

# Scarto

3 spelers

54 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Als aanlegger, win meer kaartpunten dan de twee verdedigers samen na de ruil met de talon.

## OPZET

- 3 spelers met een Italiaans Tarot-dek van 54 kaarten.
- Deel 16 kaarten uit; de 6 overige kaarten vormen de talon (scarto).

## SCORE

- De Nar, troef 1 en troef 21 zijn de meest waardevolle kaarten.
- Aanlegger heeft meer dan de helft van de totale kaartpunten nodig om te winnen.
- Aanlegger int van beide verdedigers als hij slaagt, betaalt beide als hij faalt.

*Tip: Leg laagwaardige kleurkaarten af om een kleur te voiden, waarmee je troefkansen creëert tijdens het spel.*

## AAN DE BEURT

- Bied op het recht aanlegger te zijn en pak de 6 talon-kaarten op.
- Leg 6 kaarten met de rug omhoog af (ze tellen mee voor jouw slagpunten).
- Speel 16 slagen met kleur bekennen; troef verplicht als kleur bekennen niet lukt.
- Hoogste troef of kleurkaart wint elke slag.

Scarto is een Italiaans Tarock-spel voor drie spelers waarbij de aanlegger kaarten ruilt met een omgedraaide talon en vervolgens strijdt tegen de twee andere spelers om kaartpunten.

## Doel

Als aanlegger, gebruik de talonruil om je hand te versterken en meer kaartpunten te winnen dan de twee verdedigers samen.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 spelers.
2. **Dek:** Italiaans Tarot-dek van 54 kaarten met 22 troeven (trionfi) en 32 kleurkaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 16 kaarten. De resterende 6 kaarten vormen de talon (scarto).

## Spelverloop

1. **Bieden:** Spelers bieden op het recht aanlegger te zijn. De hoogste bieder pakt de 6 talon-kaarten op.
2. **Afleggen (Scarto):** De aanlegger legt 6 kaarten met de rug omhoog af. Deze aflegkaarten tellen mee voor de slagpunten van de aanlegger.
3. **Slagen spelen:** De aanlegger leidt de eerste slag. Spelers moeten kleur bekennen; als dat niet lukt, moeten ze troef spelen. De hoogste troef of kleurkaart wint.
4. **Volledig uitspelen:** Alle 16 slagen worden uitgespeeld.

## Scoren

- **Kaartpunten:** Standaard Italiaanse Tarot-puntwaarden. De Nar, de 1 van troef en de 21 van troef zijn het meest waardevol.
- **Winstdrempel:** De aanlegger heeft meer dan de helft van de totale kaartpunten nodig om te winnen.
- **Uitbetaling:** De aanlegger int van beide verdedigers als hij slaagt, of betaalt beide als hij faalt.

## Varianten

---

- **Solo:** De aanlegger speelt zonder de talon te gebruiken voor een hogere beloning.
- **Gedwongen spel:** Als alle spelers passen, wordt de houder van de laagste tarock gedwongen aanlegger te zijn.

## Tips en strategieën

---

- Leg laagwaardige kleurkaarten af om een kleur te voiden, zodat je in die kleur kunt troeven tijdens het spel.
- Bied agressief wanneer je de hoge tarocks hebt. De talonruil geeft vaak de extra kracht die je nodig hebt.

## Tips & strategie

---

Void een zwakke kleur in je afleg om troefkansen te creëren. Bewaar je hoge tarocks en erekaarten.

Verdedigers moeten hun uitspelen coördineren om de aanlegger in zijn zwakste kleur aan te vallen, de kleur die hij het meest waarschijnlijk gevoid heeft.