

Loo

3-8 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Win minstens één slag van drie om een Loo-straf in de pot te vermijden.

OPZET

- 3-8 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 3 kaarten elk plus een reservehand (Miss). Draai de volgende kaart om voor troeven.
- Alle spelers zetten een inzet in de pot.

SCORE

- Elke slag wint een derde van de pot.
- Spelers die meespeelden maar geen slagen wonnen, worden gelooed en moeten in de volgende pot betalen.

Tip: Gooi zwakke handen weg zonder extra kosten want gelooed worden is veel slechter dan een kleine pot missen.

AAN DE BEURT

- Verklaar: speel je hand, neem Miss of stap uit.
- Leid een kaart; anderen moeten kleur bekennen, troeven als ze leeg zijn, en de slag overtroefen als mogelijk.
- Hoogste troef of hoogste van de geleide kleur wint de slag.

Loo, ook bekend als Lanterloo, is een klassiek Engels slagenspel dat enorm populair was van de 17e tot de 19e eeuw. Elke speler ontvangt drie kaarten en moet kleur bekennen. Spelers die 'gelooed' worden, betalen een straf in de pot. Het spel combineert eenvoudig slagenspel met een overtuigend potopbouwmechanisme dat dramatische wisselingen in fortuin kan creëren.

Doel

Win minstens één slag van drie om 'gelooed' te worden en te moeten betalen in de pot voor de volgende deling.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 8 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 3 kaarten, één voor één uitgedeeld. Een extra hand genaamd Miss wordt met de rug naar boven op tafel gelegd. De volgende kaart wordt met de beeldzijde omhoog gedraaid om de troefkleur te bepalen.
4. **Pot:** Elke speler zet een overeengekomen inzet in de pot voor de deling.

Spelverloop

1. **Aankondiging:** Te beginnen bij de linkerhand van de deler, moet elke speler verklaren of ze meespelen, Miss nemen (hun volledige hand inruilen voor de reservehand) of passen en uitstappen.
2. **Leiden:** De speler links van de deler leidt een kaart naar de eerste slag. In sommige versies, als je het hartenaas als troef hebt, moet je dat als eerste leiden.
3. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, moeten ze een troef spelen als ze die hebben. Spelers moeten ook de slag overtroefen (een hogere kaart spelen) als dat mogelijk is.
4. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troeven gespeeld worden. Elke gewonnen slag verdient een derde van de pot.

Scoren

1. **Potverdeling:** De pot wordt gelijkmatig verdeeld over de slagen, dus elke slag is een derde van de totale pot waard.
2. **Loo-straf:** Elke speler die meedeed maar nul slagen won, wordt gelooed en moet een bedrag gelijk aan de huidige pot betalen in de pot voor de volgende ronde.
3. **Onbeperkte vs. beperkte Loo:** Bij onbeperkte Loo is de straf gelijk aan de hele pot. Bij beperkte Loo is de straf beperkt tot een vast bedrag.

Varianten

- **Vijfkaarten-Loo:** Elke speler ontvangt 5 kaarten in plaats van 3 en moet minstens één slag winnen. Flushes (5 kaarten van één kleur) winnen automatisch de pot.
- **Ierse Loo:** De troefkaart wordt niet omgedraaid; in plaats daarvan kiest de eerste speler die leidt de troeven via zijn geleid kaart.
- **Beperkte Loo:** De Loo-straf is vastgesteld op een bepaald bedrag ongeacht de potgrootte, wat de inzetten beheersbaar houdt.

Tips en strategieën

- Blijf alleen meedoen als je minstens één sterke troef of een waarschijnlijke slagwinnaar hebt; uitstappen is gratis maar geloofd worden is duur.
- Neem Miss als je hand zwak is maar je vermoedt dat de reservehand troeven bevat.
- In de vroege rondes wanneer de pot klein is, neem meer risico's; wanneer de pot groot wordt, speel dan voorzichtig tenzij je een zeer sterke hand hebt.

Tips & strategie

Stap bij zwakke handen vroeg uit om de Loo-straf te vermijden. Als je één sterke troef hebt, speel die op een slag waarbij je een overwinning kunt garanderen. Miss nemen is een gok maar kan een marginale hand redden.

De sleutelbeslissing in Loo is of je meespeelt of uitstapt. Naarmate de pot groeit elke keer dat iemand geloofd wordt, verandert de risico-beloningscalculatie elke ronde. Sterke troeven zijn essentieel om mee te spelen.