

Guinote

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Score de meeste punten via slagen en meldingen om de doelwaarde te bereiken.

OPZET

- Verwijder 8en, 9en en 10en uit het dek.
- Deel 6 kaarten elk en draai één kaart open als troef.
- Leg de trekstapel bovenop de troefkaart.

SCORE

- Aas = 11, Drie = 10, Koning = 4, Vrouw = 3, Boer = 2.
- Troef Koning-Vrouw-melding = 40 punten, niet-troef = 20 punten.

Tip: Ruil de 7 van troef vroeg voor de open troefkaart om een sterkere hand te krijgen.

AAN DE BEURT

- Speel een kaart in de slag (soepele kleurregels zolang de stapel er is).
- Winnaar wint de slag en mag een Koning-Vrouw-melding doen.
- Elke speler trekt een kaart van de stapel.

Guinote is een populair Spaans slagenspel met een dek van 40 kaarten. Het heeft troefkaarten, kaartmeldingen en een uniek mechanisme waarbij spelers de troefindicatorkaart kunnen ruilen.

Doel

Het doel is slagen winnen met waardevolle kaarten en een doelwaarde bereiken voor je tegenstanders. Meldingen en kaartvangsten dragen beide bij aan je score.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 of 4 spelers (4 spelers in koppels).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten waarbij 8en, 9en en 10en zijn verwijderd, zodat 40 kaarten overblijven. Als alternatief kan een Spaans dek worden gebruikt.
3. **Uitdelen:** Deel 6 kaarten aan elke speler. Leg de volgende kaart open om de troefkleur te bepalen en leg de rest van het dek er bovenop.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler rechts van de deler opent de eerste slag. In de eerste fase (zolang er nog kaarten in de stapel zijn) hoeven spelers geen kleur te bekennen.
2. **Trekken:** Na elke slag trekt de winnaar een kaart van de stapel, gevolgd door de andere spelers. De winnaar van de slag opent de volgende.
3. **Troefruil:** Een speler met de 7 van troef mag die ruilen voor de open troefkaart onderaan de stapel.
4. **Tweede fase:** Als de stapel leeg is, moeten spelers kleur bekennen als dat kan, een hogere kaart van de geleide kleur spelen als dat kan, en troeven als ze de kleur niet kunnen bekennen.
5. **Meldingen (Guinotes):** Een speler met zowel de Koning als de Vrouw van dezelfde kleur mag die melden bij het winnen van een slag: 40 punten voor het troefkoppel en 20 punten voor een niet-troefkoppel.

Scoren

- Aas = 11 punten, 3 = 10 punten, Koning = 4 punten, Vrouw = 3 punten, Boer = 2 punten.
- Kaarten 2, 4, 5, 6 en 7 hebben geen puntwaarde.
- De totale kaarpunten in het dek zijn 120. De laatste slag is 10 bonuspunten waard, totaal 130.
- Koning-Vrouw-meldingen geven 40 (troef) of 20 (niet-troef) punten.

Varianten

- **Guinote in Koppels:** De versie voor 4 spelers voegt teamcommunicatie en coöperatieve strategie toe.
- **Arrastre-variant:** In sommige regio's gelden in de eerste fase ook bepaalde keurverplichtingen, wat het spel restrictiever maakt.

Tips en strategieën

- Gebruik in de eerste fase laagwaardige kaarten om strategisch slagen te verliezen en bewaar je sterke kaarten voor de strengere tweede fase.
- Meld combinaties zodra je dat kunt om die bonuspunten veilig te stellen.
- Houd bij welke troefkaarten al zijn gespeeld, met name de hoogwaardige, om te weten wanneer het veilig is om met je eigen troeven te leiden.

Tips & strategie

Bewaar je hoge troeven voor de tweede fase wanneer kleur bekennen verplicht is. Meld combinaties vroeg om bonuspunten veilig te stellen, en houd bij welke sleutelkaarten al zijn gespeeld.

De tweefasige structuur betekent dat kaarten op verschillende momenten een verschillende waarde hebben. Azen en Drieën domineren de tweede fase, terwijl de eerste fase gaat om positionering en informatie verzamelen.