

Mighty

5 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Team van de declarant: neem genoeg puntkaarten in om het bod te halen.

OPZET

- 5 spelers, 53 kaarten (met joker).
- Deel 10 per speler, 3 naar blind.
- Bied, dan benoemt de declarant troef en roept een partnerkaart.

SCORE

- Puntkaarten: aas, heer, vrouw, boer = 1 punt elk.
- Team van de declarant moet hun bod halen.

Tip: De Mighty is onverslaanbaar. Bouw je gehele hand eromheen op.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als mogelijk.
- Mighty wint elke slag. Joker wint tenzij Mighty wordt gespeeld.
- Winnaar leidt de volgende slag.

Mighty is het populairste kaartspel van Zuid-Korea, een slagenspel voor 5 spelers waarbij de declarant heimelijk een partner kiest door een specifieke kaart te roepen. De Mighty-kaart (schoppenaas) en de joker hebben speciale krachten.

Doel

De declarant en zijn geheime partner streven ernaar minstens het aantal puntkaarten te innen dat ze hebben geboden. De drie verdedigers proberen dit te voorkomen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 5 spelers.
2. **Dek:** 53 kaarten (standaard 52 plus 1 joker).
3. **Uitdelen:** Deel 10 kaarten aan elke speler. De resterende 3 kaarten vormen een blind.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Spelers bieden 13-20 punten. De hoogste bidder wordt de declarant, pakt het blind op, legt 3 kaarten weg en benoemt een troefkleur.
2. **Stap 2:** De declarant roept een specifieke kaart (bijv. hartenaas). De houder van die kaart is de geheime partner.
3. **Stap 3:** De declarant leidt de eerste slag. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is.
4. **Stap 4:** De Mighty (schoppenaas, of klaverenaas als schoppen troef is) wint altijd elke slag. De joker kan altijd worden gespeeld en wint tenzij de Mighty wordt gespeeld.

Scoren

- Puntkaarten zijn azen (1 pnt elk), heren, vrouwen en boeren (allemaal 1 pnt elk). Joker en tieners hebben geen punten.
- Het team van de declarant moet hun geboden aantal puntkaarten innen. Als ze slagen, scoren ze; als ze falen, verliezen ze.

Varianten

- **Geen partner:** De declarant speelt alleen tegen vier verdedigers voor hogere inzetten.
- **Mighty-omwisseling:** De Mighty-kaart verandert naar een ander aas op basis van huisregels.

Tips en strategieën

- Roep een kaart die je strategie versterkt en een krachtige alliantie vormt.
- De Mighty kan niet worden verslagen, dus plan er zorgvuldig omheen.
- Speel als geheime partner subtiel om vroege ontdekking te voorkomen.

Tips & strategie

De Mighty-kaart wint elke slag, bouw je strategie er dus omheen. Roep als declarant een kaart die je hand aanvult om het sterkste partnerschap te vormen.

Het geheime partnerschap creëert een sociale speculatielaag. Verdedigers moeten speelzetten zorgvuldig lezen om de partner van de declarant te identificeren en te isoleren.