

Svoi Kozyri

3-5 spelers

36 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win de meeste slagen met je in het geheim gekozen persoonlijke troefkleur.

OPZET

- Gebruik een dek van 36 kaarten (6 tot Aas) met 3 tot 5 spelers.
- Deel kaarten gelijkmatig onder alle spelers.
- Elke speler kiest in het geheim één kleur als zijn persoonlijke troef.

SCORE

- Elke gewonnen slag telt als 1 punt.
- Meer dan de helft van de slagen winnen levert een bonuspunt op.
- De eerste speler die het afgesproken puntentotaal bereikt, wint.

Tip: Stel het onthullen van je troef zo lang mogelijk uit om tegenstanders te laten raden.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als mogelijk; anders een willekeurige kaart spelen.
- Een persoonlijke troefkaart spelen wint van alle niet-troefkaarten.
- Onthul je troefkleur de eerste keer dat je hem gebruikt.

Svoi Kozyri, wat 'eigen troeven' betekent, is een Russisch kaartspel waarbij elke speler aan het begin van de ronde zijn persoonlijke troefkleur kiest. Deze unieke draai aan het slagenspel creëert een dynamiek waarbij elke speler een ander strategisch voordeel heeft.

Doel

Win de meeste slagen tijdens de ronde door gebruik te maken van je persoonlijke troefkleur. De speler of het team met de meeste slagen over meerdere rondes wint het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 5 spelers.
2. **Dek:** Dek van 36 kaarten (6 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Delen:** Kaarten worden gelijkmatig onder alle spelers verdeeld.
4. **Troef kiezen:** Voor het begin van het spel kiest elke speler in het geheim één kleur als zijn persoonlijke troef. Deze kleur wordt alleen onthuld wanneer een speler hem gebruikt om een slag te winnen.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler leidt een willekeurige kaart.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur bekennen als dat mogelijk is. Kunnen ze dat niet, dan mogen ze een willekeurige kaart spelen.
3. **Persoonlijke troeven:** Wanneer een speler een kaart van zijn persoonlijke troefkleur speelt terwijl hij de geleide kleur niet kan bekennen, wint die kaart alle niet-troefkaarten. Als meerdere spelers hun persoonlijke troeven spelen, wint de hoogste troef.
4. **Troef onthullen:** De eerste keer dat je een persoonlijke troefkaart speelt, maak je je troefkleur bekend aan alle spelers.

Scoren

- **Gewonnen slagen:** Elke slag telt als één punt.
- **Bonus:** Een speler die meer dan de helft van de slagen in een ronde wint, verdient een bonuspunt.
- **Doelscore:** De eerste speler die het afgesproken puntentotaal bereikt, wint.

Varianten

- **Blinde Troeven:** Spelers kiezen hun troefkleur zonder eerst naar hun kaarten te kijken, wat een gokelement toevoegt.
- **Team Svoi Kozyri:** Koppels delen een troefkleur, wat coördinatie vereist voor de ronde begint.

Tips en strategieën

- Kies je troefkleur op basis van welke kleur je de meeste hoge kaarten in hebt, niet alleen de meeste kaarten.
- Stel het onthullen van je troef zo lang mogelijk uit om tegenstanders te laten raden.
- Let goed op wanneer andere spelers niet kunnen kleur bekennen om hun persoonlijke troef te deduceren voor hij formeel onthuld wordt.

Tips & strategie

Kies een troefkleur waarbij je zowel lengte als sterkte hebt. Een kleur met veel lage kaarten is minder nuttig dan een kortere kleur met azen en heren.

Tegenstanders lezen is even belangrijk als je eigen hand beheren. Wanneer een speler vroeg buiten kleur speelt, overweeg dan of hij zijn persoonlijke troef opbouwt of werkelijk zwak in die kleur is.