

# Brûlot

3-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

## Vermijd het winnen van slagen die strafkaarten bevatten.

### OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten met 3 tot 6 spelers.
- Deel kaarten gelijkmatig uit; resterende kaarten vormen een weduwestapel.
- De bovenste kaart van de weduwe bepaalt de troefkleur.

### SCORE

- Azen: 4 punten, Heren: 3, Vrouwen: 2, Boeren: 1.
- Alle andere kaarten hebben geen strafwaarde.
- Het laagste straf totaal na alle rondes wint.

*Tip: Maak vroeg een kleur leeg zodat je strafkaarten kunt afspelen als die kleur geleid wordt.*

### AAN DE BEURT

- De speler links van de deler leidt een willekeurige kaart.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders een willekeurige kaart spelen, ook troef.
- De hoogste troef of de hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag.

*Brûlot is een traditioneel Frans-Canadees kaartspel waarbij spelers proberen specifieke strafkaarten te vermijden terwijl ze ongewenste kaarten strategisch aan tegenstanders doorgeven. Het combineert elementen van slagvermijding met handbeheer in een snel speelformaat.*

## Doel

Vermijd het verzamelen van strafkaarten tijdens het spel. De speler met de minste strafpunten aan het einde van het afgesproken aantal rondes wint.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Delen:** Kaarten worden gelijkmatig onder alle spelers verdeeld. Eventuele resterende kaarten worden open gedraaid als weduwestapel.
4. **Troef:** De bovenste kaart van de weduwestapel bepaalt de troefkleur voor de ronde.

## Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler opent de eerste slag door een willekeurige kaart te spelen.
2. **Kleur bekennen:** Elke volgende speler moet kleur bekennen als dat mogelijk is. Kan dat niet, dan mag hij een willekeurige kaart spelen, ook troef.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troefkaart wint de slag. Als er geen troef gespeeld wordt, wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Strafkaarten:** Bepaalde kaarten dragen strafpunten, en het doel is te vermijden dat je slagen wint die ze bevatten.
5. **Verbranden:** Een speler die geen kaarten heeft van de geleide kleur én geen troef, wordt 'verbrand' en moet zijn hand tonen.

## Scoren

- **Azen:** 4 strafpunten elk.
- **Heren:** 3 strafpunten elk.
- **Vrouwen:** 2 strafpunten elk.
- **Boeren:** 1 strafpunt elk.
- **Overige kaarten:** Geen strafwaarde.

## Varianten

- **Brûlot zonder troef:** Gespeeld zonder troefkleur, waardoor handbeheer nog kritischer wordt.
- **Koppel-Brûlot:** Teams van twee delen hun straf totalen, wat een coöperatieve dimensie toevoegt.

## Tips en strategieën

---

- Leid vroeg met lage kaarten om hoge strafkaarten van tegenstanders te trekken.
- Houd bij welke kleuren door andere spelers zijn uitgespeeld om te voorkomen dat je laat in het spel slagen moet winnen.
- Bewaar je troefkaarten voor situaties waarin je een slag vol strafpunten wilt ontwijken.

## Tips & strategie

---

Concentreer je erop vroeg een kleur leeg te maken zodat je strafkaarten kunt wegspelen als die kleur geleid wordt. Let goed op troefbeheer gedurende de hele ronde.

Ervaren spelers tellen strafkaarten op terwijl ze worden veroverd. Weten hoeveel punten er nog in onspeelde kaarten zitten, helpt je te beslissen wanneer je laat in een ronde risico's neemt.