

Tarneeb

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win het bod en neem minstens zo veel slagen als je team heeft gedeclareerd.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 13 kaarten uit aan elk van de 4 spelers in twee koppels.
- Spelers bieden het aantal slagen dat ze zullen winnen (minimum 7); de hoogste bieder stelt troef in.

SCORE

- Het biedende team scoort hun slagentelling als ze het bod halen.
- Het bod mislukken kost punten gelijk aan het bod.
- Het verdedigende team scoort hun werkelijk gewonnen slagen.

Tip: Trek als biedend team vroeg troeven om tegenstanders van hun troefkaarten te ontdoen.

AAN DE BEURT

- De bieder leidt de eerste slag.
- Bekenn de geleide kleur als dat kan; anders speel een willekeurige kaart.
- Hoogste troef wint, of hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef is gespeeld.

Tarneeb is een populair slagenspel voor koppels dat breed gespeeld wordt door het Midden-Oosten, met name in Libanon, Syrië, Jordanië en Palestina. Spelers bieden voor het recht om de troefkleur in te stellen en moeten hun bod halen om te scoren, waardoor het een spel is van zowel inschatting als uitvoering.

Doel

Win de bidveiling om de troefkleur in te stellen en neem daarna minstens zo veel slagen als je hebt geboden. Het eerste koppel dat een doelscore bereikt, doorgaans 31 of 41 punten, wint het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 13 kaarten.
4. **Bieden:** Te beginnen rechts van de deler biedt elke speler het aantal slagen dat zijn team zal winnen (minimum 7), of past. De hoogste bieder stelt de troefkleur in.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler die het bod heeft gewonnen leidt de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur bekennen als dat mogelijk is. Als ze dat niet kunnen, mogen ze een willekeurige kaart spelen inclusief troeven.
3. **Slag winnen:** De hoogste gespeelde troef wint, of als er geen troef is gespeeld, de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Doorgaan:** De slagwinnaar leidt de volgende slag. Het spel gaat door totdat alle 13 slagen zijn gespeeld.

Scoren

- **Bod gehaald:** Als het biedende team minstens het aantal geboden slagen wint, scoren ze dat aantal punten.
- **Bod mislukt:** Als het biedende team tekortkomt, verliezen ze punten gelijk aan hun bod.
- **Verdedigend team:** Het tegenstelde team scoort het aantal slagen dat ze werkelijk hebben gewonnen.
- **Het spel winnen:** Het eerste team dat de doelscore haalt wint.

Varianten

- **Tarneeb 400:** Gebruikt een ander scoresysteem waarbij kaartwaarden punten bepalen in plaats van ruwe slagertelling.
- **Sans-atout biedingen:** Sommige groepen staan een sans-atout bod toe dat hoger staat dan kleurige biedingen.

Tips en strategieën

- Bied op basis van je sterke kleuren en troeflengte, niet alleen op hoge kaarten.
- Trek als biedend team vroeg troeven om tegenstanders van hun troefkaarten te ontdoen.
- Verdedigers moeten proberen de declarant te dwingen troeven te gebruiken op hun sterke bijkleuren.

Tips & strategie

Nauwkeurig bieden is de basis voor succes. Tel je waarschijnlijke slagen op basis van troeflengte, bijkleur-azen en -heren, en korte kleuren die getroeft kunnen worden.

Vijandelijke troeven vroeg wegtrekken als biedende partij is van vitaal belang. Als troeven eenmaal zijn geleege, zijn je bijkleurwinnaars veilig te innen.