

Spelregels Rikken (Rik-reglement NK- en WK-Rikken)

Definitieve versie 2023

Rikken is een bourgondisch kaartspel. Overal wordt er met andere spelregels en puntentellingen gespeeld. Dat maakt het spel 'bourgondisch'. Onderstaande spelregels en bijbehorende puntentelling is dus een manier om het spel te spelen. Vooraf dient er dus duidelijkheid naar elkaar geschapen worden.

1. Er wordt met 52 kaarten, verdeeld over vier 'kleuren' gespeeld. De 'harten kleur' is de 'betere kleur' en gaat boven de andere 'kleuren'.
2. Rikken is een spel dat met vier personen gespeeld wordt. Ben je met vijven, dan zit telkens 1 speler 'stil'.
3. Het standaardspel is Rikken waarbij de Rikker bepaalt wie zijn/haar maat is. Er wordt dan 2 tegen 2 gespeeld. Minimaal moeten de Rikker en maat, 8 slagen halen. De volgorde in hoogte is Aas-Koning/Heer-Vrouw/Dame-Boer-10-9-8-7-6-5-4-3-2. Opmerking: "Beter Rikken" is altijd in harten.
4. De deler (volgorde van delen: 'met de klok mee') neemt de kaarten bij elkaar. De kaarten graag maximaal 1x schudden (of afpakken/couperen). Delen in 6/7 of 7/6. Elke speler dus 13 kaarten en steekt ze op zodanig dat alleen hij/zij zijn/haar kaarten kan zien. Het is ook niet toegestaan om de kaarten van andere spelers tijdens het spel te bekijken.
5. De speler links van de gever begint met bieden. Past hij, dan mag hij niet meer bieden.
6. In de biedronde kan elk bod (bieding) en opbod (hogere bieding) direct uitgebracht worden. Alleen diegene die een bod/opbod gedaan hebben kunnen reageren op een nieuwe (hogere) bieding.
 - Bij Rikken of Beter Rikken dien je een maat mee te vragen met het noemen van de 'kleur-aas'. Je kan alleen een 'kleur-aas' meevragen die je zelf niet hebt en waarvan je in de kleur, minimaal 1 kaart hebt. Uitzonderingen:
 - Heb je zelf alle azen, dan dien je een 'kleur-koning' mee te vragen als maat.
 - Kun je geen 'kleur-aas' meevragen, omdat je van deze kleur geen kaart hebt dan dien je "blind" te vragen om de 'kleur-aas', door bij uitkomen een willekeurige kaart op zijn kop uit te spelen. De gevraagde aas moet hierop gespeeld worden waardoor de maat bekend is. Na de slag dient de 'blinde kaart' getoond te worden.
 - Als iedereen past, moet diegene die begon met bieden, 1 van de volgende twee opties kiezen.
 - Schoppen Mie (Schoppen Vrouw) : Heeft Iedereen gepast? Dan kan er Schoppen Mie worden gespeeld. Dat gaat als volgt: Je moet ervoor zorgen dat je de Schoppen Vrouw NIET haalt. In de eerste 3 slagen mag helemaal geen Schoppen worden gespeeld. Daarna mag alles gespeeld worden. Zorg er ook voor dat je de laatste slag niet haalt, want ook dat kost je punten. Puntentelling van Schoppen Mie, je betaalt – 5 per speler voor het halen van de laatste kaart en -5 punten per speler voor het halen van Schoppen Mie. Als je de laatste kaart en Schoppen Mie haalt betaal je -10 punten per speler, dus maximaal betaal je -30 (3x-10).
 - Je kiest voor 1 of 5 slagen. Diegene die 1 of 5 slagen haalt, wint en ontvangt 10 van elke verliezende speler. Win je alleen (1x+30), win je met tweeën (2x+10) of win je met drieën (3x+10). Dus ook maximaal -30 (3x-10) punten als je de enige bent die verliest.

7. Als de biedingen afgerond zijn begint het spel met de 'uitkomer'. De uitkomer is de speler die of eerst uitkomt na het geven, of de speler die verder uitkomt na een slag te halen, of mag uitkomen in het geval bij pieken of misère.
 - Als de uitkomer met een kleur uitkomt moet iedereen deze kleur spelen, tenzij een speler deze kleur niet heeft. Dan mag die speler een kleur/kaart naar keuze neerleggen. Dit geldt natuurlijk ook voor de 'troefkleur'.
 - Als de uitkomer met de kleur van de gevraagde Aas op tafel uitkomt, moet de gevraagde aas (of koning) gespeeld worden.
8. Bij verlies van een rijkronde '8-Rikken' betaalt de Rikker alleen.
9. Bijzondere spelen naast Rikken en Beter Rikken (harten is troef en gaat boven de andere 'kleuren'.):
 - Alleen Rikken: rikken maar dan zonder maat. Dit mag alleen geboden worden als er minimaal 1 keer gerikt is. (Met Harten heb je dus extra keuze, beter Rikken of alleen bieden).
 - Piek: 1 slag halen. De bieder moet in dit spel exact 1 slag halen. Nadat een piek is geboden, mogen andere spelers die nog niet gepast hebben dit bod ook nog doen en zodoende meepieken. Ook mogelijk is de bijpiek. Als nog niemand een bod heeft uitgebracht kan een speler het bod bijpiek doen. Dit betekent dat hij past, tenzij een andere speler piekt. In dat geval piekt hij mee. Zodra de 'pieker/piekers' meer dan 1 slag haalt/halen, dan is het spel direct afgelopen.
 - Misère: 0 slagen halen. Zodra de 'misèrder' 1 slag haalt, is het spel direct afgelopen.
 - Open Pieken en Open Misère (beide zonder 'praatje'). De bieder komt zelf uit. Na de 5e kaart legt alleen de bieder zijn/haar kaarten open op tafel. Er mag natuurlijk ook hier niets verbaal of non-verbaal in zake het spel gecommuniceerd worden. (Dit spel wordt niet gespeeld bij online of hybride kampioenschappen).
 - Open Pieken met een praatje en Open Misère met praatje. De bieder komt zelf uit. Na de 5e kaart leggen alle spelers hun kaarten open op tafel. Er mag natuurlijk hier wel verbaal of non-verbaal in zake het spel gecommuniceerd worden. (Dit spel wordt niet gespeeld bij online of hybride kampioenschappen).
 - 'Troela' (het al dan niet verplicht melden van het hebben van 3 of 4 azen) wordt tijdens kampioenschappen niet gespeeld.

-----00000-----