

Zesenzestig

2 spelers

24 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Kort

Wees de eerste die 66 punten bereikt via slagwaarden en huwelijksmeldingen.

OPZET

- Gebruik een dek van 24 kaarten (9, 10, B, V, H, A in elke kleur).
- Deel 6 kaarten uit aan elk van de 2 spelers.
- Draai de 13e kaart open om troef in te stellen; de resterende kaarten vormen de trekstapel.

SCORE

- Azen: 11, tienen: 10, heren: 4, vrouwen: 3, boeren: 2.
- Claim 66 om de hand te beëindigen; winnen levert 1-3 gamepunten op.
- De eerste die 7 gamepunten haalt wint de wedstrijd.

Tip: Sluit de trekstapel als je er zeker van bent dat je 66 haalt met je huidige kaarten.

AAN DE BEURT

- Leid een kaart; kleur bekennen is niet verplicht zolang de trekstapel open is.
- Na elke slag trekken beide spelers van de trekstapel.
- Meld een heer-vrouw-huwelijk na het winnen van een slag voor 20 (of 40 bij troeven) punten.
- Sluit de trekstapel op elk gewenst moment om strikte kleurvolg af te dwingen.

Zesenzestig is een snel tweespelers slagspel uit Duitsland. Met een compact dek van 24 kaarten en een doel van 66 punten per hand vereist het een scherp kaartgeheugen en tactische timing bij het melden van huwelijken en het sluiten van de trekstapel.

Doel

Wees de eerste speler die claimt 66 punten te hebben bereikt via een combinatie van slagwaarden en huwelijksmeldingen. Het winnen van meerdere handen levert gamepunten op en de eerste die zeven gamepunten haalt wint overall.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** Een dek van 24 kaarten bestaande uit 9, 10, Boer, Vrouw, Heer en Aas in elke kleur.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 6 kaarten. De 13e kaart wordt open omgedraaid om de troefkleur te bepalen en de resterende kaarten vormen de trekstapel erbovenop.

Spelverloop

1. **Kaart leiden:** De niet-deler leidt de eerste slag. Zolang de trekstapel open is, hoeven spelers de kleur niet te bekennen.
2. **Slagen winnen:** De hogere kaart van de geleide kleur wint, tenzij er getroeft is. De slagwinnaar leidt de volgende slag.
3. **Kaarten trekken:** Na elke slag trekken beide spelers van de trekstapel, winnaar eerst, om zes kaarten in de hand te houden.
4. **Huwelijken melden:** Een speler die een slag wint, mag een heer-vrouw-paar van dezelfde kleur melden voor 20 punten (40 bij troeven).
5. **Trekstapel sluiten:** Elke speler mag de trekstapel op elk moment sluiten, waarna strenge volgregels gelden en er geen kaarten meer worden getrokken.
6. **66 claimen:** Als je denkt dat je opgebouwde puntentotaal 66 of meer is, declareer dat om de hand te beëindigen.

Scoren

- **Azen:** 11 punten elk.
- **tienen:** 10 punten elk.
- **Heren:** 4 punten elk.
- **Vrouwen:** 3 punten elk.
- **Boeren:** 2 punten elk.
- **Gamepunten:** Een hand winnen levert 1 tot 3 gamepunten op afhankelijk van hoe weinig punten de tegenstander heeft verzameld.

Varianten

- **Schnapsen:** De Oostenrijkse variant met 20 kaarten (de negens verwijderd) en licht strengere regels.
- **Bummerl:** Een informele naam voor de algehele wedstrijd in de Oostenrijkse traditie, gespeeld tot zeven gamepunten.

Tips en strategieën

- De trekstapel op het juiste moment sluiten is de belangrijkste tactische beslissing in het spel.
- Houd alle 24 kaarten mentaal bij om te weten wanneer je resterende kaarten gegarandeerde winnaars zijn.
- Bewaar je troefhuwelijksmelding voor het moment dat het je over de 66 punten heen duwt.

Tips & strategie

De beslissing om de trekstapel te sluiten is de kern van het spel. Sluit als je er zeker van bent dat je 66 haalt met de kaarten die je hebt, en pas op dat je niet tekortkomt.

Het op elk moment precies weten wat je opgebouwde puntentotaal is, is cruciaal. Verkeerd tellen kan leiden tot een mislukte claim, wat je tegenstander extra gamepunten geeft.