

Barnga: de afzonderlijke spelregels

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de laagste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is schoppen troef. Als je niet kunt bekennen mag je een schoppenkaart spelen. Dit heet introeven. Zelfs met een lage schoppenkaart win je de slag. Een volgende speler kan echter ook introeven (omdat hij/zij niet kan bekennen). In dit geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de laagste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is er geen troef.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de hoogste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is schoppen troef. Als je niet kunt bekennen mag je een schoppenkaart spelen. Dit heet introeven. Zelfs met een lage schoppenkaart win je de slag. Een volgende speler kan echter ook introeven (omdat hij/zij niet kan bekennen). In dit geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de hoogste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is schoppen troef. Je mag op ieder moment een troefkaart spelen (zelfs als je kunt bekennen). Ook met een lage schoppenkaart win je de slag. Een volgende speler kan ook echter introeven. In dit geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de laagste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is schoppen troef. Je mag op ieder moment een troefkaart spelen (zelfs als je kunt bekennen). Ook met een lage schoppenkaart win je de slag. Een volgende speler kan ook echter introeven. In dit geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de laagste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is ruiten troef. Je mag op ieder moment een troefkaart spelen (zelfs als je kunt bekennen). Ook met een lage ruitenkaart win je de slag. Een volgende speler kan ook echter introeven. In dit geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de hoogste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is schoppen troef. Je mag op ieder moment een troefkaart spelen (zelfs als je kunt bekennen). Ook met een lage schoppenkaart win je de slag. Een volgende speler kan ook echter introeven. In dit geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de hoogste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is ruiten troef. Als je niet kunt bekennen mag je een ruitenkaart spelen. Dit heet introeven. Zelfs met een lage ruitenkaart win je de slag. Een volgende speler kan echter ook introeven (omdat hij/zij niet kan bekennen). In dit geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de hoogste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De geveer schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de geveer zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel wordt zonder troefkaarten gespeeld.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De kaarten	Er worden slechts 20 kaarten gebruikt: de aas, 2,3,4 en 5 in iedere kleur. De aas is de laagste kaart.
De spelers	Vier. De twee spelers die tegenover elkaar zitten, spelen samen.
Het delen	De gever schudt de kaarten en geeft ze één voor één. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
Het begin	De speler die links van de gever zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten kleur bekennen. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de kleur van de eerste kaart wint de slag.
Troef	In dit spel is ruiten troef. Als je niet kunt bekennen mag je een ruitenkaart spelen. Dit heet introeven. Zelfs met een lage ruitenkaart win je de slag. Een volgende speler kan echter ook introeven (omdat hij/zij niet kan bekennen). In dit geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.