Spel 99

Doel:

De anderen wegspelen door ze over 99 te laten gaan.

Wie over 99 moet gaan, verliest de ronde en is 1 speelfiche kwijt.

De ‘verloren’ speelfiches gaan in ‘de pot’.

Er worden zo veel rondes gespeeld als nodig is, totdat er 1 speler overblijft, die dan ‘de pot’ wint.

Benodigd:

Eén volledig spel kaarten en 5 speelfiches per deelnemer

Spelverloop van een ronde:

De kaarten worden geschud.

Iedere speler krijgt 2 kaarten.

De resterende kaarten vormen de gesloten stapel.

De ronde begint in de richting van ‘de wijzers van de klok’

De bovenste kaart wordt omgedraaid naar de ‘open stapel’ en door de kaartdeler hardop ‘geteld’.

Om beurt:

- Een speler legt 1 kaart op de open stapel

- De speler ‘telt’ hardop de waarde van de kaart bij de waarde die de vorige deler/speler genoemd heeft

- De speler neemt een kaart van de gesloten stapel

(vergeet de speler een kaart te nemen voor de volgende speler een kaart neemt, dan heeft die pech en moet die verder met één (of geen) handkaart)

Waarden van de kaarten:

Boer, dame en heer tellen elk voor 10.

De cijferkaarten tellen voor het cijfer dat er op staat.

Speciale kaarten:

Is het jouw beurt en ga je over 99 moeten gaan, dan zijn er enkele kaarten die je kunnen redden.

4 Wordt niet bijgeteld, maar richting van het spel verandert.

De speler herhaalt het vorige totaal.

9 Wordt niet bijgeteld, maar je slaat je beurt over (pas-kaart).

De speler herhaalt het vorige totaal.

10 Met een 10 daalt het totaal van de opgetelde kaarten met 10.

De speler noemt het nieuwe totaal.

Joker Maakt (of houdt) het totaal van de opgetelde kaarten 99 (voor de

volgende speler)

De speler noemt het nieuwe totaal: 99.

Hulpmiddel om de kaarten te leren kennen op volgende bladzijde!

**4** **à** **omdraaien**

**9** **à** **overslaan**

**10** **à** **MIN 10**

**Joker** **à** **99**

**4** **à** **omdraaien**

**9** **à** **overslaan**

**10** **à** **MIN 10**

**Joker** **à** **99**