

Negenentwintig

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win slagen met voldoende puntkaarten om het bod van je team te halen.

OPZET

- Vier spelers in twee koppels, met 32 kaarten (7 tot en met Aas).
- Deel 4 kaarten uit, bied, en deel daarna nog 4 kaarten.
- De winnende bieder bepaalt de troefkleur in het geheim.

SCORE

- Boer = 3, Negen = 2, Aas = 1, Tien = 1 (28 punten totaal).
- Het biedende team scoort het verschil met 14 bij succes; de tegenstanders scoren het bod bij falen.

Tip: Houd troef verborgen tot een kritiek moment waarop het onthullen de slag van je partner kan redden.

AAN DE BEURT

- Open een kleur; anderen moeten kleur bekennen als dat kan.
- De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij getroeft.
- Winnaar van elke slag opent de volgende.

Negenentwintig is een populair Zuid-Aziatisch slagenspel gespeeld met 32 kaarten uit een standaard dek. Het heeft een uniek biedsysteem en een bijzondere kaartvolgorde waarbij Boeren en Negens de hoogste kaarten zijn.

Doel

Win slagen met voldoende puntkaarten om het bod van je team te halen of te overtreffen. Het spel wordt gespeeld in koppels, waarbij partners tegenover elkaar zitten.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** 32 kaarten uit een standaard dek (7, 8, 9, 10, Boer, Vrouw, Koning, Aas van elke kleur).
3. **Kaartvolgorde:** Boer (hoogst), 9, Aas, 10, Koning, Vrouw, 8, 7 (laagst).
4. **Uitdelen:** Deel eerst 4 kaarten aan elke speler. Na het bieden worden nog 4 kaarten uitgedeeld.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Na het ontvangen van de eerste 4 kaarten begint het bieden. Het minimumbod is 15 en het maximum is 28. Spelers bieden met de klok mee, en het team van de hoogste bieder moet dat aantal punten halen.
2. **Stap 2:** De winnende bieder bepaalt de troefkleur (die geheim gehouden mag worden totdat die tijdens het spel wordt onthuld).
3. **Stap 3:** De resterende 4 kaarten worden aan elke speler uitgedeeld, zodat iedereen in totaal 8 kaarten heeft.
4. **Stap 4:** De speler links van de deler opent de eerste slag. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, mogen ze elke kaart spelen, ook troef.
5. **Stap 5:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij er een troef gespeeld is, in welk geval de hoogste troef wint. De winnaar van elke slag opent de volgende.

Scoren

- Boer = 3 punten, Negen = 2 punten, Aas = 1 punt, Tien = 1 punt. In totaal zijn er 28 punten beschikbaar.
- Als het biedende team hun bod haalt of overtreft, scoren ze het verschil tussen gewonnen punten en 14.
- Als het biedende team faalt, scoort het tegenovergestelde team de bidwaarde.
- Het spel wordt doorgaans gespeeld tot een doelwaarde van 6 of 7 punten.

Varianten

- **Achtentwintig:** Een nauw verwant spel dat wijdverbreid is in India, met dezelfde 32 kaarten maar iets andere biedregels.
- **Vijfenveertig Punten:** Een variant waarbij alle 52 kaarten worden gebruikt en het puntentotaal hoger ligt.
- **Open Troef:** Een eenvoudigere variant waarbij de troefkleur altijd openlijk aan het begin wordt bepaald in plaats van geheimgehouden te worden.

Tips en strategieën

- Bied agressief als je Boeren en Negens hebt, want dat zijn de meest waardevolle kaarten die ook slagen winnen.
- Houd de troefkleur zo lang mogelijk geheim om onzekerheid bij de tegenstanders te creëren.
- Communiceer met je partner via je kaartspel. Een kleur leiden geeft aan dat je sterk bent in die kleur.

Tips & strategie

Bied sterk als je meerdere Boeren en Negens hebt, en houd de troefkleur zo lang mogelijk geheim om je tactisch voordeel te maximaliseren.

De verborgen troef is het bepalende strategische element. De troef op het juiste moment onthullen, doorgaans als je partner op het punt staat een cruciale slag te verliezen, kan een hele hand in jouw voordeel keren.