

# Pepper

4 spelers

24 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Kort

Scoor punten door het aantal slagen te winnen dat je geboden hebt; het eerste team op 30 winst.

## OPZET

- Gebruik een dek van 24 kaarten (9 tot en met Aas).
- Deel 6 kaarten uit aan elk van de 4 spelers in twee koppels.
- Bied 1-5 of Pepper (alle 5 voor 10 punten); de hoogste bidder kiest troef.

## SCORE

- Bod halen levert het aantal gewonnen slagen op; bod missen kost het biedingsbedrag.
- Pepper-bod: +10 voor het winnen van alle 5, -10 bij mislukking.
- Rechterboer (Boer van troef) is hoogst; Linkerboer (Boer van dezelfde kleur) is tweede.

*Tip: Waag een Pepper-bod alleen als je beide Boeren en minstens één extra troefkaart hebt.*

## AAN DE BEURT

- De bidder opent de eerste slag.
- Kleur bekennen; de Linkerboer behoort tot de troefkleur.
- De hoogste troefkaart of de hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag.

Pepper is een snel slagenspel uit het Amerikaanse Midwest met slechts 24 kaarten. Als vereenvoudigde verwant van Euchre kenmerkt het zich door agressief bieden en een 'pepper'-bod waarbij de bidder alle vijf slagen moet winnen voor een grote beloning.

## Doel

Scoor punten door met je partner het aantal slagen te halen dat je geboden hebt. Het eerste team op 30 punten wint. Je bod niet halen kost je het biedingsbedrag.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** 24 kaarten (9 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Uitdelen:** 6 kaarten per speler, het volledige dek wordt gebruikt.
4. **Bieden:** Spelers bieden van 1 tot 5 op hoeveel slagen hun team wint, of 'Pepper' (alle 5 voor 10 punten). De hoogste bidder kiest troef.

## Kaartrangschiikking

1. **In troef:** Rechterboer (Boer van troef) > Linkerboer (Boer van dezelfde kleur) > Aas > Heer > Vrouw > 10 > 9.
2. **Buiten troef:** Aas > Heer > Vrouw > Boer > 10 > 9.
3. **Let op:** Het Boeresysteem is identiek aan dat van Euchre.

## Spelverloop

1. **Openingszet:** De bidder opent de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Kleur bekennen indien mogelijk. De Linkerboer behoort tot de troefkleur, niet tot zijn gedrukte kleur.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troefkaart wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Scoren:** Haal je bod en scoor het aantal gewonnen slagen. Haal je het niet, verlies je het biedingsbedrag. Pepper-biedingen zijn alles-of-niets: win alle 5 voor +10, of verlies voor -10.

## Tips en strategieën

- Het Boeresysteem betekent dat de Boer van dezelfde kleur als troef de op-één-na-hoogste kaart is — vergeet dat niet.
- Pepper-biedingen zijn riskant maar krachtig. Waag het alleen met beide Boeren en minstens één extra troefkaart.
- Met slechts 6 kaarten spelen handen snel uit — bied nauwkeurig.

## Tips & strategie

---

Nauwkeurig bieden is alles bij Pepper. De kleine handgrootte (6 kaarten) betekent dat elke kaartbeslissing enorm telt.

Met slechts 6 kaarten kun je na slechts 2-3 slagen vaak de handen van tegenstanders achterhalen. Gebruik deze informatie om je laatste zetten precies te plannen.