

Kratzen

3-6 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Win de meerderheid van de slagen om de pot op te eisen, of pas om je inzet te bewaren.

OPZET

- 3-6 spelers met een dek van 32 kaarten (zevens t/m azen).
- Deel 5 kaarten uit; de bovenste talon-kaart bepaalt troef.
- Elke speler legt een inzet in de centrale pot.

SCORE

- Speler met 3+ slagen wint de gehele pot.
- Spelers die meespeelden maar verloren moeten extra fiches in de volgende pot stoppen.
- Passen kost alleen de inzet van die ronde.
- Gelijke rondes dragen de pot over met verse inzetten erbij.

Tip: Tel hoeveel spelers meespelen. Minder tegenstanders betekent dat zwakkere handen beter speelbaar zijn.

AAN DE BEURT

- Beslis om mee te spelen of te kratzen (passen) voor de ronde.
- Overgebleven spelers spelen 5 slagen met kleur bekennen en troefverplichtingen.
- Win minimaal 3 van de 5 slagen om de pot te claimen.

Kratzen is een levendig Oostenrijks gokkaartspel waarbij spelers elke ronde moeten beslissen of ze meedoen en strijden om de pot, of zich 'krabben' (passen) om geen fiches te verliezen.

Doel

Win de meerderheid van de slagen elke ronde om de pot op te eisen, of pas verstandig om je inzet te bewaren.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Dek van 32 kaarten (zevens t/m azen in alle vier kleuren).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 5 kaarten. De bovenste kaart van de resterende talon bepaalt de troefkleur.
4. **Pot:** Elke speler legt voor het uitdelen een vast bedrag in de centrale pot.

Spelverloop

1. **Beslissing:** Te beginnen bij de voorhand beslist elke speler of hij meespeelt of 'kratz' (past/trekt zich terug).
2. **Slagen spelen:** De overgebleven spelers strijden om vijf slagen. Standaard slagenspel-regels gelden met verplicht kleur bekennen en troefverplichtingen.
3. **Ronde winnen:** De speler die de meeste slagen wint (minimaal 3 van de 5) krijgt de pot.
4. **Gelijkspel:** Als niemand een duidelijke meerderheid wint, gaat de pot over naar de volgende ronde met verse inzetten erbij.

Scoren

- **Potwinnaar:** De speler met 3 of meer slagen claimt de gehele pot.
- **Straf:** Spelers die meespeelden maar niet genoeg slagen wonnen moeten extra fiches in de volgende pot stoppen.
- **Passen:** Spelers die zich terugtrokken verliezen alleen hun inzet voor die ronde.

Varianten

- **Bettler:** Een speciaal contract waarbij een speler alle vijf slagen probeert te verliezen in plaats van te winnen.
- **Schnapser:** In sommige groepen kan een speler met zeer sterke kaarten Schnapser aanmelden om de inzet te verhogen.

Tips en strategieën

- Pas vroeg bij zwakke handen om verliezen te beperken, overleven is belangrijker dan gokken op matige kaarten.
- Tel hoeveel spelers meespelen; minder tegenstanders betekent dat zwakkere handen beter speelbaar zijn.

Tips & strategie

Wees selectief over welke handen je speelt. Passen met matige kaarten spaart op de lange termijn fiches.

Wanneer de pot groot is door overgedragen rondes, wordt zelfs een iets bovengemiddelde hand speelwaardig omdat de beloning opweegt tegen het risico.