Scor de minste punten over 11 rondes door al je kaarten te melden.

## OPZET

- Gebruik twee standaard dekken.
- Deel kaarten gelijk aan het rondenummer (3 in ronde 1, 4 in ronde 2, enzovoort).
- Draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

## SCORE

- Niet-gemelde kaarten tellen als straf (nominale waarde, plaatjes 10, Azen 1).
- Laagste totaalscores na 11 rondes wint.

*Tip: Ga snel uit in vroege rondes en concentreer je in latere rondes op het verminderen van dood hout.*

## AAN DE BEURT

- Trek van de stapel of aflegstapel.
- Vorm series en reeksen met de joker van de ronde.
- Ga uit door alle kaarten te melden en je laatste kaart af te leggen.

Three-Thirteen is een rummyspel gespeeld over 11 rondes waarbij de joker elke ronde wisselt, beginnend met drieën in ronde één en eindigend met koningen in ronde elf. De handgroottes nemen elke ronde toe samen met de wisselende jokers.

## Doel

Scor de minste totaalpunten over 11 rondes door combinaties te vormen en resterende kaarten in je hand elke ronde te minimaliseren.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2-4 spelers.
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten (104 kaarten totaal).
3. **Uitdelen:** Deel 3 kaarten in ronde één, 4 in ronde twee enzovoort tot 13 kaarten in ronde elf. Leg de rest als stapel en draai één kaart om voor de afleg.

## Spelverloop

1. **Stap 1:** Trek één kaart van de stapel of de aflegstapel.
2. **Stap 2:** Orden je hand in series (drie of meer van een soort) en reeksen (drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur). De joker van de huidige ronde kan elke kaart vervangen.
3. **Stap 3:** Wanneer je alle kaarten op één na kunt melden, ga je uit door je combinaties neer te leggen en je laatste kaart af te leggen.
4. **Stap 4:** Nadat één speler is uitgegaan, krijgen alle andere spelers één laatste beurt om hun hand te verbeteren voordat gescoord wordt.

## Scoren

- Getalkaarten scoren nominale waarde, plaatjes scoren 10, Azen scoren 1 en jokers (de rang van de huidige ronde) scoren 0 in combinaties maar 15 als ze niet gemeld zijn.
- Alleen niet-gemelde kaarten tellen tegen je. De speler met het laagste totaal na 11 rondes wint.

## Varianten

- **Kort Three-Thirteen:** Speel alleen rondes 3 tot en met 10 voor een korter spel.
- **Joker wild:** Voeg jokers toe als permanente jokers naast de roulerende jokerrang.

## Tips en strategieën

---

- Probeer in vroege rondes met kleine handen snel uit te gaan, omdat er minder kaarten mee te werken zijn.
- Bewaar jokers voor moeilijke combinaties in plaats van ze te gebruiken waar natuurlijke kaarten volstaan.
- Concentreer je in latere rondes op het verminderen van hoge-waarde dood hout om je straf te minimaliseren als iemand uitgaat.

## Tips & strategie

---

Pas je aan aan de joker van elke ronde en de toenemende handgrootte. In vroege rondes is snelheid het belangrijkste. In latere rondes concentreer je op het minimaliseren van strafkaarten.

De wisselende joker elke ronde dwingt je constant je aanpak te heroverwegen. Flexibiliteit en snelle aanpassing aan nieuwe jokers zijn de sleutels tot consequent lage scores.