

Trappola

2 spelers

36 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Verover waardevolle kaarten in slagen om als eerste de doelscore te bereiken.

OPZET

- 2 spelers gebruiken een dek van 36 kaarten (A, H, V, B, 10, 9, 8, 7, 2 per kleur).
- Deel 9 kaarten elk uit in porties van drie.
- Sla een kaart van de stapel om om de troefkleur in te stellen.

SCORE

- Azen 6, Heren 5, Vrouwen 4, Boeren 3 punten elk.
- De laatste slag winnen levert 6 bonuspunten op.

Tip: Bewaar je hoge troeven voor het eindspel wanneer de stapel leeg is en kleur bekennen verplicht is.

AAN DE BEURT

- Niet-deler speelt een willekeurige kaart voor de slag.
- Kleur bekennen indien mogelijk; anders elke kaart spelen.
- Hoogste kaart van geleide kleur wint, tenzij er getroeft wordt.
- Beide spelers pakken bij uit de stapel na elke slag.

Trappola is een historisch slagenspel dat in de zestiende eeuw in Italië is ontstaan. Het gebruikt een onderscheidend dek van 36 kaarten en legt de nadruk op het veroveren van waardevolle kaarten via zorgvuldig troefbeheer. Het spel verspreidde zich wijd over Midden-Europa en werd bijzonder populair in de Tsjechische landen en Oostenrijk.

Doel

Win slagen met waardevolle kaarten om punten te verzamelen. De eerste speler die de afgesproken doelscore bereikt wint het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** Een speciaal Trappola-dek van 36 kaarten, of een standaard dek teruggebracht tot Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9, 8, 7, 2 in elke kleur.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 9 kaarten, uitgedeeld in porties van drie.
4. **Troef:** De bovenste kaart van de resterende stapel bepaalt de troefkleur.

Spelverloop

1. **Leiden:** De niet-deler speelt een willekeurige kaart uit voor de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** De tegenstander moet kleur bekennen indien mogelijk. Als dat niet kan, mag hij elke kaart spelen, inclusief troef.
3. **Slagen winnen:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij er een troef gespeeld is; dan wint de hoogste troef.
4. **Bijpakken:** Na elke slag pakken beide spelers bij uit de stapel totdat die leeg is.

Scoren

- **Azen:** 6 punten elk.
- **Heren:** 5 punten elk.
- **Vrouwen:** 4 punten elk.
- **Boeren:** 3 punten elk.
- **Laatste slag:** De speler die de laatste slag wint verdient een bonus van 6 punten.

Varianten

- **Tsjechische Trappola:** Gebruikt iets andere puntwaarden en staat verklaringen van kaartcombinaties toe vóór aanvang van het spel.
- **Oostenrijkse Trappola:** Heeft een biedfase waarbij spelers kaarten kunnen uitwisselen met de stapel.

Tips en strategieën

- Bewaar je hoge troeven voor de latere fasen wanneer de stapel op is en tegenstanders verplicht zijn kleur te bekennen.
- Houd bij welke waardevolle kaarten al gespeeld zijn om weloverwogen beslissingen te nemen over wanneer je je voordeel uitbuitt.

Tips & strategie

Bewaar je sterkste troeven voor het eindspel wanneer kleur bekennen verplicht wordt. Bijhouden welke azen en heren gevallen zijn helpt je je grote zetten op het juiste moment te timen.

De overgang van de bijpakfase naar het gesloten spel is cruciaal. Bouw een sterke hand op zolang de stapel duurt en domineer daarna het eindspel wanneer kleur bekennen verplicht is.