

# Court Piece

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Win 7 of meer van de 13 slagen met je partner om een court te verdienen.

## OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten.
- 4 spelers vormen twee vaste koppels.
- De troepbepaler krijgt eerst 5 kaarten, kiest de troef, daarna krijgt iedereen 13 kaarten.

## SCORE

- 7 of meer slagen winnen levert een court op.
- De eerste 7 slagen achter elkaar winnen kan als dubbele court tellen.
- Eerste team op het afgesproken aantal courts wint.

*Tip: Speel vanuit je langste zijkleur om winnaars te vestigen voordat tegenstanders zich organiseren.*

## AAN DE BEURT

- De troepbepaler opent de eerste slag.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders een willekeurige kaart spelen.
- Hoogste troef wint, of hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld is.

Court Piece, ook bekend als Coat Piece of Rang, is een veelgespeeld slagenspel dat populair is in heel Zuid-Azië, met name in India en Pakistan. Het vertoont overeenkomsten met Hokm, met een troepbepaler die de troefkleur vaststelt op basis van zijn eerste kaarten.

## Doel

Win de meeste slagen met je koppel. Het team dat 7 of meer van de 13 slagen wint, verdient een court. Het eerste team dat het vereiste aantal courts heeft, wint het spel.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee vaste koppels.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Troepbepaler:** Bepaald door het dek te snijden; de speler met de hoogste kaart bepaalt de troef.
4. **Uitdelen:** De troepbepaler ontvangt eerst 5 kaarten, kiest de troefkleur, daarna ontvangen alle spelers hun volledige 13 kaarten.

## Spelverloop

1. **Leiden:** De troepbepaler opent de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur volgen als dat mogelijk is. Anders mogen ze een willekeurige kaart spelen.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld is.
4. **Hand voltooiën:** Alle 13 slagen worden gespeeld, en het team met de meeste slagen scoort een court.

## Scoren

- **Court:** 7 of meer slagen winnen in een hand levert een court op.
- **Bonus opeenvolgende courts:** Sommige groepen kennen extra courts toe voor het winnen van meerdere hands op rij.
- **Speloverwinning:** Het eerste team dat het afgesproken aantal courts bereikt, wint.

## Varianten

- **Double Sar:** Als het team van de troepbepaler de eerste 7 slagen achter elkaar wint, telt dat als een dubbele court.
- **Badam Satti:** Een variant zonder troef die soms naast Court Piece gespeeld wordt voor afwisseling.

## Tips en strategieën

---

- Kies een troefkleur met lengte en minstens een paar hoge kaarten.
- Speel vanuit je langste zijkleur om winnaars te vestigen voordat de tegenstanders zich kunnen organiseren.
- Houd bij hoeveel troeven er gespeeld zijn om te weten wanneer je veilig zijkleurwinnaars kunt innen.

## Tips & strategie

---

De juiste troef kiezen is cruciaal. Zoek een kleur met zowel lengte als hoge kaarten, en bedenk welke kleuren je partner mogelijk kan ondersteunen.

Vroeg troeven uittrekken is een betrouwbare strategie als je team troeflengte heeft. Dit maakt de weg vrij voor je hoge zijkleurkaarten om latere slagen te winnen.