

### ▶ 'Getrokken kaart houden'

Als een speler een kaart van de pakstapel pakt, is zijn beurt direct voorbij.

### TIPS

- ▶ Wil je Pesten met meer dan 4 personen spelen, koop dan nog een spel Pesten!
- ▶ Zorg ervoor dat voor iedereen duidelijk is met welke regels je speelt.
- ▶ Om iemand terug te pesten, kun je op een 2 of een joker ook een aas leggen. Hierdoor verandert de speelrichting en moet hij zelf de extra kaarten pakken.



### VEEL SPEELPLEZIER!



### BESTE SPELENSPELER!

Veel plezier met je nieuwe spel! Wat leuk dat je een spel van Identity Games hebt uitgekozen. Heb je vragen? Kies dan op onze website 'support' en stel je vraag. We helpen je graag. Als je suggesties hebt, mail ze dan via onze website naar ons toe. Je kunt lid worden van Identity World. Surf snel naar [www.identitygames.nl/identityworld](http://www.identitygames.nl/identityworld) en meld je aan!

Veel speelplezier, Team Identity Games!

Ga nu naar: [www.identitygames.nl](http://www.identitygames.nl)

Illustraties: Gertjan Kleijne | [www.identitygames.nl/pesten](http://www.identitygames.nl/pesten)  
©2009, Pesten® | Identity Games International BV | Rotterdam



[ [WWW.IDENTITYGAMES.NL](http://WWW.IDENTITYGAMES.NL) ]



©2009, Identity Games International BV | Rotterdam  
Heemraadssingel 180 | 3021 DL | Rotterdam

# PESTEN!

## SPELREGELS



Speeltijd: 10-20 min • Aantal spelers: 2-4 • Leeftijd: 6+ jaar

## AAN DE SLAG

- ▶ 54 kaarten
- ▶ Spelregels

Schud alle kaarten en geef iedere speler 7 kaarten. Zorg dat de andere spelers niet zien welke kaarten je hebt. Leg de overige kaarten omgekeerd op een stapel, dit is de pakstapel. Draai de bovenste kaart open en leg deze kaart naast de pakstapel, dit is de aflegstapel.



HANDKAARTEN



PAKSTAPEL



AFLEGSTAPEL

## EEN SPEELRONDE

Alle spelers mogen om de beurt een handkaart op de aflegstapel leggen. De jongste speler begint. De kaart die je aflegt moet qua waarde gelijk zijn aan de bovenste kaart van de aflegstapel, bijv. 3 op 3 of ruiten ♦ op ruiten ♦. Als je geen juiste kaart kunt afleggen, moet je een kaart van de pakstapel pakken. Als je de getrokken kaart wel kunt spelen, mag je de kaart meteen afleggen. Als de pakstapel leeg is, schud je de aflegstapel (op de bovenste kaart na). Dit is de nieuwe pakstapel.



## WINNEN!

De speler die het eerst al zijn handkaarten kwijt is, wint.

## SPECIALE KAARTEN 2 7 8 B A J

- ▶ **2:** ♥ ♠ ♦ ♣ De *volgende* speler pakt 2 kaarten van de pakstapel.
- ▶ **7:** ♥ ♠ ♦ ♣ Zeven blijft kleven. De speler moet nóg een kaart afleggen. Heeft de speler geen goede kaart, dan moet hij een kaart van de pakstapel pakken en deze eventueel afleggen.
- ▶ **8:** ♥ ♠ ♦ ♣ Acht wacht. De *volgende* speler slaat een beurt over.
- ▶ **BOER:** ♥ ♠ ♦ ♣ Boer aan het roer. De speler bepaalt het nieuwe symbool.
- ▶ **AAS:** ♥ ♠ ♦ ♣ Aas draait de pot. De speelvolgorde keert om.
- ▶ **JOKER:** J de *volgende* speler moet 5 kaarten pakken van de pakstapel. De speler die de kaarten moet pakken, bepaalt het nieuwe symbool. De joker mag je op elke kaart spelen.



## VARIANTEN

### ▶ 'Optellen'

Deze regel bestaat uit 2 delen:

1. Als de speler vóór jou een 2 of een joker speelt, mag je meteen nog een 2 of een joker spelen. Dit mag net zo lang tot een speler geen 2 of joker meer heeft. Dan moet de speler na jou de extra kaarten pakken. Bijv. speler A speelt een 2, speler B speelt meteen een joker. Speler C moet dan 2+5=7 kaarten pakken.
2. Als de speler vóór jou een 8 speelt, mag jij nog een 8 spelen. Dan moet de volgende speler een beurt overslaan.

### ▶ 'Niet eindigen met een pestkaart'

Een speler mag geen speciale kaart als laatste kaart uitspelen om te winnen. Als de laatste kaart van de speler wel een pestkaart is, moet hij 5 nieuwe kaarten pakken.



### ▶ 'Kloppen'

Een speler moet kloppen of "laatste kaart" roepen als hij zijn op één na laatste kaart speelt. Als hij niet klopt of roept in zijn beurt, moet hij 5 extra kaarten pakken.