

Barbu

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Behaal de minste strafpunten over alle zeven contracten.

OPZET

- Vier spelers, deel alle 52 kaarten (13 per speler).
- Deler kiest één van zijn nog niet gespeelde contracten.
- Niet-delers kunnen de deler verdubbelen voor aanvang van het spel.

SCORE

- Negatieve contracten bestraffen slagen, harten, vrouwen, Hartenkoning of laatste slag.
- Domino's beloont als eerste klaar zijn en bestraft als laatste eindigen.

Tip: Kies contracten die bij je hand passen, en verdubbel de deler als je ze ziet worstelen.

AAN DE BEURT

- Leid een kaart; anderen moeten kleur bekennen als het kan.
- De hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag.
- Score op basis van de regels van het actieve contract.

Barbu is een Frans kaartspel met meerdere contracten waarbij elke speler zeven verschillende contracten moet spelen gedurende een volledig spel. Elk contract heeft unieke doelstellingen, variërend van slagen vermijden tot specifieke kaarten verzamelen.

Doel

Behaal over alle zeven contracten de minste strafpunten (of de meeste bonuspunten) gedurende het spel. Elke speler is een keer deler en moet alle zeven contracten kiezen en spelen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel alle 13 kaarten aan elke speler.
4. **Contracten:** Elke deler moet alle zeven contracten één keer spelen tijdens zijn beurt als deler. De zeven contracten zijn: Geen Slagen, Geen Harten, Geen Vrouwen, Geen Hartenkoning, Geen Laatste Slag, Barbu (alle negatieve contracten gecombineerd) en Domino's.

Spelverloop

1. **Stap 1:** De deler kiest één van zijn nog niet gespeelde contracten voor de ronde.
2. **Stap 2:** Voor aanvang van het spel mag elke niet-deler de score van de deler voor dit contract verdubbelen, en de deler mag individuele spelers herverdubbelen.
3. **Stap 3:** Spelers spelen standaard slagen nemen, met kleur bekennen als het kan. De hoogste kaart van de geleide kleur wint elke slag tenzij een contract anders bepaalt.
4. **Stap 4:** Na alle 13 slagen worden punten opgeteld op basis van de regels van het gekozen contract.
5. **Stap 5:** Het delen roteert nadat alle zeven contracten door de huidige deler zijn gespeeld.

Scoren

- Geen Slagen: -2 punten per genomen slag.
- Geen Harten: -2 punten per genomen hartenkaart.
- Geen Vrouwen: -6 punten per genomen vrouw.
- Geen Hartenkoning: -20 punten voor het nemen van de Hartenkoning.
- Geen Laatste Slag: -20 punten voor het winnen van de laatste slag.
- Barbu: Alle bovenstaande negatieve scores gecombineerd in één hand.
- Domino's: +5 voor als eerste klaar zijn, +2 voor tweede, -2 voor derde, en -5 voor laatste.

Varianten

- **Troefcontract:** Sommige groepen voegen een positief contract toe waarbij een troefkleur wordt gekozen en je punten scoort voor genomen slagen.
- **Aangepaste scoring:** Puntwaarden kunnen per contract worden aangepast om de balans van het spel te wijzigen.
- **Vijf contracten:** Een kortere versie met slechts vijf contracten in plaats van zeven.

Tips en strategieën

- Kies contracten strategisch op basis van je hand. Als je weinig harten hebt, is Geen Harten een goede keuze.
- Gebruik verdubbelen verstandig. Als je denkt dat de deler met een contract gaat worstelen, kan verdubbelen de score flink omgooien.
- Probeer bij Geen Slagen vroeg een kleur te voiden zodat je in toekomstige rondes kunt discarden.

Tips & strategie

Pas je contractkeuze aan op de sterkte van je hand. Een hand vol lage kaarten is perfect voor Geen Slagen, terwijl een hartenloze hand Geen Harten makkelijk maakt.

Het verdubbelmechanisme is het hart van de Barbu-strategie. Weten wanneer je de deler moet verdubbelen (en wanneer niet) op basis van je eigen hand kan enorme puntenverschuivingen veroorzaken.