

---

**Heiße Karten**  
**Cartes «chaudes»**  
**Hete kaarten**  
**Carte bollenti**  
**”Hot” Cards**

## Hete kaarten

### Plezier, spanning en grappen met "hete" kaarten

Een door loting aangewezen geveer geeft stuk voor stuk 8 kaarten aan de kinderen. De rest wordt op een stapeltje op tafel gelegd. De speler die gegeven heeft, mag het eerst een nieuwe kaart van de stapel nemen; dan komen om de beurt de andere kinderen. Als er 2, 3, 4 of 6 spelers zijn, gaat het pakje kaarten op; bij 5 spelers blijft een restant van 3 kaarten; deze worden opzij gelegd. De speler links van de geveer speelt het eerste uit; daarna is het altijd degene, die een slag gehaald heeft.

De 48 kaarten dragen even getallen (2, 4, 6, 8 enz. — 48) of oneven getallen (1, 3, 5, 7, enz. — 47). De even, zwarte getallen tellen plus, de oneven, rode minus. De plus-kaarten zijn altijd hoger dan de minus-kaarten; de speler, die de hoogste plus-kaart uitspeelt, wint de slag.

Elke willekeurige kaart mag gespeeld worden; er hoeft dus nooit een slag genomen te worden omdat je de hoogste kaart hebt.

Voorbeeld:

Speler 1 speelt kaart 13, speler 2 de 17, speler 3 de 9.

Speler 2, met de hoogste kaart, wint de slag en speelt een nieuwe kaart uit.

Er kunnen plus-kaarten (even getallen) en minus-kaarten (oneven getallen) op tafel komen. De slag is voor de speler, die de hoogste even kaart uitspeeld heeft.

Voorbeeld:

Speler 1 speelt kaart 20, speler 2 de 29, speler 3 de 47.

Speler 1 wint de slag met zijn plus-kaart.

Je moet altijd proberen, de slechte kaarten met de hoge minus-aantallen zo snel mogelijk kwijt te raken (vandaar de naam: "Hete Kaarten").

Want aan het einde wint de speler met het beste resultaat: ieder telt dan apart zijn plus- en minus-punten op en noteert ze op zijn blocnote. Dan trekt hij de minus-punten van de plus-punten af en schrijft de uitkomst ernaast. Als alle van tevoren afgesproken rondjes gespeeld zijn, worden de uitkomsten samengeteld en is de speler met het hoogste totaal winnaar.