

Pilotta

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Score als eerste 151 punten door slagen te winnen en combinaties te melden.

OPZET

- Vorm twee koppels van twee spelers.
- Gebruik 32 kaarten (7 tot en met Aas van elke kleur).
- Deel 8 kaarten aan elke speler.

SCORE

- Troef Boer = 20, Troef Negen = 14, Aas = 11, Tien = 10.
- Laatste slag bonus is 10 punten waard.

Tip: Houd je troef Boer en Negen zo lang mogelijk vast om het eindspel te beheersen.

AAN DE BEURT

- Bied voor troef of pas.
- Meld geldige kaartcombinaties voor de eerste slag.
- Speel slagen, kleur bekennen of troeven zoals vereist.

Pilotta is een populair Cypriotisch slagenspel gespeeld in koppels van twee. Het is nauw verwant aan het Franse spel Belote en heeft bieden, troeven en bonusmeldingen.

Doel

Het doel is punten scoren door slagen te winnen met waardevolle kaarten en door geldige kaartcombinaties te melden. Het eerste koppel dat 151 punten bereikt, wint het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels, tegenover elkaar gezeten.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten, waarbij enkel de 32 kaarten (7 tot en met Aas) worden gebruikt. Verwijder kaarten 2 tot en met 6.
3. **Uitdelen:** Deel 8 kaarten aan elke speler in series van 3, 2 en 3.

Spelverloop

1. **Bieden:** Te beginnen bij de speler links van de deler mag elke speler bieden of passen. Biedingen beginnen bij 80 en stijgen met stappen van 10. De hoogste bieder bepaalt de troefkleur.
2. **Meldingen:** Voor de eerste slag mogen spelers geldige combinaties melden, zoals reeksen van drie of meer kaarten in een kleur, of vier van dezelfde waarde. Alleen het team met de hoogste melding scoort hun meldingen.
3. **Slagenspel:** De speler links van de deler opent de eerste slag. Spelers moeten kleur bekennen als dat kan. Als dat niet kan, moeten ze troef spelen als ze die hebben. De hoogste troef of de hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag.
4. **Pilotta-bonus:** Als een speler zowel de Koning als de Vrouw van troef heeft, mag hij 'Pilotta' roepen bij het spelen van de tweede van de twee kaarten en zo 20 bonuspunten verdienen.

Scoren

- Kaartwaarden in niet-troefkleuren: Aas = 11, Tien = 10, Koning = 4, Vrouw = 3, Boer = 2. Andere kaarten scoren nul.
- Kaartwaarden in de troefkleur: Boer = 20, Negen = 14, Aas = 11, Tien = 10, Koning = 4, Vrouw = 3.
- De laatste slag is 10 bonuspunten waard.
- Als het biedende team hun bod haalt of overtreft, houden beide teams hun punten. Als ze falen, scoren ze nul en scoort het tegenovergestelde team 162 plus eventuele meldingen.

Varianten

- **Geen-troef-bod:** Sommige groepen staan een geen-troef-bod toe waarbij geen enkele kleur troef is en de kaartwaarden de niet-troefvolgorde volgen.
- **Alles-troef-bod:** Een alles-troef-optie waarbij elke kleur de troefkaartvolgorde gebruikt.

Tips en strategieën

- Communiceer met je partner via je kaartspel en geef vroeg signalen over sterke kleuren.
- Bied agressief als je de Boer en Negen van een mogelijke troefkleur hebt, want dat zijn de machtigste kaarten.
- Houd bij welke hoge kaarten al zijn gespeeld om je slagwinkansen in latere rondes te optimaliseren.

Tips & strategie

Richt je op het veiligstellen van de Boer en Negen van troef, want dat zijn de hoogstwaardige kaarten. Stem af met je partner via consequente signaalspelen.

Het bijhouden van hoeveel punten elk team al heeft verzameld, is essentieel om te beslissen of je agressief of voorzichtig speelt in late slagen. Vroeg troef leiden kan tegenstanders van hun troeven ontdoen.