

Bummerl

2 spelers

20 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Kort

Bereik 66 kaartpunten via slagen en huwelijken voor je tegenstander.

OPZET

- 2 spelers met een dek van 20 kaarten (tien t/m azen).
- Deel 5 kaarten uit aan elk; draai een kaart om voor troef.
- Overige kaarten vormen de talon.

SCORE

- Aas: 11, tien: 10, koning: 4, vrouw: 3, boer: 2.
- Verliezer krijgt 1 Bummerl; 2 als hij onder de 33 punten zit; 3 als hij geen slagen heeft gewonnen.
- De eerste die 66 punten claimt wint de hand.

Tip: Sluit de talon wanneer je er zeker van bent dat je 66 punten kunt halen met de kaarten in je hand.

AAN DE BEURT

- Leid een kaart; geen verplichting kleur te bekennen zolang de talon bestaat.
- Na elke slag trekken beide spelers een kaart van de talon.
- Meld koning-vrouw huwelijken aan voor 20 punten (40 in troef).
- Sluit de talon op elk moment om strikte kleur-bekenningsregels in te stellen.

Bummerl is een traditioneel Oostenrijks slagenspel voor twee spelers, nauw verwant aan Sixty-Six. Spelers racen om 66 kaartpunten te verzamelen terwijl ze een slinkende talon beheren.

Doel

Wees de eerste speler die 66 of meer kaartpunten verzamelt via slagen en aangemelde huwelijken, of win door de talon op het juiste moment te sluiten.

Vorbereitung

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** 20 kaarten (tien, boeren, vrouwen, koningen en azen in alle vier kleuren).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 5 kaarten. Een kaart wordt met de voorkant omhoog gelegd om de troef te bepalen en de overige kaarten vormen de talon.

Spelverloop

1. **Leiden:** De niet-deler leidt de eerste slag. Zolang de talon bestaat hoeven spelers geen kleur te bekennen.
2. **Trekken:** Na elke slag trekken beide spelers een kaart van de talon, de winnaar als eerste.
3. **Huwelijken:** Het bezitten van een koning en vrouw van dezelfde kleur stelt een speler in staat een huwelijk aan te melden voor bonuspunten (20 punten, of 40 in troef).
4. **Sluiten:** Een speler mag de talon op elk moment sluiten, waarna strikte kleur-bekenningsregels gelden en er geen kaarten meer getrokken worden.
5. **66 halen:** Zodra een speler denkt 66 punten te hebben, meldt die dit aan en stopt het spel voor de score.

Scoren

- **Bummerl-punten:** De verliezer ontvangt 1, 2 of 3 Bummerl afhankelijk van hoeveel punten hij heeft verzameld.
- **Schneider:** Als de verliezer minder dan 33 punten heeft, verdient de winnaar 2 Bummerl.
- **Schwarz:** Als de verliezer helemaal geen slagen heeft gewonnen, verdient de winnaar 3 Bummerl.

Tips en strategieën

- Sluit de talon wanneer je een sterke hand hebt en bijna 66 punten haalt, dit bevestigt je voordeel.
- Bewaar je troefhuwelijk voor een kritiek moment als je de 40-puntenboost nodig hebt.

Tips & strategie

Houd je puntentotaal in gedachten. Sluit de talon wanneer je er zeker van bent dat je 66 kunt halen met de kaarten in je hand.

Wanneer je tegenstander de talon sluit, schakel dan over op defensief spelen. Het ontzeggen van slagen kan hun gok omzetten in een straf.