

# Schoppen

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win precies het aantal slagen dat jouw team heeft geboden.

## OPZET

- 4 spelers in 2 koppels zitten tegenover elkaar.
- Deel alle 52 kaarten gelijkmatig uit (13 per speler).
- Schoppen is altijd de troefkleur.

## SCORE

- Bod halen levert 10 punten per geboden slag op; elke extra slag levert 1 zak op.
- 10 verzamelde zakken kost 100 strafpunten.
- Bod niet halen kost 10 punten per geboden slag.
- Geslaagde nul-bieding levert 100 bonuspunten op.

*Tip: Tel je zekere slagen zorgvuldig voor het bieden en vermijd het ophopen van zakken.*

## AAN DE BEURT

- Elke speler biedt hoeveel slagen hij verwacht te winnen (0-13).
- De speler links van de deler opent; kleur bekennen als mogelijk.
- De hoogste kaart van de geleide kleur of de hoogste schoppenkaart wint de slag.

Schoppen is een klassiek slagenspel dat vaak gespeeld wordt door vier spelers in koppels. Het spel draait om het voorspellen van het aantal slagen dat een team zal maken en het strategisch uitspelen van kaarten om die slagen te winnen.

## Doel

Het hoofdoel bij Schoppen is om nauwkeurig het aantal slagen te voorspellen en te winnen dat jouw team heeft geboden. Teams verdienen punten voor het halen van hun bod en krijgen strafpunten als ze er niet in slagen.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** Schoppen wordt gespeeld met vier spelers in twee koppels. Partners zitten tegenover elkaar.
2. **Dek:** Er wordt een standaard dek van 52 kaarten gebruikt.
3. **Schoppen als troef:** Schoppen is altijd de troefkleur.

## Uitdelen

De deler schudt het dek en deelt aan elke speler 13 kaarten uit.

## Bieden

Spelers voorspellen het aantal slagen dat hun team in de ronde zal maken. Biedingen lopen van 0 tot 13.

## Spelverloop

1. **Slag leiden:** De speler links van de deler opent de eerste slag. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is; anders mogen ze een schoppenkaart of een kaart van een andere kleur spelen.
2. **Slag winnen:** De hoogste kaart van de geleide kleur of de hoogste schoppenkaart wint de slag. De winnaar van een slag opent de volgende slag.

## Scoren

1. **Bodpunten:** Als een team hun bod haalt of overtreft, verdient het 10 punten per geboden slag (bijv. een bod van 5 = 50 punten). Elke overtollige slag levert 1 punt op (een 'zak' genoemd). Het niet halen van het bod kost 10 punten per geboden slag.
2. **Zakken:** Bij het bereiken van 10 zakken verliest het team 100 punten en wordt de zakkenteller op nul gezet. Latere gevallen leveren extra straffen van 100 punten op.
3. **Nul-biedingen:** Een geslaagde nul-bieding (geen slagen) levert 100 bonuspunten op. Een blinde nul (bieden zonder naar de kaarten te kijken) levert 200 bonuspunten op indien geslaagd. Mislukte nul-biedingen kosten 100 punten (of 200 voor blinde nul). Het bod van de partner wordt afzonderlijk gescoord.

## Het spel winnen

---

Het spel wordt doorgaans gespeeld tot een van tevoren bepaald puntentotaal, zoals 500 punten.

## Tips voor beginners

---

- Communicatie met je partner is cruciaal voor succesvol bieden en spelen.
- Let op de kaarten die in eerdere slagen gespeeld zijn om weloverwogen beslissingen te nemen.
- Strategisch gebruik van hoge schoppenkaarten kan het tij van een spel keren.

## Varianten

---

Verken varianten zoals 'Blinde Nul' of 'Spiegel-Schoppen' voor extra uitdagingen.

### Tips & strategie

---

Stem af met je partner om het aantal slagen dat jullie team maakt te maximaliseren. Houd de gespeelde kaarten bij om weloverwogen beslissingen te nemen.

Communicatie en afstemming met je partner zijn cruciaal bij Schoppen. Anticipeer op de zetten van tegenstanders en pas je strategie dienovereenkomstig aan.