

# Spoil Five

2-10 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Win 3 van 5 slagen om de pot te nemen, of bederf het spel zodat niemand wint.

## OPZET

- 2-10 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 5 kaarten elk; draai één kaart om voor troeven.
- Alle spelers zetten een inzet in de pot.

## SCORE

- De eerste die 3 slagen wint, neemt de pot.
- Als niemand 3 wint, schuift de pot door (bedorven).
- Alle 5 slagen winnen (jinking) verdient een bonus.

Tip: Leer het unieke rangschikkingssysteem en gebruik renegen met top troeven op sleutelmomenten.

## AAN DE BEURT

- Kleur bekennen aan troeven als die geleid worden. Bij niet-troeven mag je volgen of troeven.
- Top drie troeven (Vijf, Boer, Harten Aas) mogen renegen wanneer een lagere troef geleid wordt.
- De hoogste kaart in de context van de slag wint.

Spoil Five is een traditioneel Iers slagenspel met een uniek complex kaartrangschikkingssysteem dat verandert afhankelijk van de kleur en het type. Elke speler ontvangt vijf kaarten en moet proberen drie of meer slagen te winnen; als niemand dat bereikt, wordt het spel bedorven en schuift de pot door. Het is het nationale kaartspel van Ierland en wordt al eeuwen gespeeld.

## Doel

Win minstens drie van de vijf slagen om de pot te nemen, of voorkom dat een andere speler dat doet (bederf het spel).

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 10 spelers, het best met 5.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 5 kaarten, uitgedeeld in batches van 2 dan 3 (of 3 dan 2). De volgende kaart wordt met de beeldzijde omhoog gedraaid om de troefkleur te bepalen.
4. **Pot:** Elke speler zet een overeengekomen bedrag in de pot.

## Kaartrangschikking

1. **Troeven (hoog naar laag):** Vijf van troeven, Boer van troeven, Harten Aas (altijd de derde beste troef), Aas van troeven (als dat geen harten is), dan resterende troeven in unieke volgorde.
2. **Rode kleuren (niet-troef):** H, V, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A (Aas is laag bij ruiten).
3. **Zwarte kleuren (niet-troef):** H, V, B, A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (cijferkaarten rangschikken van laag naar hoog).
4. **Sleutelregel:** De Vijf van troeven en de Boer van troeven zijn altijd de twee hoogste kaarten. Het Harten Aas is altijd de derde hoogste troef ongeacht de troefkleur.

## Spelverloop

---

1. **Troef roven:** Als een speler het Aas van troeven heeft, mag hij een willekeurige kaart uit zijn hand inruilen voor de omgedraaide troefkaart. De deler, als de omgedraaide kaart een Aas is, mag roven door weg te gooien voor het spel begint.
2. **Leiden:** De speler links van de deler leidt de eerste slag.
3. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als er een troef geleid wordt. Als er een niet-troefkleur geleid wordt, mogen spelers kleur bekennen of troeven, maar ze mogen niet weggoeien vanuit een andere niet-troefkleur als ze kunnen volgen of troeven.
4. **Reneger:** De top drie troeven (Vijf, Boer, Harten Aas) hebben een privilege: ze kunnen niet gedwongen worden door een lagere troefleiding. Een speler die alleen top troeven heeft en geen andere kaarten van de geleide kleur, mag renegen.
5. **Jinking:** Als een speler de eerste drie slagen wint, kan hij de pot direct opeisen (jink). Als hij doorgaat en er niet in slaagt alle vijf te winnen, verliest hij de pot.

## Scoren

---

1. **Winnen:** De eerste speler die drie slagen wint, neemt de pot.
2. **Bedorven:** Als geen speler drie slagen wint, wordt de hand bedorven en schuift de pot door naar de volgende deling, waarbij hij groter wordt.
3. **Jink-bonus:** Een speler die jinks (alle vijf slagen wint), ontvangt vaak een bonusbetaling van elke tegenstander naast de pot.

## Varianten

---

- **Twenty-Five:** Een partnervariant van Spoil Five gespeeld in teams, waarbij slagpunten zich ophopen tot 25.
- **Forty-Five:** Een populaire Canadese en maritieme variant waarbij teams tot 45 punten spelen, met 5 punten per gewonnen slag.
- **Auction Forty-Fives:** Spelers bieden voor het recht om troeven te benoemen, wat een biedelement aan het spel toevoegt.

## Tips en strategieën

---

- Onthoud de unieke rangschikking van troeven; de Vijf en de Boer van troeven zijn altijd de twee hoogste kaarten.
- Gebruik het renegerprivilege van top troeven in je voordeel door ze te bewaren voor kritieke momenten.
- Als niemand er sterk uitziet, speel dan om te bederven in plaats van je positie te riskeren door te overinzetten.

### Tips & strategie

---

Leer het rangschikkingssysteem grondig; dat is de grootste drempel voor nieuwe spelers. Bewaar top troeven voor latere slagen wanneer ze een derde slag kunnen veiligstellen. Als je twee vroege slagen wint, verwacht dan dat tegenstanders samenspannen om te bederven.

De renegeeregels is een krachtig strategisch hulpmiddel: een top troef bewaren wanneer een lagere troef geleid wordt, stelt je in staat je beste kaart te bewaren voor een beslissender moment. Bederven is een geldige en vaak correcte strategie.