**De algemene regels van Barnga**

|  |  |
| --- | --- |
| **De kaarten**  | Er worden slechts twintig kaarten gebruikt: Aas, 2, 3, 4 en 5 in iedere kleur. De kleuren zijn schoppen (♠), klaver (♣), ruiten (♦) en harten (♥). De aas is de laagste kaart. |
| **De spelers** | Per tafel zijn er vier spelers, waarbij de twee spelers die tegenover elkaar zitten samen spelen (elkaars maat zijn).  |
| **Het delen**  | De gever schudt de kaarten en geeft ze een voor een. Iedere speler krijgt vijf 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 de 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 gevraagde kleur (van de eerste kaart dus) wint de slag.  |
| **Troef**  | In dit spel is schoppen troef. Een troefkaart is altijd hoger dan een kaart van een andere kleur. Als je niet kunt bekennen, mag je een troefkaart spelen. Hiermee win je dus de slag, zelfs als de waarde van je troefkaart lager is dan de hoogste kaart van de gevraagde kleur. Een volgende speler mag echter ook introeven en in dat geval wint de hoogste troefkaart de slag.  |
| **Het einde** | Het spel is afgelopen wanneer alle vijf de kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.  |