

# Duizend (1000)

3-4 spelers

24 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Wees de eerste speler die precies 1000 punten bereikt via biedingen, slagen en huwelijken.

## OPZET

- Gebruik een dek van 24 kaarten (9 tot Aas) met 3 spelers.
- Deel 7 kaarten uit; de resterende 3 vormen de talon.
- Spelers bieden hoeveel punten ze kunnen scoren; de winnaar neemt de talon.

## SCORE

- Azen: 11, Tienen: 10, Heren: 4, Vrouwen: 3, Boeren: 2.
- Huwelijken: Harten 100, Ruiten 80, Klaveren 60, Schoppen 40.
- Je bod missen trekt het biedrag af; 1000 overschrijden reset je score.

*Tip: Bied voorzichtig tenzij je meerdere huwelijken hebt om genoeg punten te garanderen.*

## AAN DE BEURT

- Declareer heer-vrouw-huwelijken om troef in te stellen en bonuspunten te verdienen.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders moet je troef spelen.
- De hoogste troef of de hoogste kaart van de geleide kleur wint.

*Tysiacha, wat 'duizend' betekent in het Russisch, is een punten-slagenspel met bieden en huwelijken (heer-vrouw-paren) die dienen als troefverklaringen. Populair in heel Rusland, Polen en Wit-Rusland, combineert het veilingmechanismen met slagenspel voor een rijkelijk strategische ervaring.*

## Doel

Wees de eerste speler die precies 1000 punten bereikt via een combinatie van gewonnen biedingen, veroverde puntenkaarten in slagen en gedeclareerde huwelijken. Te ver gaan stuurt je score terug.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 spelers (meest voorkomend) of 4 waarbij er elke ronde één afhaakt.
2. **Dek:** Dek van 24 kaarten (9 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 7 kaarten, de resterende 3 worden open neergelegd als talon.
4. **Bieden:** Spelers bieden in stappen hoeveel punten ze kunnen scoren. De hoogste bidder neemt de talonkaarten en werpt terug tot 7 kaarten.

## Spelverloop

1. **Troefverklaring:** De biedwinnaar kan een huwelijk declareren (heer en vrouw van dezelfde kleur in hand) om die kleur als troef in te stellen. Meerdere huwelijken kunnen tijdens het spel worden gedeclareerd.
2. **Leiden:** De biedwinnaar leidt de eerste slag.
3. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Kunnen ze dat niet, dan moeten ze troef spelen als ze die hebben.
4. **Slagen winnen:** De hoogste troefkaart wint. Zonder troef wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
5. **Huwelijkswaarden:** Schoppenhuwelijk is 40 punten waard, ruitenhuwelijk 80, klaverenhuwelijk 60 en hartenhuwelijk 100.

## Scoren

- **Azen:** 11 punten elk.
- **Tienen:** 10 punten elk.
- **Heren:** 4 punten elk.
- **Vrouwen:** 3 punten elk.
- **Boeren:** 2 punten elk.
- **Bod geslaagd:** De bidder scoort zijn punten als het bod gehaald wordt. Anders wordt het biedrag van zijn score afgetrokken.
- **Precieze finish:** Je moet precies op 1000 landen. Te ver gaan stuurt je terug naar je vorige score.

## Varianten

---

- **Pools Tysiãc:** Gebruikt iets andere huwelijkswaarden en bidstappen.
- **Wit-Russisch Tysiacha:** Staat een breder scala aan regels voor het delen van de talon toe.

## Tips en strategieën

---

- Bied voorzichtig tenzij je meerdere huwelijken hebt, want een mislukt bod resulteert in een pijnlijke puntaftrek.
- Declareer je hoogst waardige huwelijk als eerste om een sterke troefkleur in te stellen voor de kritieke openingsslagen.
- Coördineer bij het verdedigen met de andere niet-bieder om te voorkomen dat de bieder zijn contract haalt.

## Tips & strategie

---

Huwelijksverklaringen zijn de motor van het spel. Bouw je bidstrategie op rond welke huwelijken je hebt en hoe die samengaan met je overige hoge kaarten.

Het vattenmechanisme dwingt agressief spel in de slotfase. Spelers die 880 naderen, moeten ofwel dapper bieden om snel te finishen, of bewust slagen verliezen om onder de drempel te blijven tot ze een winnende hand hebben.