

Troefcall

4 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win de meerderheid van de slagen door de juiste troefkleur te kiezen met je partner.

OPZET

- Gebruik een dek van 32 kaarten (7 tot en met aas) voor 4 spelers in koppels.
- Deel 8 kaarten aan elke speler uit.

SCORE

- Roepteam wint 5+ slagen: 1 punt per slag boven 4.
- Roepteam faalt: verdedigers scoren 2 punten plus 1 per slag boven 4.
- Sweep (alle 8 slagen): 4 bonuspunten.

Tip: Roep troef alleen met minstens vier kaarten van die kleur, inclusief hoge kaarten.

AAN DE BEURT

- Roep een troefkleur of pas; als iedereen past, moet de deler roepen.
- Kleur bekennen als dat mogelijk is; moet troef spelen als dat niet lukt.
- Moet overtroefen als er troef gespeeld is en dat mogelijk is.

Troefcall is een Nederlands slagenspel waarbij de troefkleur via een roepproces bepaald wordt in plaats van via een willekeurige trekking. Spelers schatten hun hand in en bieden voor het recht om de troefkleur te bepalen, waardoor handbeoordeling een cruciale vaardigheid is.

Doel

Win de meerderheid van de slagen door de juiste troefkleur te kiezen en sterk slagenspel uit te voeren. Het roepteam moet een minimum aantal slagen halen om punten te verdienen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** Dek van 32 kaarten (7 tot en met aas).
3. **Uitdelen:** Deel 8 kaarten aan elke speler uit.

Spelverloop

1. **Roepen:** Links van de deler beginnend mag elke speler passen of een troefkleur roepen. De eerste speler die roept, bepaalt de troef. Als iedereen past, moet de deler roepen.
2. **Slagenspel:** De speler links van de deler opent. Kleur bekennen als dat mogelijk is; als dat niet kan, moet je troef spelen als je die hebt. Anders speel je een willekeurige kaart.
3. **Overtroefen:** Als er troef gespeeld is op een slag, moeten volgende spelers een hogere troef spelen als ze die hebben.
4. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld is.

Scoren

- **Roepteam wint 5+ slagen:** 1 punt per slag boven 4.
- **Roepteam faalt (minder dan 5 slagen):** Verdedigend team scoort 2 punten plus 1 per slag boven 4.
- **Sweep (alle 8 slagen):** Het winnende team scoort 4 bonuspunten.

Varianten

- **Gedwongen Troefcall:** Als alle spelers in de eerste ronde passen, staat een tweede ronde toe om elke kleur te roepen met verminderde beloning.
- **Solo Troefcall:** Een speler mag solo roepen, alleen spelen tegen de andere drie voor dubbele inzet.

Tips en strategieën

- Roep troef alleen als je minstens vier kaarten van die kleur hebt, inclusief hoge kaarten.
- Als roepteam: speel vroeg troef uit om de troeven van tegenstanders op te verbruiken en controle te krijgen.
- Verdedigers moeten proberen de roeper troef te laten gebruiken op zijkleur-slagen, waardoor zijn troefvoorraad verzwakt.

Tips & strategie

Troef roepen vereist moed en goed inzicht. Een sterke vier-kaarten troefkleur met zijkleurondersteuning is het minimum voor een zekere roep.

Partnercoördinatie is essentieel. Als je partner troef roept, ondersteun hem door zijkleuren te leiden waarbij hij kan troeven, en bescherm zijn leiding door hoge kaarten te spelen in zijn zwakke kleuren.