

Pitch

3 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Wees de eerste speler die 7 punten bereikt door bieden en slagenspel.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten met 3 of meer spelers.
- Deel 6 kaarten aan elke speler uit.

SCORE

- 1 punt elk voor: Hoge troef, Lage troef, Boer van troef en Spel.
- Spelpunt gaat naar de speler met de meeste puntwaarden van gezichtskaarten.
- Bod missen kost negatieve punten gelijk aan je bod.

Tip: Bied agressief alleen als je zowel hoge troefkaarten als gezichtskaarten voor spelpunten hebt.

AAN DE BEURT

- Spelers bieden 2-4 op basis van vertrouwen in hun hand; hoogste bieder kiest troef.
- Hoogste bieder speelt de eerste kaart en stelt de troefkleur vast.
- Spelers spelen één kaart per slag; hoogste troef of geleide kleur wint.

Pitch is een kaartspel dat bieden en slagenspel combineert om punten te verzamelen. Dit spel, dat zijn oorsprong heeft in de jaren 1800, vereist een dek kaarten en minstens drie spelers.

Het spel beginnen met bieden

1. **Spelers verzamelen:** Stel een groep van minstens drie spelers samen, hoewel vier spelers ideaal is. De deler schudt het dek en deelt zes kaarten aan elke speler uit in volgorde.
2. **Kaarten beoordelen:** Bekijk de kaarten die je hebt gekregen, rekening houdend met hun puntwaarden: **Tien** = 10 punten, **Aas** = 4 punten, **Heer** = 3 punten, **Vrouw** = 2 punten, **Boer** = 1 punt.
3. **Bieden:** Te beginnen met de speler links van de deler en met de klok mee, moet elke speler een bod uitbrengen dat zijn vertrouwen in zijn hand weergeeft. Biedingen lopen van 2 tot 4, overeenkomend met het aantal punten dat de speler verwacht te winnen.
4. **Biedingen matchen:** Spelers moeten de biedingen van voorgaande spelers matchen, overtreffen of passen. De hoogste bieder mag de troefkleur voor de ronde kiezen.
5. **Troef begrijpen:** Punten worden toegekend voor prestaties gerelateerd aan de troefkleur: **Hoge troef** (hoogst gerangschikte gespeelde troefkaart), **Lage troef** (laagst gerangschikte gespeelde troefkaart), **Boer van troef** (de boer van de troefkleur) en **Spel** (punten verdiend op basis van verkregen gezichtskaarten). De troefkleur wordt bepaald door de hoogste bieder, die de eerste kaart speelt.

Het spel spelen

1. **Hoogste troef bepalen:** De hoogste bidder gooit de eerste kaart neer, die de troefkleur voor de ronde vaststelt.
2. **Kaarten spelen:** Het spel gaat met de klok mee, waarbij elke speler per beurt één kaart neerlegt. De winnaar van elke hand wordt bepaald door de hoogste kaart gespeeld in de geleide kleur of de hoogste troefkaart.
3. **Rondes voltooien:** Spelers gaan door met spelen totdat alle kaarten uit hun handen zijn. De winnaar van elke ronde verzamelt de kaarten die hij gewonnen heeft.
4. **Punten toewijzen:** De hoogste bidder ontvangt de punten die hij geboden heeft als hij het bod haalt; anders ontvangt hij negatieve punten gelijk aan zijn bod. Andere spelers scoren zonder straf. Punten worden toegekend: 1 punt voor het winnen van de slag met de hoogste troef, 1 punt voor de laagste troef, 1 punt voor de boer van troef en 1 punt voor de meeste spelpunten (berekend met kaartwaarden: Tien = 10, Aas = 4, Heer = 3, Vrouw = 2, Boer = 1).
5. **7 punten bereiken:** Het spel eindigt wanneer een speler 7 punten bereikt. Als alternatief eindigt het spel wanneer alle speelbare kaarten zijn uitgedeeld en punten worden opgeteld om de winnaar te bepalen.

Tips & strategie

Beheers de kunst van strategisch bieden om een voordeel te krijgen over je tegenstanders. Stem af met je teamgenoot om je kansen op het winnen van slagen te optimaliseren.

Pitch vereist strategisch bieden en slagenspel. Teamcoördinatie en het begrijpen van de troefkleur zijn sleutelementen van succesvol spel.