

## LIEGEN

### 1 Naam van het kaartspel

De naam is ontleend aan de kern van dit spel: men legt nl. een kaart gedekt op tafel en zegt wat deze kaart is, bv. schoppen 8. Men hoeft hierbij echter niet de waarheid te spreken, men kan ook *liegen* (het is bv. ruiten 10!).

### 2 De kaarten

Om te liegen heeft u minimaal een spel van 32 kaarten nodig; afhankelijk van het aantal deelnemers kan men met 52 kaarten of zelfs met twee spellen van 52 kaarten spelen. Men gebruikt als regel geen jokers, hoewel er wel een variant bestaat van dit spel, waarbij jokers worden ingezet. De kaarten hebben geen rangorde.

### 3 De spelers

Liegen is een eenvoudig spel, dat pas echt boeiend wordt als men met een groot aantal deelnemers is. Ook voor kinderen is het een zeer geschikt spel.

### 4 Het geven

Wie de laagste kaart trekt, moet geven. De gever deelt de kaarten twee aan twee uit tot er geen kaarten meer over zijn óf (bij een ongelijk aantal deelnemers) tot iedereen evenveel kaarten heeft. De eventueel overblijvende kaarten worden terzijde gelegd en spelen geen rol meer in het spel.

### 5 Het spel

De speler links van de gever (ook de 'voorhand' genoemd) komt uit. Uit de kaarten die hij in zijn hand heeft, legt hij één kaart gedekt (d.w.z. met de beeldzijde naar beneden) op tafel en zegt vervolgens wat voor kaart het is, d.w.z. hij noemt én de *kleur* én de *waarde* van de kaart. Hierbij hoeft hij echter niet de waarheid te spreken! Hij mag bv. ruiten 2 neerleggen en zeggen: schoppenaas. De volgende speler legt nu een kaart van *dezelfde kleur* óf van *dezelfde waarde* op de kaart van zijn voorganger en zegt bv. harten aas (dezelfde waarde) of schoppen 8 (dezelfde kleur). Let wel: hij moet een kaart *melden* in dezelfde kleur of van dezelfde waarde; dit hoeft evenmin waar te zijn. De derde speler doet evenzo, totdat een van de spelers tegen zijn voorganger zegt: 'je liegt'. De voorgaande speler moet dan de kaart die hij op het stapeltje legde, keren. Hij kan gelogen hebben (hij meldde bv. schoppenboer, maar het was klaveren 3!). Dan moet hij het hele stapeltje opnemen en bij zijn kaarten voegen. Hij moet daarna ook opnieuw uitkomen. Sprak hij echter de waarheid (het was klaveren 3, zoals hij ook gezegd had!), dan moet degene die zei 'je liegt', het hele stapeltje nemen en bij zijn kaarten voegen. Hij komt daarna ook opnieuw uit.

Het gaat er natuurlijk om als eerste zijn kaarten kwijt te raken. Daarom is het van belang om goed in de gaten te houden wie nog de minste kaarten heeft. Hem moet men immers zien op te zadelen met een mooi stapeltje kaarten!

Hierbij gelden echter twee regels: tegen degene die bij het begin van het spel *als eerste een kaart keert*, mag men nooit zeggen: 'je liegt!' Dat zou trouwens ook niet interessant zijn, want het gaat slechts om één kaart. Tegen *degene die zijn laatste kaart neerlegt*, mag men evenmin zeggen: 'je liegt'. Wie dus als eerste nog één kaart over heeft, heeft absoluut gewonnen. De andere spelers kunnen dan nog verder spelen om te zien wie als laatste overblijft met een flink aantal kaarten! Het is duidelijk, dat wie goed kaarten kan onthouden bij dit spel in het voordeel is. Wie immers harten 8 tweemaal heeft horen melden (bij één spel van 32 of 52 kaarten), weet zeker dat er minstens één keer gelogen is. Soms kan men ook in zijn eigen kaarten zien of een tegenspeler liegt. Hebt u bv. schoppenboer en een ander meldt zijn kaart als schoppenboer, dan is het zonneklaar, dat er gelogen is!

