

Paniek op de boerderij

Voor dit spel zijn vier of acht spelers nodig; men heeft een spel van 32 kaarten nodig voor twee of vier spelers. Voor acht spelers heeft men twee spelen van 32 kaarten nodig. De vier azen verbeelden vier boerderijen. De koningen zijn de boeren, de vrouwen de boerinnen, de boeren de knechten, de tieners de koeien, de negens de paarden, de achten de varkens en de zevens de schapen. Elke speler neemt een aas, die hij voor zich zet (als ze met twee zijn, heeft iedereen twee azen). Alle kaarten worden geschud en verdeeld: ieder heeft hetzelfde aantal. Terwijl de boer en de boerin naar de kermis zijn, is er paniek uitgebroken op de boerderij: de knecht is het veld ingetrokken, het paard, de koe, het varken en het schaap zijn ontsnapt en huppelen in de wei. Men moet dat groepje terugvinden en de boer en de boerin helpen bij het herstellen van de orde. Elke speler beschikt buiten de aas, over een boer, een knecht, een koe, een paard, een varken en een schaap van dezelfde kleur; maar het kan gebeuren dat men in het spel het paard of de boerin van zijn buurman heeft en daarom moeten de kaarten uitgewisseld worden: elke speler laat er een uittrekken (zonder het spel te tonen) door zijn buurman en trekt er zelf ook een. De eerste die de boerderij weer compleet heeft is de overwinnaar. Voorbeeld: Kris heeft harten; bijgevolg moet hij bij elkaar krijgen: de hartenkoning, de hartenvrouw, de hartenboer, de hartentien, -negen, -acht en -zeven. Dan pas heeft hij de hoeve volledig bij elkaar. Dit bereikt hij door bij zijn buurman een kaart te trekken, wanneer hij er een te weinig heeft. Er zijn heel wat varianten op dit spel. We laten het aan je eigen verbeelding over die te vinden.