

Vira

3-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Win de biedingsveiling en neem genoeg slagen om je contract te vervullen.

OPZET

- Gebruik een dek van 52 kaarten (of 36) voor 3 spelers.
- Deel kaarten gelijkmatig met een kleine kitty opzijgelegd.

SCORE

- Geslaagd contract levert punten op evenredig aan de biedmoeilijkheid.
- Mislukt contract kost punten; verdedigers krijgen een bonuspunt.
- Alle slagen winnen (Vira) levert een aanzienlijke bonus op.

Tip: Gebruik de kittyruil om een leegte te creëren in je zwakste kleur voor troefmogelijkheden.

AAN DE BEURT

- Bied hoeveel slagen je neemt en welke kleur troef is.
- De winnende bieder pakt de kitty op en legt evenveel kaarten af.
- Kleur bekennen indien mogelijk; hoogste troef of geleide kleur wint de slag.
- Twee verdedigers werken samen tegen de bieder.

Vira is een klassiek Zweeds slagenspel met een uitgebreid biedsysteem. Spelers strijden om het contract te winnen en proberen vervolgens hun bod te halen door het vereiste aantal slagen te nemen, waardoor het een van de meer verfijnde traditionele Scandinavische kaartspellen is.

Doel

Win de biedingsveiling en neem vervolgens genoeg slagen om je contract te vervullen. Verdedigers proberen de bieder te laten mislukken.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 spelers (met varianten voor 4).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten, soms teruggebracht tot 36 kaarten door lage waarden te verwijderen.
3. **Uitdelen:** Deel kaarten gelijkmatig aan alle spelers met een kleine kitty van extra kaarten opzijgelegd voor de winnende bieder.

Spelverloop

1. **Bieden:** Spelers bieden in oplopende volgorde en verklaren hoeveel slagen ze willen nemen en welke kleur troef wordt. Hogere biedingen winnen van lagere.
2. **Kittyruil:** De winnende bieder pakt de kitty op, voegt die kaarten toe aan zijn hand en legt een gelijk aantal ongewenste kaarten af.
3. **Slagenspel:** De bieder leidt de eerste slag. Spelers moeten kleur bekennen indien mogelijk. De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld wordt.
4. **Verdediging:** De twee verdedigers werken samen om de bieder te verhinderen zijn bod te halen.

Scoren

- **Geslaagd contract:** De bieder verdient punten evenredig aan de moeilijkheidsgraad van het bod.
- **Mislukt contract:** De bieder verliest punten en verdedigers ontvangen een kleiner bonuspunt.
- **Bonusbiedingen:** Bepaalde hoge biedingen zoals Vira (alle slagen winnen) leveren aanzienlijke bonusbeloningen op.

Varianten

- **Plansen:** Een vereenvoudigd biedsysteem voor informeel spel.
- **Vira met vier spelers:** Voegt een vierde speler toe die samenwerkt met de bieder of verdedigt, afhankelijk van het bodniveau.

Tips en strategieën

- Bied voorzichtig totdat je zeker bent van de sterkte van je hand, met name wat betreft de lengte van je troefkleur.
- Als verdediger, communiceer via je kaartspel om je partner je sterke kleuren te laten herkennen.
- Gebruik de kittyruil verstandig om zwakke kleuren te versterken en leegtes te creëren voor troefmogelijkheden.

Tips & strategie

Beoordeel de lengte van je troefkleur en de controle over nevenkleuren voordat je biedt. De kittyruil kan een marginale hand omtoveren tot een winnende, dus reken er van tevoren op.

Het creëren van een leegte via de kittyruil is het krachtigste gereedschap van de bieder. Geef prioriteit aan een leegte in je zwakste kleur om troefmogelijkheden te maximaliseren.