

Sueca

4 spelers

40 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win slagen met hoogwaardige kaarten om meer te scoren dan het tegenovergestelde koppel.

OPZET

- Gebruik een dek van 40 kaarten (verwijder 8en, 9en en 10en).
- Deel 10 kaarten uit aan elk van de 4 spelers in twee koppels.
- De laatste kaart van de deler bepaalt de troefkleur.

SCORE

- Azen: 11, Zevens: 10, Heren: 4, Boeren: 3, Vrouwen: 2.
- 120 totale punten per hand; team met meer dan 60 wint de deal.
- Kaarten rangschikken A-7-H-B-V-6-5-4-3-2 binnen elke kleur.

Tip: Onthoud dat zevens hoger zijn dan heren; plan je spel rondom hun hoge waarde.

AAN DE BEURT

- De speler rechts van de deler opent als eerste.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders een willekeurige kaart spelen inclusief troeven.
- Hoogste troef wint, of hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld is.

Sueca is een populair Portugees slagenspel voor vier spelers in koppels. Gespeeld met een dek van 40 kaarten, heeft het een troefkleur die bepaald wordt door de laatste uitgedeelde kaart en legt het de nadruk op slagvaardigheid en koppelcoördinatie.

Doel

Win slagen met hoogwaardige kaarten. Het koppel dat in een hand de meeste kaartenwaarde verzamelt, wint die deal. Het spel wordt over meerdere handen gespeeld naar een doelscore.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee vaste koppels.
2. **Dek:** Een dek van 40 kaarten (verwijder 8en, 9en en 10en uit een standaard dek).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 10 kaarten.
4. **Troef:** De laatste kaart die aan de deler wordt uitgedeeld, bepaalt de troefkleur.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler rechts van de deler opent de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur volgen als dat mogelijk is. Zo niet, mogen ze elke kaart spelen inclusief troeven.
3. **Slag winnen:** De hoogste troef wint; anders de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Kaartrangorde:** Binnen elke kleur rangschikken kaarten als Aas (hoogste), 7, Heer, Boer, Vrouw, 6, 5, 4, 3, 2.
5. **Alle slagen spelen:** Ga door totdat alle 10 slagen voltooid zijn.

Scoren

- **Azen:** Elk 11 punten.
- **Zevens:** Elk 10 punten.
- **Heren:** Elk 4 punten.
- **Boeren:** Elk 3 punten.
- **Vrouwen:** Elk 2 punten.
- **Totaal:** Per hand zijn 120 punten beschikbaar. Het team met meer dan 60 wint de deal.

Varianten

- **Sueca Italiana:** Een variant waarbij spelers verplicht zijn te troeven als ze de geleide kleur niet kunnen bekennen.
- **Sueca Aberta:** Een open-handvariant die soms gebruikt wordt voor het aanleren van het spel of als strategische uitdaging.

Tips en strategieën

- Speel vroeg azen uit om punten veilig te innen terwijl je partner met hoge kaarten kan ondersteunen.
- Onthoud de bijzondere rangorde waarbij zevens de op een na hoogste kaarten zijn na azen.
- Communiceer impliciet met je partner via de kaarten die je kiest te spelen op hun uitgespeelde slagen.

Tips & strategie

De bijzondere rangorde waarbij zevens boven heren staan, verrast beginners. Leer de rangorde vroeg uit je hoofd en plan je spel rondom de hoge waarde van zevens.

Troefcontrole is essentieel. Als je team sterke troeven heeft, trek ze vroeg uit om je zijkleurazen en zevens tot veilige winnaars te maken.