

Wiezen

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Win de bieding en vervul je contract door het vereiste aantal slagen te maken.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten voor 4 spelers.
- Deel 13 kaarten aan elke speler uit.
- Partnerschappen variëren afhankelijk van het contracttype.

SCORE

- Basisspel: punten op basis van overwinningsslagen boven het minimum.
- Solo: hogere beloning voor alleen spelen tegen drie.
- Misère: hoogste beloning bij succes, zware straf bij mislukking.

Tip: Tel je zekere, waarschijnlijke en mogelijke slagen apart voor je je biedingsniveau vastlegt.

AAN DE BEURT

- Bied in oplopende moeilijkheidsgraad: basis, solo of misère.
- Kleur bekennen als dat mogelijk is; hoogste troef of geleide kleur wint.
- Bij misère is er geen troef en moet je elke slag verliezen.
- Partner wordt onthuld door wie het troef-aas heeft.

Wiezen is een klassiek Belgisch slagenspel voor vier spelers, nauw verwant aan Whist. Het heeft een uitgebreid biedsysteem met meerdere contracttypes, variërend van eenvoudige troefspellen tot uitdagende solo- en misèrebiedingen.

Doel

Win de biedveiling en vervul je contract door het vereiste aantal slagen te maken, of verhinder als verdediger dat de biedende speler slaagt.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in wisselende koppels afhankelijk van het contract.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel 13 kaarten aan elke speler uit.

Spelverloop

1. **Bieden:** Spelers bieden in oplopende moeilijkheidsgraad van het contract. Basisbiedingen houden in dat je troef kiest en samen met een partner de meerderheid van de slagen probeert te halen. Hogere biedingen omvatten solo (alleen spelen) en misère (proberen alle slagen te verliezen).
2. **Partnerschap:** Bij standaardcontracten wordt de partner van de bieder bepaald door wie een specifieke kaart houdt (vaak het troef-aas). Solocontracten stellen één speler tegenover drie anderen.
3. **Slagenspel:** Standaard regels voor slagenspellen gelden. Kleur bekennen als dat mogelijk is; de hoogste troef of de hoogste kaart van de geleide kleur wint.
4. **Misèrespel:** Bij misèrecontracten is er geen troef, en de bieder moet elke slag verliezen.

Scoren

- **Basisspel:** Punten worden toegekend op basis van het aantal overwinningsslagen boven het vereiste minimum.
- **Solo:** Hogere puntbeloningen voor het succesvol voltooiën van een solocontract.
- **Misère:** Het hoogst scorende contract bij succes, maar even zwaar bestraft bij mislukking.

Varianten

- **Kleur Wiezen:** De troef moet de kleur zijn van een kaart die van het talon omgedraaid wordt, waardoor de bieder geen keuze meer heeft.
- **Troef:** Een speciaal contract waarbij een speler met drie of meer azen een uniek speltype kan uitroepen.

Tips en strategieën

- Tel je waarschijnlijke slagen zorgvuldig voor het bieden. Te hoog bieden bij Wiezen leidt tot zware straffen.
- Bij een misèrecontract zijn lage kaarten goud. Speel je hoge kaarten strategisch kwijt om te voorkomen dat je slagen wint.
- Als verdediger tegen een solocontract, werk nauw samen met je medeverdedigers via signaalspelen.

Tips & strategie

Nauwkeurige handinschatting is alles bij Wiezen. Tel je zekere, waarschijnlijke en mogelijke slagen apart voor je biedingsniveau vastlegt.

De verborgen partnerschapsmechaniek bij basiscontracten betekent dat je mogelijk niet weet wie je partner is totdat het spel dit onthult. Let goed op het troef-aas om je bondgenoot te identificeren.