

Achtentwintig

4 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Als biedend team genoeg puntkaarten veroveren om het bod te halen.

OPZET

- Gebruik een 32-kaartendek met 4 spelers in twee koppels.
- Deel 4 kaarten uit, bied, deel daarna nog 4 kaarten uit.
- De biedwinnaar legt een troefkaart met de achterkant omhoog (verborgen troef).

SCORE

- Boeren: 3 punten, Negens: 2, Azen: 1, Tienen: 1 (28 totaal per ronde).
- Bod halen levert de bodwaarde op; mislukken trekt die er van af.
- Heren, Vrouwen, 8en en 7en zijn 0 punten waard.

Tip: Bied agressief bij meerdere boeren en negens, want die zijn het meest waard en staan het hoogst in rang.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen indien mogelijk; anders elke kaart spelen.
- Vraag om troefopenbaring wanneer je niet kunt kleur bekennen.
- De hoogste troef of de hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag.

Achtentwintig is een Zuid-Aziatisch slagenspel waarbij boeren en negens de hoogste kaarten zijn, wat een opvallende kaartvolgorde creëert die nieuwkomers verrast. Populair in India, Bangladesh en Sri Lanka, met een biedfase en een verborgen troefkleur voor extra spanning.

Doel

Als biedend team genoeg puntkaarten via slagen veroveren om het bod te halen. Als verdedigend team de bidders ervan weerhouden hun doel te bereiken door belangrijke slagen te winnen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** 32-kaartendek (Boer, 9, Aas, 10, Heer, Vrouw, 8, 7 in elke kleur).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt eerst 4 kaarten, daarna nog 4 na het bieden.
4. **Bieden:** Spelers bieden op hoeveel van de 28 beschikbare punten hun team zal veroveren. Het minimumbod is 14.

Kaartrangorde en waarden

1. **Boer:** Hoogste rang, 3 punten waard.
2. **Negen:** Op een na hoogste, 2 punten waard.
3. **Aas:** Derde hoogste, 1 punt waard.
4. **Tien:** Vierde hoogste, 1 punt waard.
5. **Heer, Vrouw, 8, 7:** Gerangschikt in aflopende volgorde, 0 punten waard.

Spelverloop

1. **Verborgen troef:** De biedwinnaar kiest een troefkaart uit zijn hand en legt die met de achterkant omhoog. De troefkleur wordt pas onthuld wanneer een speler niet kan kleur bekennen en om onthulling vraagt.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen met de geleide kleur. Als dat niet kan, mogen ze elke kaart spelen of om troefopenbaring vragen.
3. **Slagen winnen:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij er een troefkaart gespeeld is; in dat geval wint de hoogste troef.

Scoren

- **Bod gehaald:** Als het biedende team hun bod bereikt, scoren ze de waarde van het bod.
- **Bod gemist:** Als ze tekortkomen, wordt de bodwaarde van hun score afgetrokken.
- **Totale punten per ronde:** 28 punten (vier boeren van 3 elk = 12, vier negens van 2 elk = 8, vier azen van 1 elk = 4, vier tienen van 1 elk = 4).

Tips en strategieën

- Bied agressief als je meerdere boeren en negens hebt, want die leveren de meeste punten op en beheersen de slagen.
- De verborgen troef voegt een laag van bluf toe; tegenstanders moeten de troefkleur raden op basis van je speelpatroon.
- Als verdediger, dwing de troefopenbaring vroeg af om het strategische voordeel van het biedende team te beperken.

Tips & strategie

Boeren zijn zowel de hoogst gerangschikte als de meest punten opleverende kaarten. Je biedstrategie opbouwen rondom de boeren die je in handen hebt is fundamenteel voor succes.

De verborgen troef is je krachtigste wapen. Speel je kaarten van andere kleuren zo dat zo lang mogelijk verborgen blijft welke kleur troef is, om de onzekerheid voor de verdedigers te maximaliseren.