

Piquet

2 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Scor de meeste punten via declaraties en slagenspel over zes deals.

OPZET

- Gebruik een 32-kaartsendek (7 tot en met Aas).
- Deel 12 kaarten per speler; de resterende 8 vormen het talon.
- De niet-deler ruilt tot 5 kaarten, daarna ruilt de deler uit de rest.

SCORE

- Declaraties scoren hun nominale waarde; alleen de betere combinatie per categorie telt.
- 7 of meer slagen winnen levert 10 bonuspunten op; alle 12 (capot) levert 40 op.
- Repique (30+ uit declaraties voor de tegenstander scoort) levert 60 bonus op.

Tip: Gebruik de ruil om je langste kleur te versterken voor de Point-score.

AAN DE BEURT

- Declareer combinaties: Point (langste kleur), Reeks (opeenvolgend) en Set (drie/vier van een soort).
- Speel slagen; kleur bekennen, geen troeven.
- Scoor 1 punt voor het leiden en 1 voor het winnen van door de tegenstander geleide slagen.

Piquet is een van de oudste en meest verfijnde kaartspelen voor twee spelers, met een geschiedenis die teruggaat tot de 16e eeuw. Het combineert kaartruil, het declareren van combinaties en slagenspel tot een veeleisende strijd van vaardigheid en geheugen.

Doel

De meeste punten scoren via declaraties (kaartcombinaties in de hand) en door slagen te winnen. Een partij bestaat uit zes deals (een partie), en de speler met de hoogste cumulatieve score wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** 32-kaartsendek (7 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Delen:** 12 kaarten per speler, gedeeld in batches van 2 of 3. De resterende 8 kaarten vormen het talon (trekstapel).
4. **Ruilen:** De niet-deler ruilt tot 5 kaarten uit het talon, daarna ruilt de deler uit de rest.

Declaraties

1. **Point:** De speler met de meeste kaarten in één kleur scoort dat aantal (bijv. 5 hartenkaarten = 5 punten).
2. **Reeks:** Opeenvolgende kaarten in één kleur. Tierce (3) = 3 pts, Quart (4) = 4 pts, Quint (5) = 15 pts, enz.
3. **Set:** Drie of vier van een soort (tien of hoger). Trio = 3 pts, Quatorze (vier) = 14 pts.
4. **Vergelijking:** Spelers vergelijken per categorie; alleen de speler met de betere combinatie scoort.

Slagenspel

1. **Leiden:** De niet-deler begint. Kleur bekennen als dat mogelijk is.
2. **Slagen winnen:** De hogere kaart wint. Er is geen troefkleur.
3. **Slagen scoren:** 1 punt voor het leiden van een slag, 1 punt voor het winnen van een door de tegenstander geleide slag. De laatste slag levert een extra punt op.
4. **Meerderheidsbonus:** 7 of meer slagen winnen levert 10 bonuspunten op (de Kaarten). Alle 12 slagen winnen is een capot, goed voor 40 punten.

Speciale bonussen

- **Repique:** Als een speler 30 of meer punten haalt uit declaraties alleen, voordat de tegenstander iets scoort, verdient hij 60 bonuspunten.
- **Pique:** Als de niet-deler 30 of meer punten haalt inclusief slagpunten voordat de deler scoort, verdient hij 30 bonuspunten.

Tips en strategieën

- De ruilfase is cruciaal — gebruik hem om je langste kleur te versterken voor de Point-score.
- Houd elke gespeelde en geruilte kaart bij om precies te weten wat je tegenstander in handen heeft.
- Het balanceren van declaratiepotentieel en slagwinnen is de centrale strategische spanning.

Tips & strategie

De ruil is de belangrijkste beslissing in Piquet. Geef prioriteit aan het opbouwen van je langste kleur voor Point, maar houd ook oog voor mogelijke reeksen en sets.

Geheugen is van het grootste belang bij Piquet. Na de ruil kun je het grootste deel van de hand van je tegenstander afleiden, waardoor je de slagenfase met bijna perfecte informatie speelt.