

Dou Dizhu

3 spelers

54 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Kort

Verhuurder: leeg als eerste je hand. Boeren: een van beiden leegt zijn hand vóór de Verhuurder.

OPZET

- 3 spelers, dek van 54 kaarten (52 kaarten + 2 jokers).
- Deel 17 kaarten per speler. Leg 3 apart voor de Verhuurder.
- Bied op de Verhuurderrol; winnaar neemt de 3 extra kaarten.

SCORE

- Basisinzet is gelijk aan het bod van de Verhuurder. Bommen verdubbelen de inzet.
- Verhuurder wint: elke Boer betaalt. Boer wint: Verhuurder betaalt beiden.

Tip: Tel de 2's en jokers. Wie deze beheerst, beheerst het spel.

AAN DE BEURT

- Speel een geldige kaartvolgcombinatie (enkel, paar, reeks, bom, enz.).
- De volgende speler moet het kloppen met hetzelfde type op een hoger rangnummer, of passen.
- Twee opeenvolgende passen geven het leiden terug aan de laatste speler die speelde.

Dou Dizhu (wat 'Vecht de Verhuurder' betekent) is het populairste kaartspel in China, gespeeld door honderden miljoenen mensen zowel in persoon als online. Het is een klimspel voor drie spelers waarbij twee Boeren samenwerken tegen één Verhuurder, die het voordeel heeft van extra kaarten. Het spel combineert handbeheer, partnerschapspel en snelle kaartvolgcombinaties.

Doel

De Verhuurder probeert als eerste al zijn kaarten te spelen. De twee Boeren winnen als een van hen zijn hand leegt vóór de Verhuurder.

Vorbereiding

1. **Spelers:** Precies 3 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten plus 2 jokers (54 kaarten totaal).
3. **Uitdelen:** Deel 17 kaarten aan elke speler. De overige 3 kaarten worden open neergelegd.
4. **Bieden:** Spelers bieden op de Verhuurderrol (0, 1, 2 of 3 punten). De hoogste bieder wordt de Verhuurder en neemt de 3 extra kaarten op, waardoor hij 20 kaarten heeft.

Spelverloop

1. **Kaartrangschiikking:** Gekleurde Joker (hoogste), Zwarte Joker, 2, A, K, V, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (laagste).
2. **Leiden:** De Verhuurder speelt als eerste. Hij mag een geldige combinatie spelen.
3. **Volgen:** De volgende speler moet dezelfde soort combinatie spelen met een hoger rangnummer, of passen.
4. **Geldige combinaties:** Enkele kaart, paar, drietal, drietal met bijkaart (enkel of paar), reeks (5+ opeenvolgende enkelen), parenreeks (3+ opeenvolgende paren), vliegtuig (2+ opeenvolgende drietallen, met of zonder bijkaarten), en bom (vier van een soort of beide jokers).
5. **Bommen:** Een bom (vier van een soort) of raket (beide jokers) klopt elke combinatie zonder bom. Een hogere bom klopt een lagere bom. De raket klopt alle bommen.
6. **Ronde winnen:** Als twee opeenvolgende spelers passen, leidt de laatste speler die speelde een nieuwe combinatie.

Scoren

- De basisinzet wordt bepaald door het bod van de Verhuurder (1, 2 of 3).
- Elke bom of raket die tijdens de ronde wordt gespeeld verdubbelt de inzet.
- Als de Verhuurder wint, betaalt elke Boer de Verhuurder de uiteindelijke inzet. Als een Boer wint, betaalt de Verhuurder elke Boer.
- Lentebonus: Als de Verhuurder al zijn kaarten speelt zonder dat een Boer ook maar één kaart heeft gespeeld, verdubbelt de inzet. De omgekeerde lentebonus werkt hetzelfde als de Verhuurder nooit na de opening aan beurt komt.

Varianten

- **Vier-speler Dou Dizhu:** Eén speler slaat elke ronde over, of twee spelers vormen het Verhuurderteam.
- **Blij Dou Dizhu:** Extra bonussen voor speciale kaartvolgcombinaties in de beginhand.
- **Laizi Dou Dizhu:** Aangewezen wilde kaarten (laizi) die voor elke kaart in combinaties kunnen worden vervangen.

Tips en strategieën

- Leid als Verhuurder met je sterkste reeksen en combo's om vroeg de controle te nemen.
- Werk als Boer samen met je partner. Bewaar bommen om de Verhuurder op kritieke momenten te stoppen.
- Tel kaarten zorgvuldig, vooral 2's en jokers, want die bepalen wie het eindspel beheerst.

Tips & strategie

Leid als Verhuurder agressief met reeksen en drietallen om tempo te houden. Werk als Boer samen door je machtskaarten te bewaren om de reeksen van de Verhuurder te onderbreken. Houd altijd de resterende 2's en jokers bij.

De sleutel tot Dou Dizhu is tempobeheer. De Verhuurder moet kaarten afspelen in efficiënte combos voordat de Boeren kunnen coördineren. Boeren moeten communiceren via hun speelstijl, individuele kaarten opofferen om hun partner de leiding te geven.