

# Letzter Stich

3-6 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Win de laatste slag van elke ronde — dat is de enige slag die scoort.

## OPZET

- 3-6 spelers met een dek van 32 kaarten (Zevens tot Azen).
- Deel alle kaarten gelijkmatig uit aan alle spelers.
- De als laatste uitgedeelde kaart bepaalt de troefkleur.

## SCORE

- Alleen de winnaar van de laatste slag scoort 1 punt (of een vastgestelde waarde).
- De eerste speler die het afgesproken doel bereikt (bijv. 10 punten) wint.
- Sommige groepen kennen extra punten toe voor het winnen van de laatste slag met een lage kaart.

*Tip: Win de op-één-na-laatste slag zodat je de laatste slag kunt openen met je sterkste kaart.*

## AAN DE BEURT

- Speel standaard slagen met kleur bekennen; elke kaart mag als dat niet lukt.
- Vroege slagen hebben geen scorewaarde maar bepalen de uitkomst.
- Gooi zwakke kaarten vroeg weg en bewaar je sterkste voor de laatste slag.

*Letzter Stich (Laatste Slag) is een Duits slagenspel waarbij alleen de laatste slag van elke ronde telt — alle eerdere slagen dienen slechts als positionering voor de climactische laatste beurt.*

## Doel

Win de laatste slag van elke ronde, want dat is de enige slag die punten scoort. Alle eerdere slagen dienen alleen om het eindspel op te zetten.

## Vorbereitung

1. **Spelers:** 3 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Dek van 32 kaarten (Zevens tot Azen).
3. **Uitdelen:** Alle kaarten worden gelijkmatig aan alle spelers uitgedeeld. De troefkleur wordt bepaald door de als laatste uitgedeelde kaart.

## Spelverloop

1. **Slagenspel:** Standaard slagenspelregels. Spelers moeten kleur bekennen; als dat niet mogelijk is, mogen ze elke kaart spelen, ook troeven.
2. **Vroege slagen:** Slagen vóór de laatste hebben geen scorewaarde, maar bepalen de uitkomst voor de volgende slagen.
3. **Strategisch wegspeken:** Spelers gooien hun zwakke kaarten vroeg weg en proberen hun sterkste kaart te bewaren voor de laatste slag.
4. **Laatste slag:** De winnaar van de laatste slag scoort punten voor die ronde.

## Scoren

- **Winnaar van de laatste slag:** Scoort 1 punt (of een vooraf bepaalde waarde) voor het winnen van de laatste slag.
- **Wedstrijddoel:** De eerste speler die een afgesproken aantal punten bereikt (zoals 10) wint de wedstrijd.
- **Bonus:** Sommige groepen kennen extra punten toe als de laatste slag met een lage kaart wordt gewonnen, waarbij vakkundig spel wordt beloond.

## Varianten

---

- **Troef als laatste slag:** Extra punten worden toegekend als de laatste slag met een troefkaart wordt gewonnen.
- **Rondes zonder troef:** Sommige groepen wisselen af tussen rondes met en zonder troef voor meer variatie.

## Tips en strategieën

---

- Bewaar je hoogste troef voor de laatste slag — die wint vrijwel gegarandeerd als hij als laatste wordt gespeeld.
- Gebruik vroege slagen om kleuren te legen zodat je later kunt troeven als dat nodig is.

## Tips & strategie

---

Bewaar je beste kaart voor de laatste slag. Gebruik vroege rondes om kleuren te elimineren en jezelf te positioneren voor het eindspel.

Win de op-één-na-laatste slag bewust zodat je de laatste slag met je sterkste kaart op je eigen voorwaarden kunt openen.