



Bij de spelletjes die op deze bladzijden vermeld staan, worden de jokers niet gebruikt. Er bestaan nog heel veel andere mogelijkheden om met de kaarten te spelen. Probeer eens de spelletjes uit die je eventueel zelf nog kent. Zoals *Hartenjagen*, *Bollen*, *Pandoeren*, *Liegen*, *Jokeren*,... Het is niet de bedoeling al die kaartspelen hier uit te leggen. (Sommigen zijn dan ook erg ingewikkeld om uit te schrijven!) Ook het bekende spel *Patience* is erg leuk om met de muzieknoten uit te proberen. Pas de spelen aan aan het leesniveau van de spelers. Als ze nog te veel moeite hebben, is het niet leuk meer. In de uitleg worden de notennamen c, d, e, f, g, a en b gebruikt. Die staan voor do, re, mi, fa, sol, la en si.

Hoger Lager - voor 2 of meer spelers

Haal de kaarten met de kruisen en mollen uit het deck. Verdeel de kaarten over het aantal spelers. De spelers houden de kaarten met de rug naar boven. De eerste speler neemt de bovenste kaart van zijn stapel en legt die op tafel. De andere spelers volgen. Wie de hoogste noot gooid, krijgt alle gegooid kaarten van die spelbeurt. Bij twee gelijke noten leggen, worden er twee nieuwe kaarten bovenop gelegd. Wie de meeste kaarten verdient, wint.

- **Variatie:** De laagste noot krijgt de kaarten. En: wie het eerst geen kaarten meer heeft, wint. Het spel kan ook worden gespeeld met alle kaarten voor wie vertrouwd is met kruis en mol. Het kan ook met beide decks samen worden gespeeld, voor wie beide sleutels gewoon is. Het kan ook met enkele kaarten (de eerste vijf noten bijvoorbeeld) worden gespeeld voor de beginnende notenlezers.

Om het eerst - voor 2 of meer spelers

Elke speler krijgt een deck kaarten of een gelijk deel van een deck. De spelleider geeft het startsein. De spelers sorteren om het snelst de kaarten in de juiste volgorde, van laag naar hoog.

- **Variatie:** Je kunt dit spel ook spelen met kleinere reeksen en het delen van de kaarten aanpassen aan het leesniveau van de spelers. Je kunt ook de volgorde omdraaien: van hoog naar laag.

Toonladder - voor 1 speler

Haal alle kruisen en mollen uit het spel, behalve één reeksje van vier, bijvoorbeeld de f#. Leg de kaarten met de rug naar boven in stapeltjes van vier, op een rij van links naar rechts, zo acht stapeltjes na elkaar: de toonladder.

Dan heb je nog vier kaarten over. Neem één van die vier en leg haar op de juiste plaats in de toonladder, met de rug naar onderen, onder het stapeltje kaarten. Neem van dat stapeltje een nieuwe kaart en speel zo verder.

Kom je een f# tegen, dan moet je die weggelassen en een nieuwe kaart nemen van het beginstapeltje.

Als je toonladder mooi gevormd is, ben je uit. Als je beginstapeltje eerder op is en je toonladder nog niet klaar, dan ben je kapot.

- **Variatie:** Je kan dit spel ook spelen met kleinere reeksen.

Kwartet - voor 2 of meer spelers

Elke speler krijgt zeven kaarten. De andere kaarten worden met de rug naar boven door elkaar op tafel gelegd. De spelers trachten een kwartet te vormen: vier kaarten van dezelfde noot.

De speler vraagt aan een partner een kaart, waarop een noot staat die hij zelf ook al heeft. De partner moet die kaart geven als hij ze heeft. Dat kunnen er één, twee of drie zijn. Heeft hij er geen, dan moet de speler een kaart van de tafel nemen.

Wie op het einde de meeste kwartetten heeft gevormd, wint.

- **Variatie:** Speel het spel met twee rode en twee blauwe kaarten (g-sleutel en f-sleutel) van elke noot.

Pesten - voor 2 of meer spelers

Elke speler krijgt zeven kaarten. De overige worden omgekeerd op een stapeltje gelegd. De bovenste kaart wordt gedraaid en naast het stapeltje gelegd. Nu mogen de spelers om de beurt een kaart afleggen, volgens bepaalde regels:

- Op een kaart met één zwarte (vierde) noot mag elke andere kaart met één zwarte (vierde) noot, op een kaart met een halve elke andere kaart met een halve, enzovoort. Op een bepaalde noot mag een andere kaart met dezelfde noot (bv. *f#* op *f#*).

Wie niks kan afleggen, moet een kaart van het stapeltje nemen. Die mag worden neergelegd, indien mogelijk.

- Legt iemand een *d*, dan moet de volgende speler twee kaarten bijnemen.
- Legt iemand een *a*, dan moet de volgende speler één kaart bijnemen.
- Een *b^b* mag altijd worden gelegd en met die kaart mag je zelf de *kleur* bepalen die moet worden gevolgd, dat wil zeggen: één zwarte (vierde), drie zwarte (vierde), één witte (halve) of twee witte (halve).
- Legt iemand een *c*, dan moet de volgende een beurt overslaan.
- Legt iemand een *g*, dan mag hij nog een keer.

