

Smear

4-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Pak troefpuntkaarten om de doelscore te halen.

OPZET

- 4-6 spelers, deel 6 kaarten per speler.
- Bied 2-5 voor troef.
- Hoogste bieder kiest troef en opent.

SCORE

- Hoog, Laag, Boer, Jick, Spel = elk 1 punt.
- Biedend team moet bod halen of verliest punten.

Tip: Speel troeven uit om de boer en de Jick vroeg tevoorschijn te lokken.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als mogelijk.
- Hoogste troef of kaart van geleide kleur wint.
- Pak puntkaarten in slagen.

Smear is een Amerikaans slagenspel dat lijkt op Pitch. Spelers bieden voor het recht om troef te kiezen en proberen puntkaarten te pakken: Hoog, Laag, Boer, Jick en Spel.

Doel

Scor punten door specifieke troefkaarten in slagen te pakken. Het eerste team dat de doelscore haalt wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4-6 spelers (vaak in koppels).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel 6 kaarten aan elke speler uit.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Spelers bieden 2-5 voor het recht om troef te kiezen. De hoogste bieder kiest de troefkleur en opent.
2. **Stap 2:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. De hoogste troef of de hoogste kaart van de geleide kleur wint.
3. **Stap 3:** De Jick (boer van dezelfde kleur als troef) telt als troefkaart en is de 6e puntkaart.
4. **Stap 4:** Alle slagen worden gespeeld. Gepakte puntkaarten worden opgeteld.

Scoren

- Hoog (troefaas) = 1 punt. Laag (laagste gespeelde troef) = 1 punt.
- Troefboer = 1 punt. Jick (gelijkkleurige boer) = 1 punt. Joker (indien gebruikt) = 1 punt.
- Spel (hoogste totaal aan kaartpunten) = 1 punt. Het biedende team moet zijn bod halen of verliest dat aantal punten.

Varianten

- **10-punts Smear:** Voegt meer puntkaarten toe voor hogere scores.
- **Smear zonder Jick:** Verwijdert de Jick voor eenvoudiger spel.

Tips en strategieën

- Bied op basis van het aantal troeven en de puntkaarten die je hebt.
- Speel troeven vroeg uit om de boer en de Jick tevoorschijn te lokken.
- Bescherm de laagste troefkaart als je die hebt.

Tips & strategie

De Jick zorgt voor een verrassend element. Tel altijd hoeveel troefkaarten nog over zijn en bescherm je puntkaarten.

Het beheersen van de troefkleur is essentieel. Het team dat de meeste puntkaarten pakt domineert het spel.