

## PESTEN

Iedere speler krijgt 5 kaarten, de overgebleven kaarten worden omgekeerd op tafel gelegd, waarna de bovenste kaart gedraaid wordt en naast het stapeltje gelegd. De eerste speler moet nu één van zijn kaarten op de open kaart leggen. Zijn kaart moet:

- hetzelfde symbool (harten, klaver enz.) hebben, of
- dezelfde waarde (aas, koning enz.) hebben als de bovenliggende open kaart. Kan deze speler geen kaart afleggen, dan moet hij een kaart van het stapeltje kopen en zijn beurt voorbij laten gaan. Wie het eerst zijn kaarten kwijt is heeft gewonnen. Als men aan de beurt is moet men op de volgende bijzondere regels letten:
  - Legt een speler een 7 op, dan moet de volgende speler twee kaarten kopen. Als deze echter een andere 7 op de eerste 7 kan leggen, dan moet de daaropvolgende speler 4 kaarten kopen enz.
  - Heeft men een boer in zijn hand, dan mag men deze opleggen en naar eigen keuze het symbool veranderen. (Natuurlijk neemt men het symbool, waarvan men de meeste kaarten heeft.)
  - Gooit een speler een 8 op, dan moet de volgende speler zijn beurt overslaan.
  - Bij elke aas die men opgooit wordt de speelrichting veranderd.
  - Wie nog één kaart heeft moet kloppen en hardop "laatste kaart" zeggen. Dit geldt voor elke keer, dat men een laatste kaart heeft. Als een speler dit heeft vergeten en de volgende speler heeft reeds een kaart opgelegd, dan moet hij voor straf 5 kaarten kopen.

