

Écarté

2 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Kort

Wees de eerste speler die 5 punten scoort door slagen te winnen en de Koning van troef te melden.

OPZET

- Twee spelers: deel 5 kaarten elk van een dek van 32.
- Draai één kaart open om de troefkleur te bepalen.
- De niet-deler beslist of hij een kaartruil wil voorstellen.

SCORE

- 3-4 slagen = 1 punt; alle 5 slagen (vole) = 2 punten.
- De Koning van troef melden of onthullen = 1 punt.

Tip: Stel een ruil voor als je hand minder dan 3 winnaars heeft; weiger voorstellen als deler wanneer je hand sterk is.

AAN DE BEURT

- Open een kaart; de tegenstander moet kleur bekennen of troeven als dat niet kan.
- De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij getroeft.
- Winnaar van elke slag opent de volgende.

Écarté is een klassiek Frans slagenspel voor twee spelers gespeeld met 32 kaarten. Het heeft een unieke kaartruilfase voor het spel begint, en de Koning is de hoogste troefkaart met een speciale scorebon.

Doel

Wees de eerste speler die 5 punten scoort door de meerderheid van de slagen in elke hand te winnen en door de Koning van troef in de hand te hebben of te onthullen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** 32 kaarten uit een standaard dek (7, 8, 9, 10, Boer, Vrouw, Koning, Aas van elke kleur).
3. **Kaartvolgorde:** Koning (hoogst), Vrouw, Boer, Aas, 10, 9, 8, 7 (laagst).
4. **Uitdelen:** Deel 5 kaarten aan elke speler in series van 2 en 3 (of 3 en 2). Draai de volgende kaart open om de troefkleur te bepalen.

Spelverloop

1. **Stap 1:** De niet-deler (de oudere hand) mag een kaartruil voorstellen, of met de huidige hand spelen. Als hij een ruil voorstelt, mag de deler dit accepteren of weigeren.
2. **Stap 2:** Bij acceptatie legt de oudere hand ongewenste kaarten af en trekt vervangers van de stapel. Vervolgens mag de deler hetzelfde doen. Ruilvoorstellen mogen doorgaan totdat een van beide spelers tevreden is of de stapel leeg is.
3. **Stap 3:** Als de deler een voorstel weigert, begint het spel direct. De oudere hand opent de eerste slag.
4. **Stap 4:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, moeten ze troef spelen als ze die hebben. De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij getroeft.
5. **Stap 5:** De winnaar van elke slag opent de volgende. Na alle 5 slagen worden punten toegekend.

Scoren

- 3 of 4 slagen winnen geeft 1 punt.
- Alle 5 slagen winnen (de vole) geeft 2 punten.
- De Koning van troef in de hand hebben en dit voor het spelen melden geeft 1 punt.
- Als de open kaart de Koning van troef is, krijgt de deler 1 punt.
- Als de oudere hand speelt zonder voorstel te doen en er niet in slaagt 3 slagen te winnen, krijgt de deler 2 punten in plaats van 1.

Varianten

- **Driehandig Écarté:** Een variant waarbij drie spelers strijden, met de deler die elke hand buitenspel staat terwijl de andere twee tegen elkaar spelen.
- **Écarté om Inzet:** Een gokvariant waarbij elk punt een afgesproken bedrag waard is, met verdubbelde bonus voor de vole.
- **Snel Écarté:** Speel tot 3 punten in plaats van 5 voor een kortere partij.

Tips en strategieën

- Stel een ruil voor als je minder dan 3 waarschijnlijke slagwinnaars hebt, want je hand verbeteren is doorgaans de moeite waard.
- Als je de Koning van troef hebt, meld die altijd voor het spelen voor het gratis punt.
- Als deler: weiger een voorstel als je hand sterk is, zodat de oudere speler met een zwakkere hand moet spelen.

Tips & strategie

Beoordeel je hand zorgvuldig voor je een ruil voorstelt. Twee of minder waarschijnlijke slagen betekent dat je moet ruilen; drie of meer winnaars betekent dat je direct moet spelen.

De ruilfase is waar Écarté ervaren spelers van beginners onderscheidt. Weten wanneer je als deler een ruil weigert en de oudere speler met een zwakke hand opsluit, is een cruciale winnende tactiek.