

Snapszli

2 spelers

20 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Kort

Bereik 66 punten voor je tegenstander via slagen en huwelijksaankondigingen.

OPZET

- Gebruik een 20-kaartendek (10, B, V, H, A in elke kleur) met 2 spelers.
- Deel 5 kaarten uit per speler; de overgebleven kaarten vormen de stock.
- Leg de bovenste stockkaart open om troef te bepalen.

SCORE

- Aas: 11, Tien: 10, Heer: 4, Vrouw: 3, Boer: 2.
- Kondig het aan als je 66 bereikt om het spel te winnen.
- Tegenstander onder 33: 2 spelspunten. Tegenstander zonder punten: 3 spelspunten.

Tip: Sluit de stock alleen als je kunt garanderen dat je 66 bereikt met de kaarten in je hand.

AAN DE BEURT

- Zolang de stock open is, geen kleurbekennisplicht; winnaar trekt als eerste.
- Sluit de stock om strikte kleurbekennisregels te activeren.
- Kondig heer-vrouw-huwelijken aan voor 20 punten (40 in troef).

Snapszli is een populair Hongaars twee-spelerskaartspel afgeleid van de bredere Schnapsen-familie. Het legt de nadruk op strak handbeheer, huwelijksaankondigingen en het sluiten van de stock op het juiste moment om een voordeel te vergrendelen.

Doel

Bereik 66 punten voor je tegenstander via een combinatie van slagspel en het aankondigen van huwelijken. Een speler die als eerste 66 bereikt en dat aankondigt, wint het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** 20-kaartendek (10, boer, vrouw, heer, aas in elke kleur).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 5 kaarten. De overgebleven 10 kaarten vormen de stock, met de bovenste kaart open gelegd om troef te bepalen.
4. **Kaartenrangorde:** Aas (11), tien (10), heer (4), vrouw (3), boer (2).

Spelverloop

1. **Open stock-fase:** Zolang de stock open is, trekt de slagwinnaar als eerste, daarna de verliezer. Er is geen kleurbekennisplicht in deze fase.
2. **Stock sluiten:** Een speler die zich zeker voelt, mag de stock sluiten door de troefindicatorkaart om te draaien, waarmee verder trekken stopt.
3. **Gesloten fase:** Zodra de stock gesloten of leeg is, moeten spelers kleur bekennen, troeven als dat niet kan, en de slag winnen als dat mogelijk is.
4. **Huwelijken:** Het aankondigen van een heer-vrouw-paar bij het leiden levert 20 punten op (40 in troef).

Scoren

- **66 bereiken:** Kondig het aan als je opgebouwde kaartslagpunten en huwelijksbonussen 66 bereiken om het spel te winnen.
- **Tegenstander onder 33:** Als je tegenstander minder dan 33 punten heeft als jij wint, scoor je 2 spelspunten.
- **Tegenstander zonder punten:** Als je tegenstander helemaal geen slagen heeft gepakt, scoor je 3 spelspunten.
- **Speeldoel:** De eerste speler met 7 spelspunten wint het spel.

Varianten

- **Oostenrijks Schnapsen:** Vrijwel identiek maar gebruikt uitsluitend het 20-kaartendek en heeft strengere regels voor het sluiten.
- **Bummerl Snapszli:** Gespeeld als een reeks sets waarbij elke set een Bummerl wordt genoemd.

Tips en strategieën

- Sluit de stock als je er zeker van bent dat je 66 kunt bereiken met de kaarten in je hand.
- Houd alle 20 kaarten zorgvuldig bij, want het kleine dek maakt volledig kaarten tellen haalbaar.
- Huwelijken in de troefkleur zijn spelbepalend door hun 40 punten; prioriteer situaties waarbij je ze kunt aankondigen.

Tips & strategie

De beslissing wanneer je de stock sluit is het meest kritieke moment in elk spel. Te vroeg sluiten en je haalt misschien 66 niet; te laat sluiten en je tegenstander haalt 66 eerder dan jij.

Na het sluiten van de stock wordt elke slag cruciaal. Bereken of je hand garandeert dat je 66 bereikt voordat je sluit, anders riskeer je verlies van spelpunten door een mislukte sluiting.