Wilt u het spel goed spelen, dan moet men één ding voorkomen: dat men in het begin om de haverklap roept 'je liegt'. Zo kan het stapeltje kaarten, waarmee iemand ongetwijfeld wordt opgezadeld, niet groeien. En het leuke van het spel is nu juist, dat iemand die bijna geen kaarten meer over heeft, ineens wordt 'verrijkt' met een hele stapel omdat hij gelogen heeft. Daarom is het van belang in het begin van het spel te 'liegen' en tegen het einde 'de waarheid te spreken' (als uw kaarten dat tenminste toelaten). Zo verkleint u immers het risico dat u, juist als u denkt het spel te gaan winnen, toch nog met een flink pak kaarten wordt opgezadeld.

### 6 Varianten

Dit spel, dat al sinds de 17e eeuw wordt gespeeld, kent natuurlijk een groot aantal varianten. Wij zullen er enkele noemen:

- a. De boven vermelde regel, dat men tegen de speler die zijn laatste kaart neerlegt, niet meer mag zeggen 'je liegt', wordt buiten werking gesteld. Wie dus nog één kaart over heeft, is dan niet automatisch winnaar meer; integendeel, voor hem wordt het juist kritiek. Als hij immers bij zijn laatste kaart liegt (en gezien de kansberekening maakt hij grote kans te moeten liegen!), krijgt hij er weer kaarten bij. Als het spel goed gespeeld wordt, kan het lang duren.
- b. In plaats van op kleur en waarde van de kaart, kan men ook gaan *liegen met troef*. Dit gaat als volgt: de gever deelt op de gebruikelijke wijze de kaarten rond en als er kaarten overblijven (gezien het aantal deelnemers), draait hij de bovenste kaart daarvan om. Deze kaart bepaalt de troefkleur. Deelt de gever alle kaarten op, dan laat hij de laatste kaart die hij zichzelf gegeven heeft zien en zegt: 'troef'. Deze kaart bepaalt dan de troefkleur. De gever steekt deze kaart weer in zijn eigen collectie. De speler links van de gever legt een kaart gedekt op tafel en zegt 'troef'. De speler die naast hem zit (links) legt op deze kaart weer een kaart en zegt 'troef'. Zo gaat het door tot een van de spelers zegt 'je liegt'. Heeft de speler die het laatst 'troef' meldde, gelogen, dan krijgt hij het hele stapeltje en moet weer uitkomen. Legde hij effectief een troef op tafel, dan krijgt de speler die zei 'je liegt' het stapeltje en moet deze speler uitkomen.
- c. Men kan ook liegen met *opeenvolgende kaarten*. De eerste speler opent dan bv. met 'een drie'. Hij noemt de kleur van de kaart niet. De volgende speler moet dan zeggen 'een vier', de volgende 'een vijf' enz. tot en met 'een aas'. Ondertussen kan natuurlijk een van de medespelers zeggen: 'je liegt', met het bekende gevolg. Na 'een aas' begint men weer van voren af aan met 'een twee' of (als men een keer de waarheid wil spreken) eventueel een andere kaart.
- d. *Liegen met jokers*. Men kan ook jokers aan het aantal kaarten toevoegen. Over het aantal moet u het van tevoren eens worden. Sommigen voegen zoveel jokers toe, dat – ook bij een ongelijk aantal deelnemers – alle kaarten opgedeeld kunnen worden. *Wie een joker neerlegt, kan dan nooit liegen*. Een joker kan immers voor elke kaart liggen. Daarom is het van belang de joker tot het allerlaatst te bewaren. Dan is het immers noodzaak om 'de waarheid te spreken', wil men niet opnieuw een stapeltje kaarten erbij krijgen.

Een laatste advies: Als u dit spel met *jonge kinderen* speelt, moet u hun leren in het begin niet al te enthousiast 'je liegt' te laten roepen. Leer hun de spanning van het spel, die juist bestaat in het laten groeien van het stapeltje kaarten en dan op het juiste moment roepen: 'je liegt'...