

Call Break

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win over vijf rondes minimaal zoveel slagen als je geboden hebt.

OPZET

- 4 spelers, standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 13 kaarten per speler. Schoppen zijn altijd troef.
- Elke speler roept (biedt) 1-13 slagen.

SCORE

- Bod halen: scoor je bod (+ 0,1 per extra slag).
- Bod missen: verlies je bod als negatieve punten.
- Hoogste cumulatieve score na vijf rondes wint.

Tip: Tel je zekere slagen voor het bieden. Het is beter te laag te bieden dan te hoog.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als mogelijk. Zo niet, moet je troeven met een schoppenkaart als je die hebt.
- Je moet de huidige hoogste kaart in de slag kloppen als je dat kunt.
- De hoogste schoppenkaart of de hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag.

Call Break (ook bekend als Lakdi of Lakadi) is een populair slagenspel dat veel gespeeld wordt in Nepal, India en Bangladesh. Vergelijkbaar met Schoppen moet elke speler bieden (roepen) hoeveel slagen hij verwacht te winnen in elke ronde. Schoppen zijn altijd troef, en het spel wordt gespeeld over vijf rondes, waarbij cumulatieve scores de winnaar bepalen.

Doel

Win in elke ronde minimaal zoveel slagen als je geboden hebt, en behaal over vijf rondes de hoogste score.

Vorbereiding

1. **Spelers:** Precies 4 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel alle 52 kaarten gelijkmatig uit, zodat elke speler 13 kaarten krijgt.
4. **Bieden:** Beginnend bij de speler rechts van de deler roept elke speler het aantal slagen dat hij verwacht te winnen (minimum 1, maximum 13).

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler rechts van de deler opent de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is.
3. **Troeven:** Als een speler niet kan bekennen, moet hij een schoppenkaart (troef) spelen als hij die heeft. Schoppen zijn altijd de troefkleur.
4. **Slagen winnen:** De hoogste schoppenkaart wint als er schoppenkaarten worden gespeeld; anders wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
5. **Verplicht overtroeven:** Als je de huidige hoogste kaart in de slag kunt kloppen (door kleur te bekennen of te troeven), moet je een hogere kaart spelen. Dit dwingt agressief spel af.

Scoren

- Als je minimaal zoveel slagen wint als je geboden hebt, scoor je je bodswaarde (bijv. bod 3, win 3 of meer, score 3,0). Elke extra slag boven je bod geeft 0,1 punt (bijv. bod 3, win 5, score 3,2).
- Als je minder slagen wint dan je geboden hebt, verlies je je bodswaarde als negatieve score (bijv. bod 4, win 2, score -4,0).
- Na vijf rondes wint de speler met de hoogste cumulatieve score.

Varianten

- **Negen-ronde Call Break:** Uitgebreide versie met negen rondes in plaats van vijf.
- **Troefloze Call Break:** Variant zonder vaste troefkleur; de eerste gespeelde kaart bepaalt de troeven voor elke ronde.
- **Partnerschap Call Break:** Teams van twee spelen coöperatief en combineren hun slagentallen.

Tips en strategieën

- Tel je hoge kaarten en schoppenkaarten zorgvuldig voordat je biedt. Conservatieve biedingen zijn veiliger.
- Leid vroeg met je azen en koningen van andere kleuren om slagen veilig te stellen voordat tegenstanders kunnen troeven.
- Houd bij welke schoppenkaarten al gespeeld zijn. Weten welke troeven nog over zijn is cruciaal voor beslissingen in het eindspel.

Tips & strategie

Bied conservatief op basis van je hoge kaarten en schoppencount. Leid vroeg met winnaars van andere kleuren voordat ze getroffen kunnen worden. Let goed op welke schoppenkaarten al gespeeld zijn om je eindspelstrategie te bepalen.

De verplicht-kloppen-regel in Call Break zorgt voor een agressievere dynamiek dan bij Schoppen. Je kunt slagen niet gemakkelijk ontwijken, dus het beheren van je schoppenverdeling is cruciaal. Te hoog bieden wordt zwaar bestraft over vijf rondes.