

Reglement Dubbele King 2023

1. Delen?

Iedereen neemt een willekeurige plaats aan tafel die toegewezen is. Vervolgens wordt besproken wie bereid is om te schrijven. Indien niemand zich geroepen voelt om te schrijven neemt iedereen één of meerdere kaarten van het deck. De speler met de hoogste kaart moet dan schrijven. Nadien neemt iedereen terug één of meerdere kaarten van het deck. De speler met de hoogste kaart moet dan beginnen met geven. Kleine tip: de schrijver zet best een kruisje naast de naam van de speler die als eerste moet geven, een geheugensteuntje. De rechterbuur van de gever moet minstens 4 kaarten afnemen en moet minstens 4 kaarten laten liggen. Na de eerste gift mogen de kaarten niet meer geschud worden. De kaarten worden gedeeld 4-4-5 in wijzer zin.

2. Hoe kiest men een spel?

Er zijn in totaal 20 spelletjes te verdelen over 4 spelers : elke speler kiest 3 spelletjes (niet meer en niet minder) van de 12 beschikbare negatieve spelletjes en hij moet 2 maal een troefspel kiezen. Op het einde van de rit heeft iedere speler zijn 3 negatieve en zijn 2 troefspelletjes gehad. Het is altijd de deler die een spel moet kiezen en als de deler een spel heeft gekozen komt de speler links van de deler uit.

Gouden tip om het scoreblad duidelijk te houden: voor de negatieve spelletjes moet de schrijver een cirkel plaatsen rond de score van de speler die het negatieve spel heeft gekozen om het juiste overzicht te houden.

3. Algemeen :

De behaalde slagen blijven omgekeerd op tafel liggen tot alle punten zijn opgeschreven.

4. Er zijn zes verschillende spelletjes waaruit men kan kiezen met een totaal van 104 negatieve punten.

- A. **Minste Slagen:** Zo weinig mogelijk slagen proberen te halen. Elke slag is 1 negatief punt (13 in totaal) Zo lang je kan moet je de uitgekomen soort volgen! Alle slagen moeten gespeeld worden tot de laatste slag.



- B. **Minste Harten:** Zo weinig mogelijk harten proberen te halen. Elke harten is 1 negatief punt. (13 in totaal) In dit spel mag je geen harten uitkomen indien je nog andere soorten in je handen hebt. Zo lang je kan moet je de uitgekomen soort volgen! Indien iemand een bepaalde soort niet kan volgen, is deze verplicht een harten te gooien. Alle slagen moeten gespeeld worden tot de laatste slag of tot alle harten gevallen zijn.
- C. **Minste Dames:** Zo weinig mogelijk dames proberen te halen. Elke dame zijn 2 negatieve punten (8 in totaal) Indien je de uitgekomen soort niet kan volgen ben je verplicht een dame te gooien. Als er een aas of heer wordt uitgekomen in een bepaalde soort, is men ook verplicht de dame (indien nog in het spel) van dezelfde soort te gooien. Zo lang je kan moet je de uitgekomen soort volgen! Alle slagen moeten gespeeld worden tot de laatste slag of tot alle dames gevallen zijn.
- D. **Minste Heren en Boeren:** Zo weinig mogelijk heren of boeren proberen te halen. Elke heer of boer is 1 punt (8 in totaal) Indien men een soort niet kan volgen is men verplicht een heer of een boer te gooien. Als er een aas of dame wordt uitgekomen in een bepaalde soort, ben je verplicht een heer of boer (indien nog in het spel) van dezelfde soort te gooien. Zo lang je kan moet je de uitgekomen soort volgen! Alle slagen moeten gespeeld worden tot de laatste slag of tot alle heren en boeren gevallen zijn.
- E. **Harten Heer:** Proberen om harten heer niet te halen (5 punten) In dit spel mag je geen harten uitkomen zolang je andere soorten in je handen hebt en is men verplicht harten heer te gooien als je niet meer kan volgen. Wie harten heer werpt, toont zijn kaarten. Alle slagen moeten gespeeld worden tot de laatste slag of tot harten heer gevallen is.
- F. **7^e en 13^e Slag:** Proberen om de 7de en 13de slag niet te halen. (7de slag zijn 2 punten en de 13de slag zijn 3 punten. Alle slagen moeten gespeeld worden tot de laatste slag.

Eens alle bovenvermelde spellen gespeeld zal de negatieve balans opgemaakt worden door de schrijver.



5. Troef maken

Tussen deze spelletjes door mag men elk tweemaal troef maken. Wanneer troef wordt gespeeld is men verplicht om boven te gaan. Als er een andere soort wordt gespeeld dan troef en een speler heeft deze soort niet (meer) is deze verplicht te kopen. Een volgende speler die niet (meer) kan volgen is dan verplicht over te kopen. Het aantal slagen wordt onderaan naast de troefmaker genoteerd. (13 punten in totaal per spel) In totaal zijn er 104 positieve punten te verdelen.

6. Scores en punten verdeling

Als alle spelletjes gespeeld zijn zullen de negatieve scores van de positieve scores afgetrokken worden en kent men de eindscores van alle spelers. De speler met de hoogste score krijgt 16 punten, de tweede hoogste score 12 punten, de derde hoogste score 8 punten en de minste score 4 punten. Bij ex aequo van scores zullen de punten van de betrokken spelers opgeteld worden en gedeeld worden door het aantal betrokken spelers.

7. Finale rangschikking na 5 rondes

De finale rangschikking zal worden opgemaakt op basis van het totaal behaalde punten over de 5 rondes. Indien ex aequo zal de som van het totaal behaalde scores over de 5 rondes de doorslag geven. Indien dan nog een ex aequo zal de hoogste score van 1 van de 5 rondes de winnaar bepalen.

8. Strafpunten/Sancties

Rekening houdend met fair play beslist de groep of er strafpunten al dan niet toegekend worden.

We kennen allemaal de uitdrukking 'de tafel plakt' dat als een kaart op tafel gegooid wordt dat deze niet meer mag teruggenomen worden. Maar indien dit wordt opgemerkt in dezelfde slag en geen invloed heeft op de scores van deze gift en de overige spelers het oké vinden volgt hier geen sanctie op, dan neemt de speler zijn/haar kaart terug en gooit de juiste kaart. Indien één of meerdere van de spelers die geen fout hebben begaan toch eisen dat er een straf volgt, vraag dan de jury langs te komen en deze zal beslissen wat er zal gebeuren.



Indien de fout wordt opgemerkt in één van de volgende slagen nadat de fout is gebeurd gelden de volgende sancties:

Bij één van de negatieve spelletjes krijgt de speler die de fout heeft begaan alle stafpunten van dit spel.

Bij één van de positieve spelletjes krijgt de speler die de fout heeft begaan zes strafpunten en de tegenspelers elk twee pluspunten. Indien de fout werd begaan door de geveer, geeft deze opnieuw en is verplicht troef te maken. Is de fout begaan door een andere speler, geeft de deler opnieuw en kan kiezen welk spel er gespeeld moet worden.

Nogmaals, kaartvrienden, wees zo sportief mogelijk en probeer zo veel mogelijk samen een oplossing te zoeken.

Wij wensen jullie veel succes en dat de beste King mag worden!

