



## Reglement Rikken kaartclub Evonik

### 1. Schudden van de kaarten

- De kaarten mogen na het eerste spel niet meer geschud worden. In de regel neemt de volgende deler de kaarten samen en legt ze klaar bij de vorige deler die de kaarten moet afpakken.
- Er moeten minstens 4 kaarten afgepakt worden.

### 2. Algemene afspraken

- De laatste kaart van het deck, bedoeld voor de deler, wordt onmiddellijk omgedraaid na het delen van de kaarten. Deze is de troefkaart.
- Deze kaart mag voor (open) miserie NIET ingewisseld worden.
- De biedingen beginnen nadat iedereen "pas troel" heeft gezegd.
- In volgende gevallen worden er strafpunten aan de deler toegekend
  - o Wanneer de deler vergeet de troefkaart om te draaien en het is niet meer exact te achterhalen wat troef was.
  - o Wanneer er verkeerd gegeven wordt.

In beide gevallen → -3 voor deler en +1 voor de anderen. Deler moet opnieuw delen.

### 3. Spelen

- Als iemand vraagt, geeft hij in feite aan dat hij min of meer goede kaarten in de soort van de troefkaart heeft en wacht op iemand die meegaat in die soort. De volgende speler heeft nu als keuze meegaan, passen of iets speciaals.
- Meegaan met de speler impliceert dat men samen minstens 8 slagen dient te halen.
- De andere spelers kunnen nu enkel nog "iets speciaals" doen: miserie, abundance, open miserie, solo of solo-slim (troel of troela gaat ook boven maar zie afspraken in §2)
- Als iemand vraagt en er gaat niemand mee of niemand doet iets speciaals, dan kan hij ofwel passen of alleen gaan: dan moet hij minstens 5 slagen halen.
- Wanneer iemand die vraagt of meegaat overboden wordt, mag deze nog een speciaal spel bieden.
- Alleen "vragen" bestaat: er wordt niet aan "vraagske" gedaan.

#### 4. Speciale spelen

**Abondance:** Hierbij moet men op zijn eentje minstens negen slagen zien te halen. Als men dit speelt mag men de troef kiezen en zelf uitkomen. Troef uitkomen is niet verplicht, wel de troef benoemen.

Als meerdere spelers tegelijk abondance willen spelen, dan heeft diegene de voorkeur die abondance gaat in troef. De andere spelers kunnen uiteraard opbieden naar een hogere abondance. Een hogere abondance krijgt immers voorrang op een lagere. Willen beide spelers abondance spelen in andere kaarten dan de troef, dan heeft de eerste die de hoogste abondance heeft geboden, het speelrecht. Abondance 11 gaat boven miserie.

**Miserie:** De speler die dit speelt mag geen enkele slag halen. Meerdere spelers kunnen dit tegelijk spelen. Wanneer de deler miserie speelt, mag hij zijn keerkaart ruilen voor een andere kaart. Als de gevraagde kaart in het bezit is van een andere speler die gelijktijdig miserie speelt, heeft deze het recht om te weigeren deze kaart te geven. De deler mag dan verder vragen naar een andere kaart in eender welke soort. Tot hij een kaart krijgt of hij mag de troefkaart houden of passen.

**Troef:** Dit **MOET** worden geroepen door de speler die 3 of meer azen in zijn bezit heeft, onmiddellijk nadat de troefkaart omgedraaid wordt. Dit gaat praktisch bijna boven alles, behalve miserie op tafel, solo of solo-slim. Heeft de speler 3 azen dan is de speler met de 4<sup>e</sup> aas zijn kompaan en dienen zij 8 slagen te halen. De persoon met de 4<sup>e</sup> aas komt met deze aas uit en dit is troef.

Heeft de speler 4 azen (Troela) dan is harten koning troef en de speler die deze kaart heeft is zijn kompaan en komt deze ook uit. Harten is troef. Heeft de speler 4 azen en harten koning dan komt harten dame uit en is harten troef. En zo verder. Wanneer er sprake is van Troela moeten er steeds 9 slagen gehaald worden. Let op : Ook bij Troela blijft harten aas de hoogste kaart.

