

Eén Versus Twee! (1v2)

Een nieuw verslavend en uitdagend huiskamerspel voor drie of vier spelers

Benodigheden:

Eén spel kaarten van 52 kaarten (Aas t/m de 2).

Eén tafel en vier stoelen (drie stoelen als je het spel met drie spelers speelt).

Speelduur: Een tot anderhalf uur

Leeftijd: Vanaf 8 jaar

Spelregels voor drie spelers

- De jongste speler is de eerste die het tegen de twee andere spelers moet opnemen. We noemen hem: de **baas**! De andere twee spelers noemen we de **luizen**! Die moeten de baas tegenwerken, zodat hij voortdurend moet krabben 😊.
- Het volledige spel bestaat uit drie ronden, waarna alle spelers één keer de baas waren en twee keer een luis.
- De baas schudt de kaarten en verdeelt ze één voor één in **vier** stapeltjes van dertien kaarten.
- Alle spelers krijgen een stapeltje kaarten in handen en sorteert die op kleur (♠, ♥, ♦ en ♣).
- De dertien kaarten van het vierde stapeltje worden open op tafel gelegd, **tussen de twee luizen in**. Overzichtelijk, kleur bij kleur en van hoog naar laag.
- De **baas** moet nu inschatten **hoeveel slagen** hij verwacht te gaan winnen met zijn eigen kaarten én de open kaarten die tegenover hem liggen. Hij bepaalt ook of alle kleuren even belangrijk zijn, óf dat één kleur het belangrijkste is. Als hij één kleur het belangrijkste vindt noemen we dat de **troefkleur**.
- Nadat de baas heeft verteld welke kleur troef is, óf dat alle kleuren even hoog zijn, speelt de luis die links van hem zit zijn eerste kaart. Die legt hij open op tafel.
- De baas bepaalt welke kaart wordt gespeeld van de kaarten die open liggen. Daarna speelt de rechterluis een kaart bij en tenslotte de baas zelf.

- De luizen en de baas hebben maar één plicht: ze moeten een kaart bijspelen in de kleur van de eerst gespeelde kaart. Dat heet 'bekennen'.
- Als een speler geen kaarten heeft in de kleur van de eerste gespeelde kaart mag hij elke kaart bijspelen die hij wil.
- De hoogst gespeelde kaart in de kleur van de eerst gespeelde kaart wint die slag. De volgorde is Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9 ... 2.
- Maar... met een troefkleur, is zelfs de laagste troefkaart hoger dan de hoogste kaart in een andere kleur.
*Als **klaver** troef is, wordt uitgekomen in ruiten, ♠V, ♠H en ♠A zijn gespeeld en de laatste speler geen ruiten heeft, kan hij die slag winnen met ♣2...*
- Nadat duidelijk is wie de slag heeft gewonnen, leggen alle spelers hun gespeelde kaart 'dicht' voor zich op tafel.
 Als de baas de slag won legt hij zijn gespeelde kaart verticaal voor zich, de luizen allebei horizontaal. Won een luis die slag, dan leggen beide luizen hun gespeelde kaart verticaal voor zich en de baas horizontaal.
- De speler die de slag heeft gewonnen speelt de eerste kaart voor de volgende slag.
- Na de laatste (13^e) slag telt de baas zijn gewonnen slagen. Dat moet evenveel zijn als het aantal slagen dat de luizen hebben verloren.

Puntentelling

De baas krijgt: per gewonnen slag: 10 punten

Als de baas belooft minstens een bepaald aantal slagen te winnen, krijgt hij bovenop de punten per slag een **premie**.

Premie:

300 punten voor minstens:	9 belofde slagen zonder troefkleur
	10 belofde slagen met ♥ of ♠ troef
	11 belofde slagen met ♣ of ♦ troef

500 punten voor minstens:	12 slagen
---------------------------	-----------

1000 punten voor:	alle (13) slagen
-------------------	------------------

Maar... als de baas minder slagen wint dan dat hij belofde, verliest hij 50 punten voor elke slag die hij te kort komt...

De luizen krijgen het omgekeerde van wat de baas wint of verliest.

Belooft de baas minstens 10 slagen te zullen winnen met ♠ als troef, en wint hij ook tien slagen, dan scoort hij 10×10 punten + 300 premie = 400 punten. De twee luizen noteren dan ieder -400 punten.

Maar... als deze baas tien slagen beloofde te gaan maken en hij won er maar acht, dan komt hij twee slagen te kort en noteert hij $(2 \times -50) = -100$ punten en scoren de beide luizen dus +100 punten.

Na het 1^e spel...

...is de luis die links zat van de eerste baas de nieuwe baas. Aan hem de eer om te proberen met dezelfde kaarten een hogere score te behalen.

Uiteraard is hij helemaal vrij in het kiezen van de troefkleur of zonder troef én... hij mag zijn voordeel doen met wat hij nog weet uit het eerste spel!

Daarna krijgt de derde speler het 'baasschap'.

Als alle spelers een keer de baas zijn geweest

... zit de eerste ronde erop en kan een tussenstand worden opgemaakt.

Grote kans dat de speler die het laatst baas was het hoogst scoorde. Die had immers de meeste 'voorzichtigheid' uit de eerste twee spelletjes.

Daarom vinden nog twee ronden van elk drie spelletjes plaats.

Volgende ronden

Voor de tweede en derde ronde worden de kaarten opnieuw geschud en gedeeld en begint de linkermuis van de eerste baas als baas.

Ook dat spel wordt daarna nog twee keer gespeeld, zodat ook in de tweede en derde ronde alle spelers een keer de baas zijn.

Met vier spelers

... spelen de spelers die tegenover elkaar zitten als paar, tegen het andere paar.

De partner van de baas bedient dan de kaarten die open op tafel liggen, zonder de baas te mogen helpen bij diens keuzes! De partner van de baas noemen we 'de bediende'. Die noteert dezelfde score als die van de baas.

Een volle ronde bestaat met vier spelers uit vier spelletjes, zodat alle spelers een keer de baas zijn. De hele wedstrijd bestaat dan uit vier ronden van elk vier spelletjes, dus totaal zestien spellen.

Verschil met een wedstrijd van drie spelers is dat je met vier spelers een uitslag **per paar** krijgt.