

SCHOPPEMIE

WAT IS SCHOPPEMIE?

Je kunt schoppenmie spelen ('schoppenmieën') als apart spel, maar soms wordt het gespeeld als onderdeel van andere spelen, zoals bijvoorbeeld rikken. In het kaartspel schoppenmie is de schoppenvrouw een belangrijke kaart, vooral om níet te hebben. En de spelregels, die zijn gelukkig erg eenvoudig.

DOEL VAN HET SPEL:

Het is de bedoeling dat je in geen enkele slag de schoppenvrouw ophaalt. Heb je de schoppenvrouw zelf in de hand, dan probeer je die weg te spelen, zodat een ander de betreffende slag haalt. Dan ben jij er van af. Het spel heeft een tweede doel: de laatste slag mag je niet halen.

WAT HEB JE NODIG?

Om Schoppemie te spelen heeft men een compleet kaartspel nodig van 52 kaarten, zonder jokers.

HET SPEL:

Je speelt schoppenmie met vier spelers. De gever deelt de kaarten van één spel kaarten zonder jokers. Meestal worden de kaarten, net als bij rikken, in groepen gegeven. Elke speler krijgt eerst zes kaarten en daarna nog eens zeven (of andersom). De speler links van de gever mag beginnen.

Slagen halen: In schoppenmie is er geen troefkleur, alle kleuren en typen zijn in principe gelijkwaardig. Het waardeverschil zit in de aanduiding op de kaart. De waardes op volgorde, van laag naar hoog: 2,3,4,5,6,7,8,9,10, boer, vrouw, koning, aas.

- De eerste speler speelt een kaart uit, bijvoorbeeld harten-zeven.
- De tweede speler legt een kaart bij van hetzelfde type als de vorige speler heeft uitgespeeld. Indien hij ook harten heeft is hij verplicht deze te spelen. Heeft de speler geen harten, dan mag hij een andere spelen. Een mooie manier om van schoppenvrouw af te komen...
- De derde en vierde speler leggen ook een kaart bij van hetzelfde type als de eerste speler heeft uitgespeeld. Uiteraard zijn ook zij verplicht dat type (bijvoorbeeld harten) te spelen. Als ze die niet hebben, dan spelen ze een andere uit.
- Er zijn in dit voorbeeld nu vier harten uitgespeeld. Speler 1 de harten-zeven, speler 2 de harten-twee, speler 3 de harten-zes en speler 4 de harten-koning. Harten-koning is de hoogste en dus wint speler 4 de slag. De vier gespeelde kaarten worden als setje omgekeerd bij speler 4 gelegd. Speler 4 had de slag gehaald en mag met een nieuwe kaart uitkomen.

Tactiek: Door te observeren wat de tegenspelers uitspelen, kan een opletten speler proberen te achterhalen waar de schoppenvrouw zit, of door zijn spel het uitspelen van schoppenvrouw te forceren. Het is slim om hoge kaarten snel uit te spelen, omdat je daarmee het tweede spelcriterium uit de weg gaat: het halen van de laatste slag.

Einde spelronde: De spelronde eindigt als de laatste slag is uitgespeeld. Nu is duidelijk wie de laatste slag heeft gehaald, maar ook wie de schoppenvrouw heeft opgehaald in een slag. Met een beetje pech heb je het allebei. Het is duidelijk dat in schoppenmie op het eind van het spel er altijd minstens twee winnaars zijn.

Punten: Het puntensysteem in schoppenmie is een gesloten systeem. Spelers krijgen plus- of minpunten in de spelrondes. Zou je alle punten van alle spelers bij elkaar optellen, dan zou je steeds op 0 moeten uitkomen.

- Een speler die de schoppenvrouw heeft opgehaald ‘betaalt’ aan elke speler één punt.
- Een speler die de laatste slag heeft gehaald ‘betaalt’ aan elke speler één punt.

Heb je dus de pech dat je én de schoppenvrouw hebt gehaald én de laatste slag, dan krijgen al je tegenstanders ieder twee punten, jij komt er 6 in de min te staan.

VARIANTEN:

Schoppenmie is op zichzelf een simpel spel. Je ziet vaak dat schoppenmie als onderdeel van het kaartspel rikken wordt gespeeld. Als binnen het rikken geen enkele speler een spelbod doet blijven er voor de spelers twee opties: ofwel de kaarten opnieuw delen, ofwel een ronde schoppenmie inlassen.

Heel veel plezier Schoppemiekes!