

Traversone

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Vermijd het pakken van de meeste slagen.

OPZET

- 4 spelers, dek van 40 kaarten.
- Deel 10 kaarten per speler.
- Geen troefkleur.

SCORE

- Meeste slagen = strafpunten.
- Alle 10 slagen = anderen worden gestraft.

Tip: Gooi je hoge kaarten vroeg weg om te voorkomen dat je later slagen moet winnen.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als mogelijk.
- Hoogste kaart van geleide kleur wint.
- Geen troeven.

Traversone is een Italiaans slagenontwikkingspel waarbij spelers proberen geen slagen te winnen. Wie de meeste slagen pakt krijgt straf, waardoor elke slag een potentiële last is.

Doel

Vermijd het winnen van de meeste slagen. De speler die in een ronde de meeste slagen pakt krijgt strafpunten.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers.
2. **Dek:** 40 kaarten (standaard dek zonder 8, 9 en 10).
3. **Uitdelen:** Deel 10 kaarten aan elke speler.

Spelverloop

1. **Stap 1:** De speler rechts van de deler opent de eerste slag.
2. **Stap 2:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Er is geen troefkleur.
3. **Stap 3:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag.
4. **Stap 4:** Na alle 10 slagen krijgt de speler met de meeste slagen strafpunten.

Scoren

- De speler met de meeste slagen ontvangt 1 strafpunt per gepakte slag.
- Als twee of meer spelers gelijk staan voor de meeste slagen wordt de straf verdeeld.
- Als één speler alle 10 slagen pakt, ontvangen alle ANDERE spelers elk 10 strafpunten.

Varianten

- **Rovescino:** Een variant waarbij puntkaarten ook van belang zijn, waarbij slagontwijking wordt gecombineerd met puntkaartontwijking.
- **Team-Traversone:** Speel in koppels van twee.

Tips en strategieën

- Speel hoge kaarten vroeg uit wanneer anderen nog kleur bekennen om ze veilig kwijt te raken.
- Maak jezelf leeg in een kleur om toekomstige slagen in die kleur te ontwijken.
- Vermijd het winnen van de laatste slagen als je dicht bij de meeste slagen zit.

Tips & strategie

Gooi hoge kaarten vroeg weg en maak jezelf leeg in een kleur. Als je dreigt de meeste slagen te pakken, overweeg dan om alle 10 te pakken en zo de straf om te keren.

De 'alles pakken'-omkering is het meest opwindende strategische element. Wanneer een speler 6 of meer slagen heeft, moeten anderen beslissen of ze hem stoppen of hem alle 10 laten pakken.