

# Pisti

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

## Behaal de meeste punten door kaarten te veroveren en pisti-bonussen te verdienen.

### OPZET

- 2-4 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 4 kaarten per speler en 4 naar het midden (bovenste kaart open).
- Deel opnieuw 4 kaarten aan elke speler als handen leeg zijn.

### SCORE

- Boeren en azen: 1 punt elk. Klaveren 2: 2 punten. Ruiten 10: 3 punten.
- Meeste kaarten: 3 bonuspunten. Pistis: 10 punten. Dubbele pisti (B op B): 20 punten.
- Als eerste 151 punten wint.

*Tip: Bewaar je boeren voor grote stapels of om de pisti-opzet van een tegenstander te blokkeren.*

### AAN DE BEURT

- Speel één kaart op de centrale stapel.
- Als die het rangtelwoord van de bovenste kaart matcht, veroveer je de gehele stapel.
- Boeren veroveren elke stapel. Een enkele kaart matchen scoort een pisti (10 punten).

*Pisti (ook gespeeld als Pishti) is een populair Turks kaartspel van matching en verovering, gespeeld in Turkije, Cyprus en de omliggende regio's. Spelers proberen kaarten van een centrale stapel te veroveren door het rangtelwoord van de bovenste kaart te matchen. De kenmerkende zet, een pisti, treedt op wanneer een speler een enkele open kaart veroverd met een matchende kaart, wat bonuspunten oplevert.*

## Doel

Behaal de meeste punten door kaarten van de centrale stapel te veroveren, met name door pistis en het verzamelen van waardevolle kaarten.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2-4 spelers (het beste met 2 of in koppels van 2 tegen 2).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel 4 kaarten open neer aan elke speler. Leg 4 kaarten in het midden; de bovenste kaart is open. Als de bovenste middelste kaart een boer is, schuif die dan naar het midden en draai de volgende kaart open.
4. **Opnieuw delen:** Als alle spelers hun 4 kaarten hebben gebruikt, deel dan opnieuw 4 kaarten aan elke speler (maar niet aan het midden). Ga door totdat het dek op is.

## Spelverloop

1. **Kaart spelen:** Speel op je beurt één kaart op de centrale stapel.
2. **Veroveren:** Als je kaart het rangtelwoord van de bovenste kaart op de stapel matcht, veroveer je de gehele stapel en leg je die open neer voor je.
3. **Boerverovering:** Een boer veroverd de gehele stapel ongeacht wat bovenop ligt, maar dat telt niet als een pisti.
4. **Pisti:** Als de stapel slechts één open kaart bevat en je die veroverd met een matchende kaart (geen boer), is dat een pisti, goed voor 10 bonuspunten.
5. **Dubbele pisti:** Als je een enkele boer veroverd met een andere boer, levert dat 20 bonuspunten op.
6. **Geen match:** Als je kaart de bovenste kaart niet matcht en geen boer is, komt die gewoon bovenop de stapel.

## Scoren

- Elke gevangen boer: 1 punt.
- Elke gevangen aas: 1 punt.
- Klaveren 2: 2 punten.
- Ruiten 10: 3 punten.
- Speler met de meeste gevangen kaarten: 3 bonuspunten.
- Elke pisti: 10 punten. Elke dubbele pisti (boer op boer): 20 punten.
- Als eerste 151 punten bereiken wint het spel (gespeeld over meerdere rondes).

## Varianten

---

- **Partnerschap Pisti:** 4 spelers in teams van 2 die tegenover elkaar zitten en gevangen stapels combineren.
- **Cumulatief Pisti:** Punten worden over meerdere rondes bijgehouden; het eerste team dat 151 bereikt wint.
- **Dubbeldek Pisti:** Twee dekken samen geschud voor grotere groepen en langere spellen.

## Tips en strategieën

---

- Onthoud welke kaarten al gespeeld zijn, vooral boeren en ruiten 10.
- Zet pistis op door een enkele kaart op de stapel te laten liggen wanneer je vermoedt dat de volgende speler die niet kan matchen.
- Bewaar boeren voor strategische momenten, ofwel om grote stapels leeg te halen of om tegenstanders te blokkeren van een pisti-score.

## Tips & strategie

---

Houd gespeelde kaarten bij, vooral boeren en waardevolle kaarten zoals ruiten 10. Bewaar boeren voor het veroveren van grote stapels of het blokkeren van pistikansen. Probeer vallen te zetten voor tegenstanders door ongepaarde kaarten te spelen als ze die waarschijnlijk niet kunnen matchen.

Kaarten tellen is de ruggengraat van de Pististrategie. Weten hoeveel boeren er nog over zijn en de klaveren 2 en ruiten 10 bijhouden stelt je in staat je verovering op het juiste moment te timen voor maximale waarde. Vallen zetten (een enkele kaart achterlaten die je tegenstander niet kan matchen) creëert pistikansen.