

Sheepshead

3-5 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Als pakker, verzamel 61+ kaartpunten met je partner; als verdediger, verzamel 60+ om de pakker te verslaan.

OPZET

- 5 spelers met een dek van 32 kaarten (zevens t/m azen).
- Deel 6 kaarten uit; 2 kaarten gaan met de rug omhoog als de blinde.

SCORE

- Aas: 11, tien: 10, koning: 4, vrouw: 3, boer: 2; lagere kaarten: 0.
- Pakkersteam heeft 61+ punten nodig; schneider bij 91+; schwarz voor alle slagen.
- Verdedigers hebben 60+ punten nodig om te winnen.

Tip: Pak de blinde wanneer je minimaal 4 troeven hebt. De blinde verbetert een grenshand vaak.

AAN DE BEURT

- Pak op volgorde de blinde op of pas.
- Pakker legt 2 kaarten af en wordt partner van de ruitenboerhouder.
- Speel slagen met kleur bekennen; troeven zijn alle vrouwen, boeren en ruiten.
- Hoogste troef of kleurkaart wint de slag.

Sheepshead is een Amerikaans slagenspel met Duitse wortels, vooral gespeeld in Wisconsin. Het gebruikt een dek van 32 kaarten en heeft een complexe troefhierarchy geleid door vrouwen en boeren.

Doel

Als pakker, win voldoende kaartpunten (61 of meer) met je partner. Als verdediger, verzamel minimaal 60 punten om het pakkende koppel te verslaan.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 5 spelers (varianten voor 3 en 4 spelers bestaan ook).
2. **Dek:** Dek van 32 kaarten (zevens t/m azen in vier kleuren).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 6 kaarten. Twee kaarten worden met de rug omhoog als de 'blinde' neergelegd.

Spelverloop

1. **Pakken:** Spelers kunnen op volgorde de blinde oppakken. De pakker legt twee kaarten af en wordt de aanlegger.
2. **Partner:** De partner van de pakker is degene die de ruitenboer heeft, maar dit blijft geheim totdat de kaart gespeeld wordt.
3. **Troefhierarchy:** Alle vrouwen, dan alle boeren, dan alle ruiten vormen de troefkleur van 14 kaarten, gerangschikt als $V\clubsuit-V\heartsuit-V\diamondsuit-V\spadesuit-B\clubsuit-B\heartsuit-B\diamondsuit-B\spadesuit-A\clubsuit-10\clubsuit-H\clubsuit-9\clubsuit-8\clubsuit-7\clubsuit$.
4. **Slagen spelen:** Kleur bekennen als mogelijk; troef verslaat alle niet-troefkaarten. De hoogste troef of kleurkaart wint.

Scoren

- **Kaartwaarden:** Azen = 11, tienen = 10, koningen = 4, vrouwen = 3, boeren = 2. Lagere kaarten = 0.
- **Pakkersteam:** Heeft 61+ punten nodig om te winnen. Schneider (91+) en schwarz (alle slagen) leveren extra op.
- **Verdedigers:** Hebben 60+ punten nodig om de pakker te verslaan.

Varianten

- **Leaster:** Wanneer iedereen past, wint de speler die de minste punten haalt.
- **Doubler:** Een ronde waarbij puntwaarden verdubbeld worden, doorgaans veroorzaakt doordat iedereen past.
- **Ruitenboer-partner:** Sommige groepen laten de pakker elke kaart als partner aanroepen.

Tips en strategieën

- Pak de blinde wanneer je minimaal 4 troeven hebt. De blinde verbetert een grenshand vaak.
- Leid vroeg troeven om verdedigers van hun troefkaarten te ontdoen en later slagen te controleren.

Tips & strategie

Tel troeven zorgvuldig. Met 14 troeven in het dek is weten hoeveel er nog zijn cruciaal voor het plannen van je slagenreeks.

Als pakker, begraaf hoge-punt niet-troefkaarten in je afleg om veilige punten te vergrendelen voor de eerste slag.