

Sedma

2-4 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win slagen met azen en tien en om het tegenovergestelde koppel te overtreffen.

OPZET

- Gebruik een dek van 32 kaarten (7 tot Aas) met 4 spelers in twee koppels.
- Deel 4 kaarten uit; deel opnieuw 4 na het spelen van de eerste batch.

SCORE

- Azen: 10 punten elk. Tien: 10 punten elk.
- Het winnen van de laatste slag levert een bonus van 10 punten op.
- Er zijn 90 punten beschikbaar per ronde.

Tip: Bewaar je zevens voor slagen met azen of tien en om veroverde punten te maximaliseren.

AAN DE BEURT

- Speel een willekeurige kaart; de rang van de leidkaart matchen of een 7 spelen kan de slag veroveren.
- Zevens zijn jokers en verlengen de slag voor verdere veroveringen.
- De laatste speler die een matchende kaart of zeven speelt, wint de slag.

Sedma is een Tsjechisch en Slowaaks slagspel waarbij zevens bijzondere kracht hebben, waarmee spelers speelacties kunnen aaneenkoppelen en slagen kunnen verlengen. Het wordt doorgaans gespeeld door vier spelers in twee koppels en belooft zowel tactisch kaartspel als teamcoördinatie.

Doel

Win slagen die tien en azen bevatten, want dat zijn de enige kaarten die punten scoren. Het koppel dat meer punten verzamelt over het afgesproken aantal rondes wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels die tegenover elkaar zitten.
2. **Dek:** Dek van 32 kaarten (7 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 4 kaarten. Nadat deze gespeeld zijn, worden opnieuw 4 kaarten aan elke speler uitgedeeld voor de tweede helft van de ronde.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler leidt een willekeurige kaart om een slag te openen.
2. **Rang matchen:** Spelers mogen een willekeurige kaart spelen, maar een kaart die de rang van de leidkaart matcht of een zeven kan de slag veroveren.
3. **Zevens zijn jokers:** Een zeven kan op elk moment gespeeld worden en fungeert als een matchende kaart bij de leiding, waardoor het speciale veroverende kracht heeft.
4. **Slagen verlengen:** Als een zeven of een matchende kaart gespeeld wordt, gaat de slag verder rond de tafel, wat verdere veroveringen mogelijk maakt.
5. **De slag winnen:** De laatste speler die een matchende kaart of een zeven speelt, wint de hele slag.

Scoren

- **Azen:** 10 punten elk.
- **Tien:** 10 punten elk.
- **Bonus laatste slag:** Het koppel dat de laatste slag wint, scoort 10 extra punten.
- **Totaal per ronde:** Er zijn 90 punten beschikbaar per ronde.

Varianten

- **Sedma voor twee spelers:** Aangepast voor een duel met aangepaste handgroottes.
- **Sedma met bieden:** Sommige groepen voegen een biedfase toe waarbij koppels hun puntentotaal voorspellen.

Tips en strategieën

- Bewaar je zevens voor kritieke momenten wanneer hoogwaardige azen of tieners op het spel staan.
- Coördineer met je partner om matchende kaarten te koppelen en slagen te verlengen om meer punten te veroveren.
- Let op welke tieners en azen al gespeeld zijn zodat je resterende scorkansen kunt berekenen.

Tips & strategie

Het timen van je zevens is allesbepalend. Een zeven te vroeg gebruiken verspilt zijn potentieel, terwijl te lang wachten een kans kan missen om een hoogwaardige slag te veroveren.

Sterke koppels ontwikkelen subtiele signalen over hun bezit. Een tien vroeg leiden kan tegenstanders verleiden hun zevens te verbranden voor de kritieke late slagen.