

# Bezique

2 spelers

64 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Scor punten door melds te declareren en Azen en tien en te vangen om 1000 te bereiken.

## OPZET

- Gebruik een 64-kaartsendek (twee piquetdekken, 7 tot en met Aas).
- Deel 8 kaarten per speler; draai een kaart om voor troef.
- Resterende kaarten vormen de trekstapel.

## SCORE

- Bezique (Schoppen Vrouw + Ruiten Boer) = 40; Dubbele Bezique = 500.
- Troefereeks (Aas-10-Heer-Vrouw-Boer) = 250 punten.
- Vier Azen = 100, Heren = 80, Vrouwen = 60, Boeren = 40.

*Tip: Win slagen strategisch voor meldkansen, niet alleen voor de slagpunten.*

## AAN DE BEURT

- Speel een kaart op de slag; je hoeft tijdens de trekfase geen kleur te bekennen.
- De slagwinnaar mag één meld met de voorkant omhoog declareren voor het trekken.
- Beide spelers trekken na elke slag één kaart van de trekstapel.

Bezique is een elegant Frans slag-en-meld spel voor twee spelers met een 64-kaartsendek. Spelers verzamelen slagen om kansen te krijgen voor het declareren van waardevolle kaartcombinaties, terwijl ze tegelijkertijd een strategisch slagenspel spelen.

## Doel

Punten scoren door melds (speciale kaartcombinaties) te declareren en door Azen en tien en te vangen in slagen. De eerste speler die de doelscore haalt (doorgaans 1000) wint.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** 64 kaarten — twee standaarddecks zonder de 2 t/m 6 (Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9, 8, 7 x 2 in elke kleur).
3. **Delen:** 8 kaarten per speler, gedeeld in batches van 3-2-3. De volgende kaart wordt omgedraaid om de troefkleur te bepalen.
4. **Trekstapel:** De resterende kaarten worden met de rug omhoog neergelegd als trekstapel.

## Spelverloop

1. **Slagen:** De niet-deler begint. Je hoeft tijdens de trekfase geen kleur te bekennen. De hoogste kaart van de aangeleide kleur wint, tenzij getroefd.
2. **Trekken:** Na elke slag trekken beide spelers één kaart van de trekstapel (de slagwinnaar eerst).
3. **Melden:** Na een slag winnen (en voor het trekken) mag je één meld declareren door die kaarten met de voorkant omhoog op tafel te leggen. Gemelde kaarten blijven speelbaar in slagen.
4. **Eindspel:** Als de trekstapel leeg is, moeten spelers kleur bekennen en troeven als dat mogelijk is voor de resterende slagen.

## Melds

1. **Bezique:** Schoppen Vrouw + Ruiten Boer = 40 punten.
2. **Dubbele Bezique:** Beide Schoppen Vrouwen + beide Ruiten Boeren = 500 punten.
3. **Koninklijk huwelijk:** Heer + Vrouw van troef = 40 punten.
4. **Gewoon huwelijk:** Heer + Vrouw van niet-troef = 20 punten.
5. **Reeks:** Aas-10-Heer-Vrouw-Boer van troef = 250 punten.
6. **Vier Azen:** 100 punten. Vier Heren = 80. Vier Vrouwen = 60. Vier Boeren = 40.

## Tips en strategieën

---

- Win slagen strategisch om kansen te creëren voor melds, niet alleen voor de slagpunten zelf.
- Houd bij welke waardevolle melds nog haalbaar zijn gezien de gespeelde kaarten.
- Bewaar troefkaarten voor het eindspel, als kleur bekennen en troeven verplicht worden.

## Tips & strategie

---

De trekfase draait om positionering voor melds. Het eindspel is puur slagenspelvaardigheid. Beheers beide fases om te excelleren in Bezique.

Het bepalen wanneer je meldt is cruciaal. Te vroeg declareren onthult je hand; te lang wachten riskeert de kans te missen voordat de trekstapel leeg is.