

Knock-Out Whist

2-7 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Win elke ronde minstens één slag om eliminatie te vermijden; de laatste overgebleven speler wint.

OPZET

- Deel in ronde één 7 kaarten aan elke speler.
- Draai de volgende kaart om om de troefkleur te bepalen.
- Elke volgende ronde wordt één kaart minder per speler gedeeld.

SCORE

- Win minstens één slag om de ronde te overleven.
- Geen slag winnen betekent uitgeschakeld worden.
- De laatste overgebleven speler wint het spel.

Tip: Bewaar je beste troef voor een gegarandeerde slag; je hebt er maar één nodig om te overleven.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen indien mogelijk; anders elke kaart spelen.
- Hoogste troef wint de slag, anders hoogste kaart van de geleide kleur.
- De speler die de meeste slagen in de vorige ronde won, opent als eerste.

Knock-Out Whist is een vereenvoudigd slagenspel met een progressief eliminatieformaat. Spelers beginnen met zeven kaarten en het aantal vermindert elke ronde. Geen slag winnen betekent uitgeschakeld worden.

Doel

Win elke ronde minstens één slag om eliminatie te vermijden. De laatste overgebleven speler wint het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 7 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** In ronde één ontvangt elke speler 7 kaarten. Draai de volgende kaart om om de troefkleur vast te stellen.
4. **Afnemende handen:** Elke volgende ronde wordt één kaart minder per speler gedeeld (6, dan 5, dan 4, enzovoort).

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler die in de vorige ronde de meeste slagen won, opent als eerste. In ronde één opent de speler links van de deler.
2. **Kleur bekennen:** Je moet een kaart van de geleide kleur spelen als je die hebt. Als je de kleur niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen, ook troef.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint de slag. Als er geen troef gespeeld is, wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Eliminatie:** Elke speler die er niet in slaagt minstens één slag in een ronde te winnen, wordt uitgeschakeld.

Laatste ronde

Wanneer er nog twee spelers zijn en elk één kaart heeft, wint de hogere troef of hogere kaart. Als meerdere spelers een ronde met één kaart overleven, pakt de slagwinnaar het spel.

Tips en strategieën

- Je hebt slechts één slag nodig om te overleven — verspil geen hoge kaarten aan het winnen van extra slagen.
- Bewaar je beste troefkaart voor een gegarandeerde slag laat in de ronde.
- Naarmate handen kleiner worden, wordt elke slagbeslissing belangrijker.

Tips & strategie

Overleven is belangrijker dan domineren. Zet geen sterke kaarten in bij vroege slagen als je al een gegarandeerde winnende kaart voor later hebt.

Identificeer in de vroege rondes met grotere handen je ene zekere winnaar en plan daar omheen. In latere rondes telt elke kaart mee en wordt het lezen van tegenstanders cruciaal.