

Quadrille

4 spelers

40 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Als aangever de meerderheid van de slagen winnen, met of zonder een geheime bondgenoot.

OPZET

- 4 spelers gebruiken een dek van 40 kaarten (achtens, negens, tienen verwijderd).
- Deel 10 kaarten uit aan elke speler.
- Spelers bieden om troef te mogen noemen.

SCORE

- Geslaagd bod: aangever int van elke tegenstander.
- Mislukt bod: aangever betaalt elke tegenstander.
- Vole (alle 10 slagen) levert een aanzienlijke bonus op.

Tip: Kies bij het roepen van een heer een kleur waarbij je ondersteunende kaarten in handen hebt om je geheime bondgenoot bij te staan.

AAN DE BEURT

- Aangever noemt troef en mag een heer roepen om een geheime bondgenoot te krijgen.
- Kleur bekennen wanneer mogelijk.
- Aangever wint als zijn partij genoeg slagen neemt.

Quadrille is een elegant slagenspel voor vier spelers dat is voortgekomen uit het Spaanse spel Ombre. Het werd het dominante kaartspel in de mondaine Europese society in het midden van de achttiende eeuw, gewaardeerd om zijn verfijnde biedsysteem en partnerships.

Doel

Als aangever de meerderheid van de slagen winnen. De overige spelers werken samen om dit te voorkomen, al verschuiven allianties op basis van het bieden in elke ronde.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers.
2. **Dek:** Een dek van 40 kaarten waarbij achtens, negens en tienen zijn verwijderd uit een standaard dek.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 10 kaarten.
4. **Bieden:** Spelers bieden om het recht troef te mogen noemen en als aangever te spelen.

Spelverloop

1. **Troefkeuze:** De winnende bieder noemt de troefkleur voor de ronde.
2. **Een heer roepen:** De aangever mag een specifieke heer roepen, en wie die kaart bezit wordt voor die hand een geheime bondgenoot.
3. **Slagen spelen:** Standaard slagenregels zijn van toepassing. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is.
4. **Afrekening:** De aangever slaagt als hij en zijn bondgenoot (indien aanwezig) genoeg slagen winnen.

Scoren

- **Geslaagd bod:** De aangever int een betaling van elke tegenstander.
- **Mislukt bod:** De aangever betaalt elke tegenstander.
- **Vole:** Alle tien slagen winnen levert een aanzienlijke bonus op.

Varianten

- **Mediateur:** Een variant met extra bodniveaus en complexere puntentelling.
- **Quintille:** Een aanpassing voor vijf spelers met aangepast uitdelen en bieden.

Tips en strategieën

- Kies bij het roepen van een heer een kleur waarbij je meerdere ondersteunende kaarten in handen hebt, zodat je je geheime bondgenoot kunt helpen.
- Let goed op welke speler de aangever lijkt te helpen om het verborgen partnership te identificeren.

Tips & strategie

De kunst van het roepen van de juiste heer beheersen is essentieel. Kies een kleur waarbij jouw kaarten aansluiten bij de heer van de mogelijke bondgenoot, en let op het speelpatroon van tegenstanders om verborgen partnerships te ontmaskeren.

De geheime bondgenoot snel identificeren geeft verdedigers een groot voordeel. Let op subtiele aanwijzingen zoals welke kleuren een speler leidt en welke slagen hij gretig lijkt te willen winnen.