

Spitzer

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Het troefteam moet 61 of meer van de 120 kaartpunten pakken.

OPZET

- 4 spelers, 32 kaarten, deel 8 per speler.
- Alleen de klavervrouw en de ruitenzeven zijn troef.
- Hun bezitters vormen een team.

SCORE

- A=11, 10=10, H=4, V=3, B=2.
- Troefteam heeft 61+ punten nodig.

Tip: Houd bij wie de twee troeven heeft om je team te kennen.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als mogelijk.
- Troeven winnen van alle andere kaarten.
- Hoogste kaart wint de slag.

Spitzer is een Duits slagenspel met 32 kaarten waarbij slechts bepaalde kaarten vaste troeven zijn. De klavervrouw en de ruitenzeven zijn altijd troef, ongeacht de kleur.

Doel

Pak slagen met waardevolle kaarten. De speler of het team met de meeste kaartpunten wint de ronde.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers.
2. **Dek:** 32 kaarten (7 t/m aas van elke kleur).
3. **Uitdelen:** Deel 8 kaarten aan elke speler.

Spelverloop

1. **Stap 1:** De enige vaste troeven zijn de klavervrouw (hoogste) en de ruitenzeven (tweede hoogste). Alle andere kaarten behoren tot hun eigen kleur.
2. **Stap 2:** De speler links van de deler opent. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is.
3. **Stap 3:** De hoogste troef of de hoogste kaart van de geleide kleur wint.
4. **Stap 4:** De houder van de klavervrouw en de ruitenzeven kunnen in hetzelfde of in tegenovergestelde teams spelen, afhankelijk van wie ze heeft.

Scoren

- Azen = 11, tien = 10, heren = 4, vrouwen = 3, boeren = 2.
- Het team dat de klavervrouw en de ruitenzeven houdt (het Spitzer-team) moet minimaal 61 van de 120 punten scoren.

Varianten

- **Solo Spitzer:** Één speler speelt alleen tegen drie anderen.
- **Dubbel Spitzer:** Beide sleuteltroeven in één hand, solo gespeeld.

Tips en strategieën

- Houd bij wie de twee vaste troeven heeft, want dat bepaalt de teams.
- Speel sterke kleurkaarten uit om de troeven tevoorschijn te lokken.
- De klavervrouw is de machtigste kaart van het spel.

Tips & strategie

Ontdek wie de twee vaste troeven heeft om de teams te kennen. De klavervrouw is de ultieme machtskaart.

Omdat teams worden bepaald door de troefbezitting, is het lezen van het spel om je partner te herkennen cruciaal.