Troef/Troela niet roepen : Sanctie -15, tegenspelers +5

**AANDACHT** : alle spelers moeten nog de kans krijgen om een hoger spel te bieden of te passen (miserie op tafel, solo, solo-slim voordat de 2<sup>e</sup> troelpartner zich kenbaar heeft gemaakt !

**Miserie op tafel (open miserie):** Bij miserie op tafel dient u de kaarten open op tafel te leggen zodat de drie andere spelers deze kunnen zien. Dit gebeurt voor het spelen van de eerste kaart. De speler mag geen enkele slag halen. Meerdere spelers kunnen dit tegelijk spelen. Bij miserie op tafel kan er geen kaart worden geruild.

**Solo:** Een speler moet hier al de slagen op zijn eentje halen in de door hem gekozen troef. De speler mag er ook voor kiezen om te spelen zonder troef.

**Solo-slim:** Zelfde als solo maar de gedraaide troefkaart is troef. Dit is het hoogst mogelijke spel.

#### 5. Rangorde (van groot naar klein)

Solo-slim

Solo

Miserie op tafel

Troef / troela

Abondance 12 slagen

Abondance 11 slagen

Miserie

Abondance 10 slagen

Abondance 9 slagen

Vraag + meegaan / alleen gaan

Indien verschillende spelers hetzelfde “speciale spel” willen spelen, mag diegene die het eerste het spel voorspelt of opbiedt zijn spel spelen. (behalve voor miserie of miserie op tafel want dit kan door meerdere spelers tegelijk gespeeld worden)

## 6. Puntentelling

- **BASIS VOOR DE PUNTE TELLING:** totale som van de scores van de spelers = 0 !
- Alle punten zijn ook samengevat in de puntentabel: hieronder volgt meer uitleg.

### Vragen + meegaan:

- 2 punten voor het spelen ("ne juste") en 1 punt voor elke overslag (Haalt men dus 10 slagen, dan krijgen beide winnende spelers 4 punten, de verliezende spelers moeten elk 4 afstaan, dus krijgen -4 punten)
- Haalt men alle slagen met 2 spelers ("rond spelen") dan krijgt men 14 punten per winnende speler (2 voor "ne juste", +5 voor de overslagen + dubbele punten voor "rond")
- Haalt men het niet, dan wordt men bestraft met dubbele punten. Haalt men samen b.v. maar 6 slagen, dan verliezen beide spelers elk 8 punten (-2 omdat "ne juste" niet gehaald is en -2 voor de 2 slagen die men mankeert en dan dubbele punten). Meegaan of vragen met slechte kaarten loont dus niet (altijd).

### Alleen gaan:

- 2 punten per tegenstander (dus 6 punten) voor het spelen en 1 punt per tegenstander voor elke overslag (dus 3 punten)
- Haalt men het niet, dan betaalt men 2 punten (niet dubbel dus) per tegenstander (dus 6 punten) voor het spelen en 2 punten (wel dubbel dus) per tegenstander voor elke slag die men te weinig heeft (dus ook 6 punten)
- De tegenstanders krijgen elk de negatieve score van de speler die alleen speelt, gedeeld door 3.
- Alleen speler behaalt 7 slagen: + 12 → tegenspelers - 4
- Alleen speler behaalt 3 slagen: - 18 → tegenspelers + 6

### Abondance:

- **9 slagen:** + 15 ptn (elke tegenspeler betaalt dus 5 ptn). Analoog -15 ptn bij verlies
- **10 slagen:** + 18 ptn (elke tegenspeler betaalt dus 6 ptn). Analoog -18 ptn bij verlies
- **11 slagen:** + 24 ptn (elke tegenspeler betaalt dus 8 ptn). Analoog -24 ptn bij verlies
- **12slagen:** + 27 ptn (elke tegenspeler betaalt dus 9 ptn). Analoog -27 ptn bij verlies

