



Kaarten kun je niet kiezen,  
welke kaart je speelt wel!



Giessenborch 28  
4132 HR Vianen



06 11 30 73 24



[joan@vanderkroef.nl](mailto:joan@vanderkroef.nl)



[www.vanderkroef.nl](http://www.vanderkroef.nl)



[f](#) [Instagram](#) [in](#)

## Ouderwets gezellig kaartspelletje

Zweeds pesten wordt ook wel 'shithead' genoemd. Ook al doet de naam anders vermoeden, dit spel is goed voor ouderwetse gezelligheid met familie of straks weer met vrienden. Er zijn veel verschillende varianten van dit spel.

### Spelregels

Schud en deel de kaarten (zonder jokers.)

Elke speler krijgt 3 kaarten voor zich. De kaarten liggen 'face down' met mijn logo naar boven, naast elkaar, zodat ze niet zichtbaar zijn. Je mag ze zelf ook niet zien. Op elk van deze 3 kaarten, leg je 1 kaart, maar zo dat de afbeelding (waarde) wel zichtbaar is. Als het spel begonnen is, mag je de geopende kaarten niet meer wisselen.

Hierna krijgt elke speler nog 3 kaarten en deze neem je in de hand. Elke speler moet een kaart op de aflegstapel leggen. Lig er bijvoorbeeld een 3, dan mag het volgende:

- hoger dan een 3 neerleggen (een hogere kaart)
- of een 3 neerleggen (een dezelfde kaart)
- of meer kaarten, als het maar hoger of gelijk is aan het getal dat er ligt (3 in dit geval) en de kaarten van dezelfde waarde zijn (dus bijvoorbeeld 2 drieën erbij, of 2 vijven erop)
- Heb je een kaart neergelegd, dan moet je een kaart van de stapel pakken. Tenzij je al 3 of meer kaarten (na het afleggen) in de hand hebt, of als de stapel op is.

Je hebt dus, tot de stapel op is, altijd 3 of meer kaarten in je hand. Als je niet kan, dan moet je de hele aflegstapel pakken en in de hand nemen. Je mag dan zelf een kaart (of als je meer van dezelfde waarde hebt, meerdere kaarten) neerleggen en het spel gaat verder. Ook hoeft je niet op volgorde de kaarten neer te leggen. Als er een 6 ligt en wil je bijvoorbeeld jouw 7 nog even bewaren, mag je ook een vrouw opleggen.

### De waarden van de kaarten

Het spel loopt als volgt: 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Boer, Vrouw, Heer, Aas, 2, 3.

- A De aas is de hoogste kaart en kan alleen door de kaarten 2 en 3 verslagen worden.
- 10 **kwartet** 10 en vier dezelfde kaarten: Als 10 opgegooid wordt, dan wordt de hele aflegstapel weggelegd en start een nieuwe stapel. De speler die de 10 neerlegde, mag beginnen. Als je 4 dezelfde kaarten hebt (kwartet) dan leg je deze 4 kaarten apart. Die doen dus niet meer mee aan het spel.
- 7 Na het spelen van de 7 moet de kaart die erna komt, lager zijn dan 7. Soms is een 7 ook toegestaan. Het hangt van de gespeelde variant af of je na de 7 moet passen, dan wel zomaar mag worden neergelegd. In een bepaalde spelvariant draait de 7 de spelrichting om. Dit spreek je natuurlijk van te voren af.
- 2 Deze kaart is de 'restart'-kaart. Dit betekent dat als een 2 gespeeld wordt, het spel weer opnieuw begint. Deze kaart mag altijd gespeeld worden.
- 3 De 3 is 'doorzichtig' en mag ook altijd gespeeld worden. De kaart eronder telt nog steeds.

Als de (pak)stapel leeg is, worden de resterende kaarten in je hand uitgespeeld. Daarna wordt een van de 3 'face up'-kaarten neergelegd. Welke van de drie 'face up'-kaarten de speler neerlegt, mag je zelf bepalen. Daarna begin je aan de 'face down'-kaarten, maar je mag ze nog steeds niet zien, waardoor het een gok wordt. Het kan dus zijn dat je kaart niet past en je de hele aflegstapel moet pakken. Heb je geluk en is je 'face down'-stapel ook weg, dan ben je klaar en wacht je tot iemand als enige overblijft met een stapel kaarten. Deze persoon heeft verloren en is de 'shithead'.



Algemene stapel op tafel

3 kaarten 'face down'

6 kaarten 'face up'  
(3 op tafel en 3 in de hand)



Veel plezier!

