

Commerce

3-10 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Vermijd de laagst gerangschikte hand door kaarten te ruilen met de weduwe.

OPZET

- Elke speler begint met 3 fiches (levens).
- Deel 3 kaarten aan elke speler en 3 kaarten open als de weduwe uit.

SCORE

- Handrangschikkingen: Tricon > Reeks > Flush > Paar > Punten (totale waarde).
- Verlies een fiche voor het hebben van de slechtste hand elke ronde.
- De laatste speler met resterende fiches wint.

Tip: Geef prioriteit aan het vormen van een tricon (drie gelijke), want die verslaat alle andere combinaties.

AAN DE BEURT

- Te beginnen links van de deler, ruil tot 3 kaarten met de weduwe of pas.
- Ruilrondes gaan door met de klok mee, één ronde per actieve speler.
- Na alle rondes onthullen spelers hun handen.
- De speler met de laagste hand verliest één fiche.

Commerce is een klassiek Frans kaartspel dat teruggaat tot de 18e eeuw (voor het eerst opgetekend in 1769). De spelmechanismen hebben veel moderne spellen beïnvloed, zoals Eenendertig en Stop de Bus. In Commerce proberen spelers rondes te winnen en fiches te verzamelen; de speler die de meeste fiches verzamelt, wordt tot winnaar uitgeroepen.

Vorbereiding

1. **Fiche-verdeling:** Elke speler begint met drie fiches voor zich neergelegd, die zijn inzet in het spel vertegenwoordigen.
2. **Zitplaatsen:** Spelers bepalen de zitplaatsen en de eerste deler door kaarten te trekken. De speler die de hoogste kaart trekt, wordt deler voor de eerste ronde en heeft het voordeel als eerste zijn zitplaats te kiezen.
3. **Uitdelen:** De deler schudt het dek grondig en laat de speler rechts van hem het dek afsnijden. Elke speler krijgt vervolgens drie kaarten uitgedeeld, één voor één, met de klok mee. Bovendien worden drie kaarten open gelegd in het midden van de tafel, de 'weduwe' genaamd.

Spelverloop

1. **Handevaluatie:** Spelers bekijken hun handen en bedenken een strategie om de hoogst mogelijke kaartencombinatie samen te stellen.
2. **Kaarten ruilen:** Te beginnen met de speler links van de deler heeft elke speler de mogelijkheid tot drie van zijn kaarten te ruilen met de kaarten van de weduwe, of te passen. Dit gaat met de klok mee verder.
3. **Ronde afsluiten:** Het aantal ruilrondes is gelijk aan het aantal actieve spelers. Aan het einde van elke ronde voegt de deler een extra kaart toe aan de weduwe om aanvullende keuzes te bieden voor spelers in latere rondes.
4. **Handen onthullen:** Zodra de aangewezen ruilrondes voltooid zijn, onthullen spelers hun handen. De speler met de laagst gerangschikte hand verliest één fiche (leven). Fiches stellen levens voor; alle fiches verliezen betekent uitschakeling uit het spel.

Handcombinaites

- **Tricon:** Een set van drie kaarten van dezelfde waarde, waarbij hogere waarden sterkere handen opleveren.
- **Reeks:** Drie kaarten van dezelfde kleur in numerieke volgorde, waarbij hogere reeksen lagere verslaan.
- **Flush:** Drie kaarten van dezelfde kleur, waarbij de hoogst gerangschikte kleur bij gelijkstand wint.
- **Paar:** Twee kaarten van dezelfde waarde, waarbij het hoogste paar prevaleert.
- **Punten:** De totale waarde van drie willekeurige kaarten, waarbij een hoger totaal een sterkere hand oplevert.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer er nog maar één speler met fiches over is; die speler is de winnaar. Het spel gaat door totdat alle andere spelers zijn uitgeschakeld door al hun fiches (levens) te verliezen.

Varianten

- **Pounce:** Pounce, of Pounce Commerce, is een populaire variant waarbij spelers 'pounce' kunnen roepen op een vierde kaart van dezelfde waarde als ze al drie overeenkomstige kaarten hebben. Als een speler bijvoorbeeld drie Negen heeft en de vierde Negen wordt onthuld in de pot, kan hij 'Pounce' roepen en hem pakken, waarmee hij een hogere hand van vier vormt. Elke pounce activeert het onthullen van een nieuwe kaart van het dek, wat spanning en onvoorspelbaarheid toevoegt.
- **Ruilen en ruilhandel:** In deze variant ruilen spelers kaarten zonder gebruik van een weduwe. Te beginnen met de oudste speler kan elke speler kiezen te 'ruilen' of te 'ruilhandelen'. Als een speler ruilt, wisselt hij één kaart met de deler en betaalt daarvoor een fiche. Als hij ruilhandelt, wisselt hij een kaart met zijn rechterbuur zonder betaling. Het spel gaat door totdat een speler klopt; bij gelijkstand krijgt de deler of de volgende speler na de deler voorrang.
- **Trentuno:** Trentuno wordt gespeeld met een dek van 40 kaarten en het doel is een hand te hebben die 31 punten telt of zo dicht mogelijk daaronder. Drie gelijke heeft een bijzondere rang tussen 30 en 31 punten. Deze variant introduceert een uniek handrangschikkingssysteem en wijzigt de deksamenstelling, wat spelers nieuwe strategische uitdagingen biedt.
- **Uitgebreide Commerce:** Uitgebreide Commerce breidt het spel uit totdat alle spelers tevreden zijn met hun handen. Spelers blijven ruilen totdat ze tevreden zijn met hun kaarten, waardoor de rondestructuur van de traditionele gameplay wegvalt. Hoewel deze variant meer flexibiliteit biedt, kan het het spel aanzienlijk verlengen. Bovendien worden de combinaties 'paar' en 'punten' in deze variant niet erkend, wat het handrangschikkingproces vereenvoudigt.

Strategie en tips

- Let op de kaarten in de weduwe om potentiële ruilmogelijkheden in te schatten.
- Geef prioriteit aan het vroegtijdig vormen van sterke combinaties in het spel.
- Houd de ruilbewegingen van tegenstanders bij om hun strategieën te anticiperen.

Tips & strategie

Richt je op het vormen van sterke combinaties zoals tricons of reeksen, maar houd ook de weduwe in de gaten voor potentiële verbeteringen. Beheer je fiches verstandig en pas je strategie aan op de kaarten die je ontvangt.

Effectieve strategie in Commerce houdt in dat risico en beloning worden gebalanceerd bij het ruilen van kaarten, anticiperen op de zetten van tegenstanders en aanpassen aan veranderende speldynamieken.