

# Gleek

3 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

## Behaal de meeste punten door combinaties en slagennemen.

### OPZET

- Precies 3 spelers met een dek van 44 kaarten (verwijder 2's en 3's).
- Deel 12 kaarten per speler. Draai één voorraadkaart om voor de mogelijke troef.
- Bied op het recht om de troefkleur (ruff) te kiezen.

### SCORE

- Combinaties worden gescoord vóór het spel. Mournivals zijn meer waard dan gleeks.
- Slagpunten van gevangen kaarten.
- Laatste slag levert een bonus op.

*Tip: Bied op de troef als je sterke troeflengte hebt. Troeven beheersen domineert het spel.*

### AAN DE BEURT

- Kondig combinaties aan: gleeks (drie van een soort) en mournivals (vier van een soort).
- Speel 12 slagen met kleur bekennen; de hoogste troef of de hoogste kaart van de geleide kleur wint.
- Verzamel puntkaarten uit gewonnen slagen (A=4, K=3, V=2, B=1).

Gleek is een Engels kaartspel uit de Tudor-periode voor precies drie spelers, waarbij bieden, combinaties leggen en slagennemen op elegante en strategische wijze worden gecombineerd. Populair van de 16e tot de 18e eeuw, werd het gespeeld met een dek van 44 kaarten en kende het troefbieden (ruff), bonuspunten voor combinaties van drie of vier van hetzelfde rangnummer (gleeks en mournivals), en een uitgebreide slagenronde. Het gold als het voornaamste intellectuele kaartspel van het Elizabethaanse Engeland.

## Doel

Behaal de meeste punten door een combinatie van combinaties (gleeks en mournivals), gewonnen slagen en het verzamelen van waardevolle kaarten tijdens de slagenronde.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** Precies 3 spelers.
2. **Dek:** Dek van 44 kaarten (standaard dek van 52 kaarten zonder de 2's en 3's).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 12 kaarten. De overige 8 kaarten vormen de voorraad (tidy). De bovenste kaart van de voorraad wordt omgedraaid om de mogelijke troefkleur aan te geven.
4. **Troefbieden:** Spelers bieden op het recht om de troefkleur (ruff) te kiezen. De hoogste bieder betaalt zijn bod in de pot en benoemt de troef (of accepteert de omgedraaide kaart).

## Combinaties

1. **Gleek:** Drie kaarten van hetzelfde rangnummer. Elke gleek levert bonuspunten op afhankelijk van het rangnummer (azen zijn het meest waard, daarna koningen, vrouwen, boeren).
2. **Mournival:** Vier kaarten van hetzelfde rangnummer. Een mournival levert aanzienlijk meer op dan een gleek en is een zeldzame, krachtige combinatie.
3. **Tib, Tom, Tid, Tub:** Speciale namen voor de azen in de verschillende kleuren, die de woordenschat uit de Tudor-periode weerspiegelen.
4. **Aankondiging:** Nadat de troef is vastgesteld, kondigen spelers hun combinaties aan en scoren ze, voordat de slagenronde begint.

## Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler opent de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, mogen ze een willekeurige kaart spelen, inclusief een troef.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troeven worden gespeeld.
4. **Slagpunten:** Bepaalde kaarten hebben een puntwaarde: azen = 4, koningen = 3, vrouwen = 2, boeren = 1. Bovendien levert de laatste slag extra punten op.

## Scoren

---

1. **Combinaties:** Gleecks en mournivals worden gescoord vóór de slagenronde. Een mournival van azen is de hoogst scorende combinatie.
2. **Slagpunten:** Punten van kaartwaarden die in slagen zijn gewonnen, worden na alle 12 slagen opgeteld.
3. **Bonus laatste slag:** De winnaar van de laatste slag scoort extra bonuspunten.
4. **Troefbod:** De kosten van het troefbod worden afgetrokken van de score van de bieder (of betaald uit de pot). Het bod winnen is alleen de moeite waard als het troefvoordeel dit compenseert.

## Varianten

---

- **Post and Pair:** Een verwant Tudor-spel met meer nadruk op combinaties en inzetten dan op slagennemen.
- **Simple Gleek:** Een verkorte versie waarbij combinaties worden weggelaten en alleen slagpunten tellen.
- **Gleek om inzet:** Elk puntverschil aan het einde van een hand wordt verrekend in munten of fiches.

## Tips en strategieën

---

- Bied agressief op de troef wanneer je lange kleuren met hoge kaarten hebt; het beheersen van troeven is de investering waard.
- Mournivals zijn zeldzaam maar kunnen het spel omgooien; als je drie van een rangnummer hebt, overweeg dan de kans dat de vierde in de voorraad zit.
- Beheer je troeven zorgvuldig tijdens de slagenronde; vroeg troeven leiden kan tegenstanders beroven van hun mogelijkheid om te troeven.

### Tips & strategie

---

Bied op de troef als je sterke troeflengte en hoge kaarten hebt. Kondig combinaties nauwkeurig aan; een gleek missen kost waardevolle punten. Leid vroeg met troeven om de hand te beheersen als je diepte hebt in de troefkleur.

Het samenspel tussen de bied-, combinatie- en slagenfasen maakt Gleek diep strategisch. Te veel bieden voor de troef kan kostbaar zijn, maar troeven beheersen met een sterke hand kan zowel de slagenronde als de combinatiebonus domineren.