

Skruuvi

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Vervul je slagenbod als aangever of stop de aangever als verdediger.

OPZET

- 4 individuele spelers, geen vaste koppels.
- Deel alle 52 kaarten uit, 13 per speler.
- Voer een veiling uit om de aangever te bepalen.

SCORE

- Aangever verdient of verliest punten op basis van contractsucces.
- Verdedigers scoren voor elke slag die de aangever ondermijnt.

Tip: Tel je zekere slagen eerlijk voor het plaatsen van een bod.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als dat mogelijk is, of een willekeurige kaart spelen.
- Hoogste kaart van geleide kleur wint tenzij er troef gespeeld wordt.
- Winnaar van de slag leidt de volgende.

Skruuvi is een Fins slagenspel afgeleid van Whist, met een uitgebreid biedsysteem. Vier spelers strijden individueel, waarbij de hoogste bieder probeert zijn contract te vervullen terwijl de anderen proberen hem te stoppen.

Doel

Win het aantal slagen dat je bod specificeert, of verhinder de aangever zijn contract te halen. De speler die de meeste punten vergaart over meerdere rondes wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers, elk individueel spelend (geen vaste koppels).
2. **Dek:** Een standaard dek van 52 kaarten met Azen hoog.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 13 kaarten, uitgedeeld in batches.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Spelers bieden om beurten, noemen het aantal slagen dat ze nemen en optioneel een troefkleur. Hogere biedingen overtreffen lagere.
2. **Stap 2:** De hoogste bieder wordt de aangever en leidt de eerste slag.
3. **Stap 3:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, mogen ze een willekeurige kaart spelen, inclusief troeven.
4. **Stap 4:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint tenzij er troef gespeeld wordt. De winnaar van de slag leidt de volgende. Het spel gaat door voor alle 13 slagen.

Scoren

- De aangever verdient punten voor het halen van het contract en verliest punten bij falen. Hogere biedingen leveren grotere beloningen en straffen op.
- Verdedigers verdienen punten voor elke slag die ze nemen waardoor de aangever onder zijn bod komt.

Varianten

- **Misère:** Een speciaal bod waarbij de aangever nul slagen probeert te winnen, zonder troefkleur.
- **Grand Skruuvi:** Het hoogst mogelijke bod waarbij de aangever alle 13 slagen moet winnen.

Tips en strategieën

- Bied alleen agressief als je lange, sterke kleuren hebt met topkaarten.
- Als verdediger, werk informeel samen met de andere verdedigers om het contract te doorbreken.
- Een Misère-bod vereist zeer zwakke kaarten verspreid over alle kleuren.

Tips & strategie

Beoordeel je hand zorgvuldig voor het bieden, tel zekere slagen en mogelijke verliezers. Als verdediger, let op wat de andere verdedigers spelen om inspanningen te coördineren.

Lange kleuren zijn de ruggengraat van sterke biedingen. Zelfs een bescheiden kleur van zes kaarten met topkaarten kan betrouwbare slagen genereren wanneer je troef beheerst.