

Pinochle

2-4 spelers

48 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Scor de meeste punten via combinaties en het winnen van slagen met waardevolle kaarten.

OPZET

- Gebruik een dek van 48 Pinochle-kaarten (twee van elke 9 t/m Aas).
- Deel 12 kaarten uit aan elk van de 4 spelers in partnerships.
- Bied om het recht de troefkleur te noemen.

SCORE

- Azen: 11, Tienen: 10, Heren: 4, Vrouwen: 3, Boeren: 2.
- Troefkleurreeks (A-10-H-V-B): 150 punten.
- Pinochle (B van Ruiten + V van Schoppen): 40 punten.
- Laatste slag: 10 bonuspunten.

Tip: Begin met Azen en sterke troeven om de troeven van tegenstanders vroeg te trekken.

AAN DE BEURT

- Kondig combinaties aan (reeksen, huwelijken, rondoms) voor punten.
- Speel een kaart om elke slag te beginnen.
- Bekenn kleur als mogelijk; speel anders troef als je die hebt.
- Hoogste troef of hoogste kaart van de gevraagde kleur wint de slag.

Pinochle is een Amerikaans slagkaartspel gespeeld met een gespecialiseerd dek van 48 kaarten met twee exemplaren van elke kaart van 9 tot en met Aas. Bekend om zijn unieke combinatiefase en strategisch bieden, belooft het zowel kaartgeheugen als tactisch spel.

Doel

Scor punten door slagen te winnen met waardevolle kaarten en door specifieke kaartencombinaties (combinaties) aan te kondigen tijdens de combinatiefase. Het eerste team of de eerste speler die een doelscore bereikt, wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** Doorgaans 4 spelers in twee partnerships, hoewel varianten voor 2 en 3 spelers bestaan.
2. **Dek:** Een dek van 48 Pinochle-kaarten bestaande uit twee exemplaren elk van 9, 10, B, V, H, A in alle vier kleuren.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 12 kaarten, uitgedeeld in batches van drie of vier.
4. **Bieden:** Te beginnen links van de deler bieden spelers op hoeveel punten hun team zal scoren. De hoogste bieder noemt de troefkleur.

Combinatiefase

1. **Reeks:** A-10-H-V-B van de troefkleur scoort 150 punten.
2. **Koninklijk huwelijk:** H-V van de troefkleur scoort 40 punten.
3. **Gewoon huwelijk:** H-V van een niet-troefkleur scoort 20 punten.
4. **Pinochle:** Boer van Ruiten en Vrouw van Schoppen samen scoort 40 punten.
5. **Azen rondom:** Eén Aas van elke kleur scoort 100 punten.
6. **Heren rondom:** Eén Heer van elke kleur scoort 80 punten.
7. **Vrouwen rondom:** Eén Vrouw van elke kleur scoort 60 punten.
8. **Boeren rondom:** Eén Boer van elke kleur scoort 40 punten.

Slagfase

1. **Beginnen:** De winnaar van het bod begint de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de gevraagde kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, moeten ze een troefkaart spelen als ze die hebben.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troefkaart wint de slag, of de hoogste kaart van de gevraagde kleur als er geen troef gespeeld wordt.
4. **Punten tellen:** Azen zijn 11 waard, Tienen zijn 10, Heren zijn 4, Vrouwen zijn 3, Boeren zijn 2. De laatste slag is nog 10 extra punten waard.

Tips en strategieën

- Onthoud welke kaarten gespeeld zijn, want er zijn duplicaten van elke kaart.
- Bied voorzichtig totdat je comfortabel bent met het evalueren van combinatiepotentieel.
- Begin met Azen en sterke troeven om de troeven van tegenstanders te laten benutten.

Tips & strategie

Let goed op welke kaarten zijn verschenen, met name duplicaten. Coördineer met je partner via je speelzetten en biedingen om je gecombineerde score te maximaliseren.

Combinatie-evaluatie tijdens het bieden is cruciaal. Een hand rijk aan combinaties maar zwak in slagpotentieel kan nog steeds tekortschieten voor het biedcontract.