

Mariage

2-3 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Score punten door slagen te winnen met waardevolle kaarten en heer-vrouw-huwelijken te melden.

OPZET

- Gebruik een dek van 32 kaarten (7 t/m Aas in elke kleur).
- Deel een hand uit aan elk van de 2-3 spelers.
- Draai een kaart open om de troefkleur te bepalen; de resterende kaarten vormen de trekstapel.

SCORE

- Azen: 11, tienen: 10, heren: 4, vrouwen: 3, boeren: 2.
- Troefhuwelijk: 40 punten; niet-troefhuwelijk: 20 punten.
- De eerste speler die de doelscore haalt wint.

Tip: Houd huwelijken vast totdat de trekstapel bijna leeg is, zodat tegenstanders minder kansen hebben om te reageren.

AAN DE BEURT

- Win een slag om de volgende te leiden; kleur bekennen is soepel zolang de trekstapel bestaat.
- Meld een heer-vrouw-huwelijk na het winnen van een slag voor bonuspunten.
- Na elke slag trekken beide spelers van de stapel om bij te vullen.

Mariage is een Midden-Europees slagenspel waarbij spelers punten verdienen zowel door slagen te winnen als door 'huwelijken' te melden: passende heer-vrouw-paren van dezelfde kleur. Het wordt breed gespeeld in landen als Tsjechië, Duitsland en Polen onder verschillende regionale namen.

Doel

Verzamel punten door slagen te winnen met waardevolle kaarten en door heer-vrouw-paren (huwelijken) in je hand te melden. De eerste speler die een van tevoren bepaald puntentotaal bereikt wint het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 3 spelers.
2. **Dek:** Een dek van 32 kaarten (7 t/m Aas in elke kleur) of een dek van 24 kaarten afhankelijk van de regionale variant.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt een hand kaarten en er wordt een kaart open omgedraaid om de troefkleur te bepalen.
4. **Trekstapel:** De overige kaarten vormen een trekstapel die wordt gebruikt totdat deze leeg is.

Spelverloop

1. **Kaart leiden:** De slagwinnaar leidt een willekeurige kaart om de volgende slag te starten.
2. **Kleur bekennen:** Zolang de trekstapel nog bestaat, hoeven spelers de kleur niet te bekennen. Als de stapel leeg is, moeten spelers kleur bekennen en troeven als ze dat niet kunnen.
3. **Huwelijken melden:** Als je een slag wint, mag je een huwelijk melden door een heer en vrouw van dezelfde kleur te tonen. Een troefhuwelijk is meer waard dan een niet-troefhuwelijk.
4. **Trekken:** Na elke slag trekken beide spelers één kaart om hun hand aan te vullen, zolang de stapel duurt.

Scoren

- **Azen:** 11 punten elk.
- **tienen:** 10 punten elk.
- **Heren:** 4 punten elk.
- **Vrouwen:** 3 punten elk.
- **Boeren:** 2 punten elk.
- **Troefhuwelijk:** 40 punten.
- **Niet-troefhuwelijk:** 20 punten.

Varianten

- **Tysiac (Duizend):** Een populaire Poolse driesprelers-variant waarbij spelers bieden voor het recht om troef te bepalen en streven naar 1000 punten.
- **Schnapsen:** De Oostenrijkse tweespelaarsvariant met een compacter dek van 20 kaarten en strengere regels voor het slagenspel.

Tips en strategieën

- Houd je huwelijken vast totdat je ze op het meest gunstige moment kunt melden.
- Gebruik lage kaarten om de hand van je tegenstander te peilen zolang de trekstapel open is, voor je je hoge kaarten inzet.
- Houd bij welke hoogwaardige kaarten al gespeeld zijn om te weten wanneer je resterende kaarten veilige winnaars zijn.

Tips & strategie

Kies het juiste moment voor je huwelijksmeldingen voor maximale impact. Houd hoge kaarten goed bij zodra de trekstapel leeg is, want dan gelden strenge volgregels en wordt kaarten tellen doorslaggevend.

De overgang van open trekstapelspel naar gesloten spel is het meest kritieke moment. Bereid je voor door bij te houden welke hoge kaarten al zijn veroverd.