

Duits Whist

2 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win meer dan de helft van de 26 totale slagen over beide fasen.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 13 kaarten elk uit; leg de overige 26 als stapel neer met de bovenste kaart open.
- De open kaart bepaalt de troefkleur voor het hele spel.

SCORE

- Alle 26 slagen (beide fasen) tellen mee voor het eindtotaal.
- Win 14 of meer slagen om het spel te winnen.

Tip: Verlies soms bewust een slag in Fase 1 om een zwakke open kaart te vermijden.

AAN DE BEURT

- Fase 1: Speel slagen; winnaar neemt de open trekkaart, verliezer neemt de verborgen kaart.
- Na elke slag wordt een nieuwe trekkaart open gedraaid.
- Fase 2: Speel de resterende 13 kaarten als standaard slagenspel na het leegmaken van de stapel.

Duits Whist is een slimme aanpassing van Whist voor twee spelers waarbij vóór de eigenlijke slagencompetitie een strategische kaartacquisitiefase wordt toegevoegd. Spelers strijden eerst om open kaarten uit de stapel te veroveren om hun handen te versterken, waarna ze de resterende slagen spelen met hun verbeterde handen.

Doel

Win meer dan de helft van de 26 gespeelde slagen (minstens 14) over beide fasen van het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** 13 kaarten elk. Leg de overige 26 kaarten als trekstapel neer met de bovenste kaart open.
4. **Troef:** De open kaart van de trekstapel bepaalt de troefkleur voor het hele spel.

Fase 1: Stapelfase

1. **Slagen spelen:** Speel slagen normaal — kleur bekennen, de hoogste troef of kaart van de geleide kleur wint.
2. **Beloning:** De slagwinnaar neemt de open trekkaart in zijn hand; de verliezer neemt de verborgen kaart eronder.
3. **Nieuwe open kaart:** De volgende trekkaart wordt open gedraaid.
4. **Strategie:** Soms wil je een slag verliezen als de open kaart zwak is — de verborgen kaart kan beter zijn.
5. **Duur:** Deze fase duurt 13 slagen totdat de stapel leeg is.

Fase 2: Speelfase

1. **Puur slagenspel:** Met de stapel weg spelen spelers hun resterende 13 kaarten op standaard manier uit.
2. **Zelfde troef:** De aan het begin bepaalde troefkleur blijft van kracht.
3. **Tellen:** Alle 26 slagen (uit beide fasen) tellen mee voor het eindtotaal.

Tips en strategieën

- In Fase 1 is het bewust verliezen van slagen om zwakke open kaarten te vermijden een legitieme strategie.
- Houd bij welke kaarten jij en je tegenstander uit de stapel hebben verworven om Fase 2 te plannen.
- Sterke troefkaarten zijn waardevol in beide fasen — beheer ze zorgvuldig.

Tips & strategie

De stapelfase is waar het spel eigenlijk gewonnen wordt. Een speler die de juiste kaarten verwerft in Fase 1, zal Fase 2 domineren.

De zichtbare trekkaart zorgt voor een unieke informatieasymmetrie. Je weet waarvoor je strijdt, maar niet wat je krijgt door te verliezen. Dit maakt bewust verliezen een complexe beslissing.