

Sergeant Major

3 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Haal je slagendoel of overtreff het: deler = 8, links van deler = 5, derde speler = 3.

OPZET

- 3 spelers met een dek van 52 kaarten (verwijder één lage kaart voor 51 kaarten).
- Deel 17 kaarten elk. Deler kiest de troefkleur.

SCORE

- Houd overschot- en tekortslagen bij ten opzichte van je doel per ronde.
- Overpresteerders geven slechtste kaarten aan onderpresteerders in de volgende ronde en ontvangen hun beste.
- Meeste gecumuleerde overschot na bepaald aantal rondes wint.

Tip: Kies als deler troef in je langste, sterkste kleur om je doel van 8 slagen te halen.

AAN DE BEURT

- De speler links van de deler leidt als eerste.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders elke kaart spelen.
- Hoogste troef wint; bij geen troef, hoogste van de geleide kleur wint.
- Speel alle 17 slagen.

Sergeant Major, ook bekend als 3-5-8 of 8-5-3, is een slagenspel voor drie spelers waarbij elke speler een ander doelantal slagen heeft. De deler moet 8 slagen winnen, de speler links van de deler moet er 5 winnen, en de derde speler moet er 3 winnen. Spelers die hun doel overschrijden, krijgen een voordeel in de volgende ronde.

Doel

Haal je slagendoel voor de ronde of overtreff het. Spelers die extra slagen boven hun doel winnen, wisselen kaarten uit met onderpresteerders in de volgende deling, wat een dynamisch voordeel creëert.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten met één verwijderde kaart (doorgaans de klaveren twee), zodat 51 kaarten overblijven.
3. **Uitdelen:** Deel 17 kaarten uit aan elke speler.
4. **Doelen:** De deler moet 8 slagen winnen, de speler links van de deler moet er 5 winnen, en de derde speler moet er 3 winnen.

Troefkeuze

1. **Deler kiest:** De deler bekijkt zijn hand en verklaart de troefkleur.
2. **Variante met reservekaart:** In sommige versies is de verwijderde kaart niet van tevoren bepaald; in plaats daarvan pakt de deler eventuele resterende kaarten na het uitdelen op.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler leidt de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur bekennen als dat kan. Als dat niet kan, mogen ze elke kaart spelen, inclusief troef.
3. **Slag winnen:** De hoogste troefkaart wint de slag. Als er geen troefven gespeeld worden, wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Doorgaan:** De slagwinnaar leidt de volgende slag. Speel alle 16 slagen (één kaart blijft ongebruikt).

Kaartuitwisseling

1. **Overslagen:** Na alle slagen noteren spelers die meer slagen wonnen dan hun doel het overschot.
2. **Onderslagen:** Spelers die hun doel niet haalden, noteren het tekort.
3. **Uitwisseling:** In de volgende ronde geven overpresteerders hun slechtste kaarten aan onderpresteerders en ontvangen daarvoor de beste kaarten van de onderpresteerders. Het aantal uitgewisselde kaarten is gelijk aan het overschot/tekort.
4. **Nieuwe doelen:** De doelen blijven hetzelfde (8, 5, 3) op basis van wie deelt, maar de deal roteert.

Scoren

1. **Lopend totaal:** Houd het gecumuleerde overschot of tekort van elke speler bij over rondes.
2. **Einde van het spel:** Speel een bepaald aantal rondes (vaak 9 of 12). De speler met het meeste gecumuleerde overschot aan slagen wint.
3. **Alternatief:** Sommige groepen spelen totdat een speler een doelmatig overschot bereikt (bijv. +10).

Varianten

- **9-5-2:** Een alternatieve doelverdeling waarbij de deler 9 slagen krijgt, de volgende speler 5 en de derde speler 2.
- **Geen uitwisseling:** Sommige casual groepen slaan de kaartuitwisseling tussen rondes over.
- **Volledig dek:** Speel met alle 52 kaarten, waarbij 17 kaarten elk worden uitgedeeld en 1 kaart onzichtbaar terzijde gelegd wordt.

Tips en strategieën

- Kies als deler een troefkleur waarbij je veel kaarten hebt en hoge kaarten, want je hebt 8 slagen nodig.
- Als de speler die slechts 3 slagen nodig heeft, focus dan op het winnen van slagen met hoge troeven en vermijd te veel inzetten.
- Pas na de uitwisseling je strategie aan op basis van de sterke kaarten die je van onderpresteerders ontvangen hebt.

Tips & strategie

Kies als deler troef in je langste sterke kleur. De kaartuitwisseling creëert een sneeuwbaaleffect, dus je doel in een vroeg stadium halen is cruciaal om niet achterop te raken.

Het kaartuitwisselingsmechanisme betekent dat goed presteren in de loop van de tijd toeneemt. Een speler die consequent zijn doel haalt, zal steeds sterkere kaarten ontvangen, wat een deugdencirkel creëert.