

Hartenjagen

Number of Players: 4

Age: 8+

Hartenjagen is zo'n kaartenspelletje dat misschien heel ingewikkeld lijkt, maar dat eigenlijk helemaal niet is. Hartenjagen is ooit ontstaan in Amerika (Black Lady), maar inmiddels heeft Nederland ook haar eigen spelversie. Doel van het spel is - opmerkelijk genoeg - om zo min mogelijk punten te behalen. Hartenjagen is vooral een leuk gezelschapsspel voor een verloren tussenuur, op vakantie of in de kroeg. In deze hoedoe leggen we je de Nederlandse variant van (modern) hartenjagen uit.

Maak het dek kaarten in orde

Hartenjagen speel je niet met een compleet kaartenspel, maar met 32 kaarten. Haal van alle soorten (harten, schoppen etc.) de kaarten twee t/m zes uit het spel. Hartenjagen speel je alleen met 7, 8, 9, 10, boer, vrouw, heer en aas.

Schud de overgebleven kaarten zorgvuldig zodat alle soorten goed door elkaar zitten.

Verdeel de kaarten

Alle kaarten worden verdeeld onder de vier spelers. Uiteindelijk heeft elke speler dus **acht** kaarten in zijn/haar hand. De speler **links** van degene die de kaarten heeft gedeeld, mag beginnen.

Start en speel een slag

Bij hartenjagen moet je altijd **kleur bekennen**. Dat betekent dat je altijd de soort moet spelen die op tafel ligt. Legt speler 1 een harten 7 op tafel, dan moet je harten spelen. Behalve als je geen harten in je handen hebt. Dan mag je ook een andere kaart spelen. Degene met de hoogste kaart van de 'gevraagde' kleur (dit is de eerste kaart van de slag), wint de slag.

De volgorde (van hoog naar laag) van de speelkaarten is:

Aas – Heer – Vrouw – Boer – Tien – Negen – Acht - Zeven.

Bepaal de winnaar van de slag

De speler die de **hoogste kaart** gespeeld heeft, heeft gewonnen. Een voorbeeld: in slag 1 speelt de 1e speler een klaver zeven, de 2e speler een klavervrouw en de 3e speler een klaver 10. De 4e speler kan geen kleur bekennen en speelt een harten 7. Speler 2 heeft in dit geval de slag gewonnen omdat zijn kaart het hoogst is.

De speler die in de vorige slag mocht uitkomen, is nu de deler. Zo komt iedereen aan bod. In totaal speel je **acht slagen** voor een **complete ronde**.

Tel de punten

Na acht slagen (= 1 ronde) is het tijd om de punten te tellen. Elke speler telt de punten van de slagen die hij heeft gehaald. **Alle hartenkaarten tellen voor 1 punt, de klaverboer is 2 punten en de schoppenvrouw is 5 punten.**

Noteer de punten per deelnemer.

Snap de tactiek

De bedoeling van hartenjagen is om zo min mogelijk punten te behalen. Je moet dus heel slim van al jouw puntenkaarten af zien te komen en voorkomen dat jij een slag wint met veel punten. Jij kan een schoppen 7 opgooien (0

punten), en de overige spelers kunnen vervolgens (als ze geen kleur kunnen bekennen) daar een hartenkaart, een schoppenvrouw én de klaverboer opgooien. Die tactiek kun jij dus ook toepassen: **kun je geen kleur bekennen, speel dan een puntenkaart.**

Er is ook een maar. Als een speler namelijk alle strafpunten weet te behalen (8 hartenkaarten + de schoppenvrouw + de klaverboer = 15 punten), dan heeft hij een **'mars'** behaald. Daarmee krijgt hij geen 15 strafpunten, maar 0 punten. De overige drie spelers krijgen vervolgens elk vijftien strafpunten.

Draai het speldoel om

Op het moment dat één van de spelers het (van te voren afgesproken) maximum puntenaantal heeft, draait het speldoel om. Alle spelers moeten vanaf nu juist **zo veel mogelijk punten behalen**. De 'mars' (zie vorige stap) geldt niet in dit gedeelte van het spel.

! Let goed op: de speltactiek om zo min mogelijk punten te halen, moet je nu niet meer toepassen. Kun je geen kleur bekennen, gooi dan geen puntenkaart op.

Streef naar 0 punten

De speler die als eerst 0 punten heeft, is de winnaar. Alle punten van de tweede helft van de spel worden daarvoor van het puntentotaal van de eerste helft afgetrokken.

Heb jij als eerst 0 punten, maar is de ronde nog niet afgelopen? De speler die het minste aantal punten heeft (dit kan ook minder dan 0 zijn) in deze ronde, is de winnaar.