

# Pusoy Dos

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

## Wees de eerste die al zijn 13 kaarten uit zijn hand speelt.

### OPZET

- 4 spelers, standaard dek van 52 kaarten, deel 13 kaarten per speler.
- Kaarten rangschikken van 3 (laag) tot 2 (hoog). Kleuren: ruiten < harten < schoppen < klaveren.
- Speler met de ruiten 3 leidt als eerste.

### SCORE

- Eerste klaar wint. Resterende spelers bestraft met 1 punt per resterende kaart.
- 10-12 kaarten over: dubbele straf. 13 kaarten over: driedubbele straf.

*Tip: Plan je hand aan het begin. Beheers de leiding om je zwakste kaarten af te stoten.*

### AAN DE BEURT

- Speel een enkel, paar, drietal of vijfkaartspokercombinatie.
- Moet de vorige combinatie van hetzelfde type kloppen, of passen.
- Als alle anderen passen, leid een nieuwe combinatie.

*Pusoy Dos is een populair Filippijns klimkaartspel afgeleid van Big Two (Dai Di). Vier spelers strijden om als eerste al hun kaarten af te leggen door steeds krachtigere kaartvolgcombinaties te spelen. De ruiten 2 is de zwakste kaart, terwijl de klaveren 2 de sterkste enkele kaart is. Het spel belooft handenplanning, timing en het inschatten van de resterende kaarten van tegenstanders.*

## Doel

Wees de eerste speler die al zijn 13 kaarten speelt door te leiden of de kaartvolgcombinaties van tegenstanders te kloppen.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** Precies 4 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel alle 52 kaarten gelijkmatig uit, zodat elke speler 13 kaarten krijgt.
4. **Startspeler:** De speler met de ruiten 3 (laagste kaart) leidt de eerste ronde. In volgende rondes leidt de winnaar van de vorige ronde.

## Spelverloop

1. **Kaartrangschikking:** Kaarten rangschikken van 3 (laagste) tot 2 (hoogste). Binnen hetzelfde rangnummer rangschikken kleuren: ruiten (laagste), harten, schoppen, klaveren (hoogste).
2. **Leiden:** De leidende speler mag een enkele kaart, een paar, drie van een soort of een vijfkaartspokercombinatie spelen.
3. **Volgen:** Volgende spelers moeten hetzelfde combinatietype op een hoger rangnummer spelen, of passen.
4. **Vijfkaartscombinaties:** Geldige vijfkaartsvolgcombinaties rangschikken van laagste naar hoogste: Straat, Flush, Full House, Vier van een Soort (met bijkaart), en Straight Flush.
5. **Passen:** Een speler die past kan niet meer spelen totdat een nieuwe leidingsronde begint.
6. **Nieuwe leiding:** Als alle andere spelers passen, leidt de laatste speler die speelde de volgende combinatie.
7. **Eerste ronderegel:** De eerste combinatie van het spel moet de ruiten 3 bevatten.

## Scoren

---

- De eerste speler die zijn hand leegt wint de ronde.
- Resterende spelers worden bestraft op basis van resterende kaarten: elke resterende kaart = 1 punt.
- Als een speler 10-12 kaarten over heeft, verdubbelt de straf. Met alle 13 kaarten over verdriedubbelt de straf.
- Sommige varianten betalen de winnaar direct op basis van de resterende kaarten van tegenstanders.

## Varianten

---

- **Standaard Big Two:** De internationale versie met iets andere kleurrangschikkingen (schoppen hoogste in plaats van klaveren).
- **Pusoy (Chinese Poker):** Een geheel ander spel waarbij spelers 13 kaarten rangschikken in drie pokerhanden. Wordt vaak verward met Pusoy Dos.
- **Geen vijfkaartscombinaties:** Een vereenvoudigde versie die alleen enkelen, paren en drietallen toestaat.

## Tips en strategieën

---

- Plan je hand aan het begin: stel vast welke combinaties je speelt en in welke volgorde.
- Beheers de leiding door rondes te winnen met sterke combinaties, en leid dan met je zwakke kaarten.
- Bewaar je 2's en hoge paren voor het eindspel wanneer tegenstanders bijna door hun kaarten heen zijn.

### Tips & strategie

---

Plan je gehele hand voordat je de eerste kaart speelt. Gebruik sterke combinaties om de leiding te grijpen, en stoot dan je zwakke kaarten af. Bewaar je 2's voor de finale wanneer tegenstanders die niet meer kunnen counteren.

Handenplanning bij het delen is allesbepalend in Pusoy Dos. Sterke spelers verdelen mentaal hun 13 kaarten in een optimale spelvolgorde voordat de eerste kaart gelegd wordt. De leiding beheersen is cruciaal, want het laat je het combinatietype bepalen en zwakkere kaarten afstoten.