

Put

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Win 2 van 3 slagen, of bluf je tegenstander het opgeven in door Put te roepen.

OPZET

- 2 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 3 kaarten elk. Kaartrangschikking: 3 (hoog), 2, A, H, V, B, 10...4 (laag).

SCORE

- 2 slagen winnen = 1 punt. Winnen na geaccepteerde Put = 2 punten.
- Tegenstander geeft op na Put = 1 punt voor de roeper.
- Eerste naar 5 punten wint het spel.

Tip: Bluf vol vertrouwen bij matige handen; je tegenstander kan je kaarten niet zien.

AAN DE BEURT

- Leid een willekeurige kaart (geen troeven, geen kleurverplichting).
- Hogere kaart wint de slag.
- Roep op elk moment Put om je tegenstander uit te dagen: hij speelt door voor dubbel of geeft op.

Put is een oud Engels kaartspel van bluf en brutaliteit uit de 16e eeuw. Het is een bedrieglijk eenvoudig slagenspel waarbij twee spelers elk drie kaarten ontvangen en twee van drie slagen moeten winnen of de tegenstander via bluf moeten overtuigen op te geven. De charme van het spel ligt in de combinatie van geluk, lef en psychologie in plaats van complex kaartspel.

Doel

Win twee van drie slagen, of dwing je tegenstander op te geven door 'Put' te roepen en hem uit te dagen door te spelen of toe te geven.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers (kan aangepast worden voor 3 of 4).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten. Kaartrangschikking: 3 (hoogste), 2, Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 (laagste).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 3 kaarten, één voor één uitgedeeld.
4. **Inzet:** Spelers spreken een inzet per spelpunt af. Het spel wordt doorgaans gespeeld tot 5 punten.

Spelverloop

1. **Leiden:** De niet-deler leidt een willekeurige kaart naar de eerste slag. Er zijn geen troeven en er is geen verplichting om kleur te bekennen.
2. **Slagen winnen:** De hoger gerangschikte kaart wint de slag. Als beide spelers dezelfde rang spelen, is de slag gelijkspel en wordt hij weggegooid.
3. **Put roepen:** Op elk moment tijdens het spel (voor of na het spelen van een kaart), mag een speler 'Put!' roepen. Dit daagt de tegenstander uit: die moet ofwel doorgaan voor dubbele inzet of de hand direct opgeven.
4. **Gelijke handen:** Als elke speler één slag wint en de derde gelijkspel is, of als alle drie de slagen gelijkspel zijn, is de hand onbeslist en worden er geen punten gescoord.

Scoren

1. **Normale overwinning:** 2 slagen winnen levert 1 punt op.
2. **Put geaccepteerd:** Als er een Put geroepen wordt en de tegenstander speelt door, scoort de winnaar 2 punten in plaats van 1.
3. **Put geweigerd:** Als de tegenstander opgeeft na een Put-roep, scoort de roeper 1 punt zonder de hand af te maken.
4. **Spel:** De eerste speler die 5 punten bereikt, wint het spel.

Varianten

- **Put voor drie spelers:** Deel 3 kaarten elk; de speler die 2 slagen wint, scoort. Als alle drie elk één slag winnen, wordt de hand bedorven.
- **Put voor vier spelers (partnerschap):** Twee teams van twee; partners zitten tegenover elkaar. Gecombineerde slagwinsten tellen voor het team.
- **Trut:** Een Scandinavische variant met vergelijkbare mechanismen maar een andere kaartrangschikking en een troefkleur.

Tips en strategieën

- De 3 is de sterkste kaart in het spel. Een paar drieën garandeert bijna een overwinning.
- Gebruik de Put-roep als bluff wanneer je een zwakke hand hebt maar je tegenstander onzeker lijkt.
- Let op het vertrouwensniveau van je tegenstander bij het spelen; aarzeling is een teken van zwakte.

Tips & strategie

Bluffen is de kern van Put. Roep Put vol vertrouwen, ook bij marginale handen; je tegenstander kan je kaarten niet zien. De 3 is de hoogste kaart, dus één 3 geeft je een sterke basis.

Omdat er geen troeven zijn en geen kleurverplichting, draait het spel puur om kaartrang en lef. Een goed getimede Put-roep bij een middelmatige hand kan punten stelen van een voorzichtige tegenstander.