

### Achtergrond van "De Grootte Hootemetoot" (een stieke geschiedenis):

Overal ter wereld, al eeuwen lang, in vele variaties en onder vele namen wordt het spel gespeeld. In Japan heet het "Dai Hin Min", in Alaska "Rich Man - Poor Man", elders in de Verenigde Staten "The Great Dalmut" of "Scum". Hoe illuster en oorspronkelijk de namen ook mogen klinken, allen zijn ze afgeleid van hetzelfde van oorsprong Chinese kaartspel genaamd "Zeng Shàng Yóu", wat letterlijk vertaald "Opklimmen" betekent. Omdat het een grappig en hilarisch spel is, waard om gespeeld te worden heeft Bureau Dagloon van Centrum Maliebaan bij wijze van relatiegeschenk een Hollandse variant ontwikkelt onder de naam "De Grootte Hootemetoot", een spel oneerlijk als het leven zelf.

### Inleiding:

De Grootte Hootemetoot is gemakkelijk te leren en leuk voor kinderen van 8 tot 88 jaar. Het spel wordt bij voorkeur gespeeld met een groep van 5 tot 8 personen; 4 of meer dan 8 spelers is ook mogelijk. Hoe sneller je je kaarten uitspeelt, hoe hoger je sociale status is in de volgende ronde. Omdat je sociale status kan worden afgelezen aan de stoel waarop je gezeten bent wordt na iedere ronde geruid van zitplaats.

### De speelkaarten:

Het betreft een gewoon dek speelkaarten, echter met een bijzondere samenstelling. Het spel bevat 68 kaarten:

11 rode heren (de minstkukels)	5 vijven
10 tieners	4 viervers
9 negens	3 drieën
8 achten	2 tweeën
7 zevens	1 zwarte heer (de grootte hootemetoot)
6 zessen	2 jokers

De Minstkukels zijn het laagste in rang, de Grootte Hootemetoot is het hoogste. Verder geldt hoe hoger de waarde, hoe lager de rang. De jokers nemen de waarde aan van één of meerdere andere kaarten die worden gespeeld.

### Doel van het spel:

Speel zo snel mogelijk al je kaarten uit.

### Voorbereiding:

Schud de kaarten en laat iedere speler een kaart trekken. De speler met de hoogste rang is de Grootte Hootemetoot en kiest de beste stoel. De speler met de één na hoogste rang is de Mindere Hootemetoot en neemt de stoel links naast de Grootte Hootemetoot, enzovoort. Degene met de laagste rang is het Minstkukel, degene met de één na laagste rang het Minkukel. Het Minkukel zit rechts van het Minstkukel. Alle tussengeliggende rangen zijn koopmannen van verschillende status. Beschouw een joker als de laagst mogelijke rang en trek extra kaarten indien spelers een gelijke rang hebben getrokken.

### Het delen:

Het Minstkukel is verantwoordelijk voor het delen en voor het rapen van de slagen. Hij deelt de kaarten, te beginnen bij de Grootte Hootemetoot, één voor één, met de klok mee en tot alle kaarten opgedeeld zijn. De ene speler kan dus meer kaarten hebben dan de andere. De spelers nemen hun kaarten op en rangschikken ze.

### Belastingheffing:

Na de kaarten te hebben bekeken kiest de Grootte Hootemetoot uit zijn hand twee kaarten die hij ruilt tegen de twee beste kaarten van het Minstkukel. De jokers worden ook hier beschouwd als de laagst mogelijke rang. Verder geldt: hoe lager de waarde, hoe hoger de rang, hoe beter de kaart. Tegelijkertijd ruilt de Mindere Hootemetoot één kaart voor de beste kaart van het Minkukel.

### Revolutie:

Indien een speler beide jokers heeft mag hij of zij de Revolutie uitroepen. In dit geval wordt er geen belasting geheven en gaat de kaartenruil tussen Hootemetooten en Kukels niet door. Heeft het Minstkukel beide jokers dan roept hij een zogenaamde Grote Revolutie uit. In dit geval wisselen alle spelers onmiddellijk van stoel met de tegenovergestelde rang. Het Minstkukel wordt Grootte Hootemetoot en andersom, het Minkukel wordt Mindere Hootemetoot, enzovoort.

### Het Spel:

De Grootte Hootemetoot begint het spel met één of meerdere kaarten uit te spelen van de zelfde rang. De volgende speler (met de richting van de klok mee) speelt een zelfde aantal kaarten van een hogere rang of past. Een speler die vanuit strategische overwegingen gepast heeft mag wanneer hij binnen de zelfde slag opnieuw aan de beurt is er voor kiezen wél een set kaarten uit te spelen. Degene die, nadat alle spelers hebben gepast, het laatste een set kaarten heeft uitgespeeld (van de hoogste rang dus) wint. De slag wordt door het Minstkukel van tafel geraapt. De winnaar begint met een nieuwe slag, door opnieuw één of meerdere kaarten uit te spelen van de zelfde rang. Voorbeeld: Speler A speelt 4 negens; speler B past, want hij heeft alleen 4 tieners en die zijn lager in rang; speler C speelt 4 zessen, waarna speler D er voor kiest 3 drieën en een joker uit te spelen, waarmee automatisch de slag van hem is, want van de tweeën zitten er maar 2 in het spel.

### Uit gaan:

Degene die het eerste alle kaarten heeft uitgespeeld wint en is in de volgende ronde de Grootte Hootemetoot. De speler die als tweede alle kaarten uitspeelt wordt de Mindere Hootemetoot, enzovoort. Nadat een speler is uitgegaan wordt het spel hervat door de speler die na hem (in de richting van de klok) het eerst aan de beurt is en nog kaarten heeft.

### Tips voor optimaal speelgenot:

De spelers worden uitgenodigd zich te gedragen naar de sociale status die zij bezitten. De Hootemetooten zijn dus arrogant en neerbuigend, terwijl de Kukels zich onderdanig en/of vijandig opstellen. De tussenranggen slijmen naar boven en schoppen naar beneden. Door stoelen te gebruiken met meer of minder comfort wordt de sociale status gesymboliseerd. Ook is het aardig de spelers een bij hun sociale status passend hoofddekseel op te zetten. Verzin je eigen symbolen en privileges ter verlichtiging, bijvoorbeeld: indien het Minstkukel tijdens het delen een kaart open laat vallen, is het aan de Grootte Hootemetoot om te beslissen wie die kaart krijgt. Vanuit strategisch oogpunt is het soms verstandiger te passen dan te spelen.