

Oh Hell

3-7 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Scor punten door in elke ronde precies het aantal slagen te winnen dat je geboden hebt.

OPZET

- Deel elke ronde een afnemend aantal kaarten uit (startend van 10 omlaag naar 1).
- Draai de bovenste kaart van het resterende dek om om de troefkleur te bepalen.
- Elke speler biedt hoeveel slagen hij verwacht te winnen.

SCORE

- Bod halen levert 10 punten plus 1 per gewonnen slag op.
- Bod missen kost 10 punten per slag waarmee je tekort komt.
- Nul bieden en geen slagen winnen levert een bonus van 5 punten op.

Tip: Bied conservatief in vroege rondes wanneer meer kaarten de uitkomsten minder voorspelbaar maken.

AAN DE BEURT

- De speler links van de deler opent de eerste slag.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders een willekeurige kaart spelen.
- De hoogste kaart van de geleide kleur of de hoogste troef wint de slag.

Oh Hell is een spannend slagenspel waarbij spelers bieden op het aantal slagen dat ze elke ronde zullen maken. Het spel biedt strategisch spel en onvoorspelbare wendingen, waardoor het boeiend is voor spelers van alle niveaus.

Spelers

Oh Hell kan worden gespeeld met 3 tot 7 spelers, maar het spel is het beste met 4 of 5 spelers.

Kaartspel

Er wordt een standaard dek van 52 kaarten gebruikt. Bij 5 of meer spelers kun je twee dekken door elkaar schudden.

Vorbereiding

1. **Uitdelen:** Deel een bepaald aantal kaarten aan elke speler uit, te beginnen met 10 kaarten in de eerste ronde. Verlaag het aantal uitgedeelde kaarten met één in elke volgende ronde totdat in de laatste ronde slechts één kaart aan elke speler uitgedeeld wordt.
2. **Troefkaart:** Draai na het uitdelen de bovenste kaart van het resterende dek met de beeldzijde omhoog om de troefkleur voor de ronde te bepalen. Leg die naast de trekstapel.

Spelverloop

1. **Biedfase:** Spelers bieden om beurten op het aantal slagen dat ze verwachten te winnen in de ronde. Het bieden begint bij de speler links van de deler en gaat met de klok mee. Elke speler moet bieden tussen 0 en het totale aantal uitgedeelde kaarten. Het totaal van alle biedingen mag niet gelijk zijn aan het aantal uitgedeelde kaarten in de ronde.
2. **Slagenfase:** De speler links van de deler opent de eerste slag door een willekeurige kaart te spelen. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is; anders mogen ze een willekeurige kaart spelen. De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij een troefkaart gespeeld wordt, in welk geval de hoogste troef wint. De winnaar opent de volgende slag.
3. **Scoren:** Spelers die hun bod halen, ontvangen 10 punten plus 1 punt per gewonnen slag. Spelers die hun bod niet halen, ontvangen -10 punten voor elke slag waarmee ze tekort komen. Nul bieden en geen slagen winnen levert een bonus van 5 punten op.
4. **Spel winnen:** Het spel bestaat uit een van tevoren bepaald aantal rondes, doorgaans gelijk aan het aantal kaarten uitgedeeld in de laatste ronde. De speler met de hoogste totaalscore wint.

Varianten

- **Nello:** Een variant waarbij er in de ronde geen troefkleur is.
- **Rock and Roll:** Een variant waarbij het aantal uitgedeelde kaarten per speler afneemt en daarna weer toeneemt elke ronde.
- **Ruil:** Een variant waarbij spelers kaarten uitwisselen met hun tegenstanders voor de biedfase.

Tips voor beginners

- Let op de kaarten die in elke ronde gespeeld worden om beter te kunnen voorspellen welke kaarten nog in het spel zijn.
- Houd rekening met het aantal spelers en uitgedeelde kaarten bij het bepalen van je bod.
- Wees voorzichtig met het bieden van nul slagen, want het niet winnen van enige slag kan een flinke strafpuntenlast opleveren.

Tips & strategie

Wees strategisch in je biedingen, rekening houdend met het unieke scoresysteem. Pas je spel aan op basis van de biedingen van tegenstanders en de troefkleur.

Oh Hell vereist strategisch bieden en aanpassingsvermogen bij slagenspel. Spelers moeten risico en beloning afwegen bij het voorspellen van het aantal slagen dat ze zullen winnen.