Wie nog maar één kaart over heeft, moet op tafel kloppen. Vergeet hij dat, dan moet hij zeven nieuwe kaarten bijnemen.

Wie geen kaarten meer heeft, wint. De andere spelers kunnen dan nog verder spelen of samen met de winnaar stoppen.

Zwarte Piet - voor 3 of meer spelers

Haal de kaart met één zwarte (vierde) *b* uit het spel. De kaart met drie zwarte (vierde) *b*'s is nu de Zwarte Piet. Alle kaarten worden verdeeld. De spelers leggen de koppels die ze bij hun kaarten vinden op tafel: twee kaarten met dezelfde zwarte of twee kaarten met dezelfde witte noten.

Als iedereen klaar is met leggen, begint het spel: de eerste speler trekt, zonder dat hij ziet wat erop staat, een kaart bij de buurman en kijkt of hij er een koppel mee kan maken. Als dat zo is, mag hij het koppel weer op tafel leggen. Anders houdt hij de kaart bij.

Alle kaarten zullen zo op de tafel terechtkomen, behalve de Zwarte Piet. Wie met die kaart blijft zitten, is de verliezer.

Kwinten leggen - voor 2 of meer spelers

Elke speler krijgt zeven kaarten. De overige worden omgekeerd op een stapeltje gelegd. De bovenste kaart wordt gedraaid en naast het stapeltje gelegd. Nu mogen de spelers om de beurt een kaart afleggen volgens deze regels:

- Op de kaart mag een kwint naar omhoog (*e-b*; *c-g*...). Ook op de hoge *c* mag een *g* en op een *a* mag een *e* (anders loopt het spel vast).
- Op elke kaart mag een naamgenoot (*c* op *c*, maar ook *b* op *b^b* en *f#* op *f*).
- Wie een *c#* heeft gelegd, mag er nog een kaart naar keuze bovenop leggen (omdat die einde reeks is, op *c#* past - om alle verwarring te vermijden - geen *a^b*). Wie het eerst zonder kaarten is, wint.
- **Variatie:** Je kan naar keuze de extra regeltjes van het spel *Pesten* toevoegen (beurt overslaan, kaart nemen, enzovoort).

Klimmen of dalen - voor 1 speler

Haal de mollen en kruisen uit het spel. Hou het deck in je handen, met de rug naar boven. Leg zes kaarten op tafel, met de rug naar beneden. Leg op twee van die kaarten twee nieuwe, als de noot van de ene kaart volgt op de andere (als ze een secunde vormen, bijvoorbeeld *d-e*, *g-a*...). Werk zo verder met de zes stapeltjes. De koppels moeten niet naast elkaar liggen. Je bent uit als je alle kaarten kunt neerleggen. Je bent nog meer uit als je op het einde ook de stapeltjes nog bij elkaar kunt voegen tot één stapel: dan mag je alle secunden bij elkaar voegen, bijvoorbeeld *c-d-e-f-g-a* en je mag dan ook alle gelijke kaarten (*c-c*, *d-d*) bij elkaar voegen, bijvoorbeeld *c-c-d-e-f-f*.

Afstanden zoeken - voor 1 speler

Hou het deck in je handen, met de rug naar boven. Leg zes kaarten op tafel met de rug naar beneden. Zoek de noten die een tritonius vormen (drie hele tonen na elkaar, bijvoorbeeld *c#-g*). Leg daarop twee nieuwe kaarten en zoek opnieuw de combinatie. Je mag ook steeds twee kaarten leggen op twee noten van dezelfde toonhoogte (*e-e*). Je bent uit als je alle kaarten kunt neerleggen. Je bent nog meer uit als je op het einde ook de stapeltjes nog bij elkaar kunt voegen tot één stapel, bijvoorbeeld *c-c-c-f#-f#-c* (hoog).

- **Variatie:** Speel het spel met andere toonsafstanden. Werk met het aantal tonen (bijvoorbeeld 2,5) en niet met de namen tert, kwint, want dan geraak je er niet uit... Stapeltjes combineren op het einde zal soms makkelijker zijn dan bij de tritonius (bv. 1,5 toon: *d-f-f-ab-b*).

Montana - voor 1 speler

Dit spel wordt gespeeld met twee decks. Dit kan ook met *g*- en *f*-sleutel (beschouw *c* en *c'* dan gelijk). Leg alle kaarten open in acht rijen van dertien kaarten. Haal dan de acht *c*'s (laag) uit het spel en leg ze vooraan. Hierbij moeten de zwarte en witte worden afgewisseld. Dan begint het spel. Verplaats steeds een kaart naar een lege plaats. Er zijn steeds acht lege plaatsen. Op een lege plaats kan alleen een kaart gelegd worden die volgt op de kaart links van de lege plaats. Dus rechts van *f* drie zwarte (vierde) noten komt *f#* drie zwarte (vierde) noten, rechts van *e* één witte (halve) noot komt *f* één witte (halve) noot. Enzovoort. Je bent uit als je acht maal de reeks van 13 noten kunt leggen.

- **Variatie:** Maak een reeks zonder de wijzigingstekens.