### Miserie:

- 1 speler wint: + 21 punten (elke tegenspeler betaalt dus 7 ptn).
- 2 spelers winnen: elk haalt + 14 ptn en de beide tegenspelers krijgen elk -14 ptn. Als de 2 spelers verliezen is het juist andersom: - 14 voor elke speler en +14 voor elke tegenspeler.
- 2 spelers en 1 wint: winnaar krijgt +28 ptn, verliezer -28 en 2 tegenspelers elk 0 ptn.
- 3 spelers en 1 wint: +35 ptn voor de winnaar, -21 ptn voor elke verliezer en +7 voor de enige tegenspeler (*winnaar: +21 voor het halen en  $2x + 7$  omdat de andere 2 verliezen; elke verliezer: -21 voor het falen, -7 aan de winnaar en +7 omdat een andere speler gefaald heeft; tegenspeler: -7 aan de winnaar en  $2x + 7$  van de verliezers*)
- 3 spelers en 2 winnen: +14 ptn voor elke winnaar, -35 ptn voor de verliezer en -7 voor de enige tegenspeler (*elke winnaar: +21 voor het halen en -7 omdat een andere het ook gehaald heeft; voor de verliezer: -21 voor het falen en  $2x - 7$  aan elke winnaar; voor de tegenspeler:  $2x - 7$  aan elke winnaar en +7 van de verliezer*)
- 3 spelers en 3 winnen: +7 ptn voor elke winnaar en de enige tegenspeler krijgt -21 ptn (*elke winnaar krijgt +21 omdat hij wint maar moet ook  $2x - 7$  omdat er 2 andere winnen*)

## Troel / Troela:

- **Troel:** Zelfde in vergelijking met vragen en meegaan maar de punten tellen dubbel. In de puntentabel is de dubbele score reeds voorzien.
- Bij **Troela** moet men 9 slagen halen: ook hier gelden de dubbele punten
- Behaalt men de 8 of 9 slagen bij Troel(a) niet, dan gelden de dubbele punten omdat het Troel(a) betreft maar men wordt niet nog eens extra bestraft voor het niet halen van de 8 of 9 slagen b.v. *Troel en men behaalt 7 slagen, dan verliezen beide spelers elk 6 punten (-2 omdat "ne juste" niet gehaald is en -1 voor de slag die men mankeert en dan dubbel tellen omdat het Troel was, maar dus niet nog eens dubbel omdat men "er in" zit zoals bij vragen en meegaan) Elke tegenstander krijgt + 6.*

## Miserie op tafel (open miserie): (volledig analoog als voor miserie maar dubbele punten)

- 1 speler wint: +42 punten (elke speler betaalt dus 14 ptn).
- 2 spelers winnen: elk haalt + 28 ptn en de beide tegenspelers krijgen elk -28 ptn. Als de 2 spelers verliezen is het juist andersom: -28 voor elke speler en +28 voor elke tegenspeler.
- 2 spelers en 1 wint: winnaar krijgt +56 ptn, verliezer -56 en 2 tegenspelers elk 0 ptn.
- 3 spelers en 1 wint: +70 ptn voor de winnaar, -42 ptn voor elke verliezer en +14 voor de enige tegenspeler (*winnaar: +42 voor het halen en  $2x + 14$  omdat de andere 2 verliezen; elke verliezer: -42 voor het falen, -14 aan de winnaar en +14 omdat een andere speler gefaald heeft; tegenspeler: -14 aan de winnaar en  $2x + 14$  van de verliezers*)
- 3 spelers en 2 winnen: +28 ptn voor elke winnaar, -70 ptn voor de verliezer en -14 voor de enige tegenspeler (*elke winnaar: +42 voor het halen en -14 omdat een andere het ook gehaald heeft; voor de verliezer: -42 voor het falen en  $2x - 14$  aan elke winnaar; voor de tegenspeler:  $2x - 14$  aan elke winnaar en +14 van de verliezer*)
- 3 spelers en 3 winnen: +14 ptn voor elke winnaar en de enige tegenspeler krijgt -42 ptn (*elke winnaar krijgt +42 omdat hij wint maar moet ook  $2x - 14$  omdat er 2 andere winnen*)

**Solo:** 75 punten (elke tegenspeler betaalt dus 25 ptn). Indien niet geslaagd, dan verliest hij 75 ptn (elke tegenspeler wint dan 25 punten)

**Solo-slim:** 90 punten (elke tegenspeler betaalt dus 30 ptn). Indien niet geslaagd, dan verliest hij 90 ptn (elke tegenspeler wint dan 30 punten)