

Gops

2 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Win de meeste punten door met kaarten uit je hand te bieden op ruitenspreuken.

OPZET

- Sorteer het dek per kleur: één speler krijgt klavers, de andere schoppen.
- Schud de ruiten met de beeldzijde naar beneden als prijzenstapel; harten worden niet gebruikt.

SCORE

- Ruiten zijn hun gezichtswaarde waard (Aas=1 tot en met Heer=13, totaal 91 punten).
- De speler met meer dan 45,5 punten wint.

Tip: Vermijd voorspelbaarheid; soms overbieden op een lage prijs dwingt je tegenstander om later een hoge kaart te verspillen.

AAN DE BEURT

- Onthul de bovenste ruitenspreuk als prijs.
- Beide spelers kiezen in het geheim één handkaart en onthullen die gelijktijdig.
- Het hoogste bod wint de ruitenspreuk; bij gelijkspel wordt die afgelegd.
- Geboden kaarten worden afgelegd ongeacht de uitkomst.

Gops is een kaartspel van pure strategie zonder enig gelukselement. Spelers bieden gelijktijdig op spreuken met kaarten uit hun hand, wat het een fascinerend oefening in psychologie en speltheorie maakt.

Doel

Win de meeste punten door te bieden op ruitenspreuken (ter waarde van hun gezichtswaarde) met kaarten uit je hand.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers (uitbreidbaar naar 3-4).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten, gesorteerd per kleur.
3. **Verdeling:** Één speler krijgt alle klavers, de andere alle schoppen. Ruiten vormen de prijzenstapel (geschud). Harten worden niet gebruikt.

Spelverloop

1. **Prijs onthullen:** Draai de bovenste ruitenspreuk om als prijs.
2. **Gelijktijdig bieden:** Beide spelers kiezen in het geheim één kaart uit hun hand en onthullen die gelijktijdig.
3. **Prijs winnen:** Het hoogste bod wint de ruitenspreuk. Bij gelijkspel wordt de ruitenspreuk afgelegd (of meegenomen naar de volgende ronde).
4. **Kaarten verwijderen:** Geboden kaarten worden afgelegd ongeacht de uitkomst — elke kaart kan maar één keer gebruikt worden.
5. **Doorgaan:** Onthul de volgende ruitenspreuk en bied opnieuw. Speel alle 13 ruiten door.

Scoren

Tel de gezichtswaarden van gewonnen ruiten op (Aas=1 tot en met Heer=13). De 91 punten in totaal worden verdeeld; wie meer dan 45,5 punten haalt, wint.

Tips en strategieën

- Bewaar hoge kaarten voor waardevolle prijzen, maar voorspelbaarheid is een zwakte.
- Soms is het de moeite waard een goedkope ruitenspreuk met een hoog bod te winnen om de tegenstander te dwingen later een hoge kaart te verspillen.
- Het doorgronden van de biedpatronen van je tegenstander is het hele spel.

Tips & strategie

De uitdaging zit niet in het weten welke kaart je afzonderlijk moet spelen, maar in het voorspellen wat je tegenstander speelt en daar passend op reageren.

De wiskundig optimale strategie omvat randomisatie, maar tegen menselijke tegenstanders is het exploiteren van patronen en vooringenomenheden doorgaans effectiever.