

# Sjavs

3-4 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Verover de meest puntwaardige kaarten via slagen; 61 of meer van de 120 punten nodig om te winnen.

## OPZET

- Gebruik een dek van 32 kaarten (7 tot aas) voor 3 tot 4 spelers.
- Verdeel alle kaarten gelijkmatig over de spelers.

## SCORE

- Azen: 11, Tienen: 10, Koningen: 4, Vrouwen: 3, Boeren: 2.
- Totaal van 120 punten over alle kaarten.
- Team met 61 of meer punten wint de ronde.

*Tip: Leid vroeg met sterke troeven om de vrouwen en boeren van tegenstanders uit te lokken en controle te vestigen.*

## AAN DE BEURT

- Kleur bekennen; alle vrouwen en boeren zijn vaste troeven.
- Vrouw van klaveren is hoogste, dan de overige vrouwen, dan de boeren.
- Hoogste troef of hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag.

Sjavs is een traditioneel Deens slagenspel dat nauw verwant is aan het Duitse spel Schafkopf. Het kent een unieke troefhiërarchie en wisselende partnerschappen per ronde, wat zorgt voor een dynamische sociale ervaring.

## Doel

Verover de meest puntwaardige kaarten via het nemen van slagen. Het team of de speler die de meerderheid van de kaartepoints verzamelt, wint de ronde.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 4 spelers.
2. **Dek:** Dek van 32 kaarten (7 tot en met aas in elke kleur).
3. **Uitdelen:** Verdeel alle kaarten gelijkmatig over de spelers.

## Spelverloop

1. **Troefhiërarchie:** Alle vrouwen en boeren zijn vaste troeven, gerangschikt boven de gewone kaarten van de troefkleur. De volgorde is doorgaans vrouw van klaveren als hoogste, dan de andere vrouwen, dan de boeren in een vergelijkbare volgorde.
2. **Leiden:** De speler links van de deler leidt de eerste slag.
3. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur bekennen indien mogelijk. Alle vrouwen en boeren behoren tot de troefkleur, ongeacht hun gedrukte kleur.
4. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld wordt.

## Scoren

- **Azen:** 11 punten elk.
- **Tienen:** 10 punten elk.
- **Koningen:** 4 punten elk.
- **Vrouwen:** 3 punten elk.
- **Boeren:** 2 punten elk.
- **Totale pot:** 120 punten zijn verdeeld over alle kaarten. Een team heeft 61 of meer nodig om de ronde te winnen.

## Varianten

- **Solo Sjavs:** Een speler kan solo verklaren en alleen spelen tegen alle anderen voor hogere inzet.
- **Sjavs met Nolo:** Een speler biedt om nul slagen te nemen en keert daarmee het normale doel om.

## Tips en strategieën

- Houd bij welke vrouwen en boeren al gespeeld zijn, want zij domineren de troefhiërarchie.
- Vroeg leiden met sterke troeven kan de troefkaarten van tegenstanders uitlokken en je controle geven over latere slagen.
- Communiceer met je partner via strategisch kaartspel, zoals het weggooien van puntrijke kaarten op slagen die zij winnen.

## Tips & strategie

---

Het bijhouden van de vaste troeven (vrouwen en boeren) is de sleutel tot succes. Leid vroeg met je sterkste troeven om controle over de ronde te vestigen.

Weten wanneer je troeven leidt en wanneer je ze bewaart, is de centrale strategische spanning. Vroege troefleiders zijn agressief maar kunnen averechts werken als tegenstanders sterkere vaste troeven bezitten.