

Eén tegen drie - weinig slagen - geen troef!

- *Miserie*:
 - * **Geen** slagen
- *Miserie op tafel*:
 - * **Geen** slagen
 - * Na eerste kaart die je legt komen alle kaarten op tafel.
- *Pico*:
 - * **Exact één slag** maken

Volgorde speltypes::

- * Vragen/meegaan of sol
- * **Pico**
- * Abondance
- * **Miserie**
- * Troef
- * **Miserie op tafel**

Initiatie wiezen — Les 5



Wanneer kan je geen slagen maken in een kleur?

- Kijk per kleur na:
 - ◇ Heb je voldoende kleine kaarten (2, 3, 4) - zeker indien je 4 of meer kaarten hebt in die kleur
 - ◇ Bij lengte in een kleur (vanaf 5): je hebt best de 2 (met 3 en 4 kan het mss ook)
 - ◇ Bij grotere lengtes (vanaf 7) kijk je enkel naar de kleinste kaarten (13 - # kaarten : verdeeld bij 3 spelers)
 - vb 8 kaarten -> $13 - 8 = 5$ verdeeld bij 3 spelers: meest kans op max 2 kaarten bij één tegenspeler
 - vb 6 kaarten -> $13 - 6 = 7$ verdeeld bij 3 spelers: meest kans op max 3 kaarten bij één tegenspeler (is te optimistisch meestal)
 - ◇ Controleer of je altijd 'onder' kan leggen, bijvoorbeeld 2, 4, 6, 8 is 100% zeker geen slag
- Heb je 'singleton'? Mss kan een slechte kaart tijdig weggegooid worden.
- Was er een abondance geboden (of Sol6) -> alle kleuren zitten meer gegroepeerd, dus niet te optimistisch!
- Moet je zelf uitkomen? Dit is soms voordeel, maar soms ook een nadeel!

Wat is je eigen spelplan bij miserie?

- Altijd onder de kaart leggen lijkt beste strategie...
- Bij grotere "gaten" in een kleur leg je soms beter even hoger
- Als je niet kan volgen: 'kuis' een hoge kaart uit je slechtste kleur!

Wat is je eigen spelplan bij pico?

- Bepaal best op voorhand in welke kleur je de slag wilt maken
- Wacht niet te lang om je slag te maken, maar ook niet te snel
- Na je slag moet je ook zelf nog iets kunnen uitkomen!
- Probeer in te schatten of de tegenpartij je 0 of 2 slagen wil geven
- Als je niet kan volgen: behoud de kaart waarmee je de slag moet maken.

Wat is het tegenspel tegen miserie?

- De persoon die net voor de miserie zit, kan best uitkomen - en dan liefst iets klein...
- Kies een kleur waarin je denkt een slag te kunnen geven aan de miserieman
 - ◇ Kleur met veel kleine kaarten
 - ◇ Lengte in kleur met de 2 of met 3 en 4
- OF: start een kleur met één of twee 'slechte/grotere' kaarten voor miserie
- Kom niet te snel een 2 uit, die houd je beter tot de andere spelers het kleur niet meer volgen
- Tel het aantal kaarten dat werd afgegooid—zeker in de kleur waarin je zelf een lengte hebt en/of de 2
- Kijk naar wat wordt afgegooid door de miserie-speler en probeer te begrijpen waarom
- In een kleur die gevolgd wordt door de miseriespeler, maar je hebt enkel grotere kaarten: gewoon afspelen—wel goed tellen want de miseriespeler mag niets 'kuisen'
- Afgooien als je niet kan volgen: Gooi best kaarten weg in een 'korte' kleur met weinig kleine kaarten. Gooi eerst je hoogste kaart weg (dan weten de medespelers dit ook). Best consequent één kleur blijven weggooien—stoppen betekent dat je geen kaarten meer hebt in die kleur

Wat is het tegenspel tegen Pico?

- Niet te snel beslissen om te kiezen voor 'geen slag' - dat draait dikwijls fout uit