

SPECIFIEK REGLEMENT WIEZEN

Bij wiezen vraagt een speler een partner om tenminste 8 slagen te halen in de troef die op tafel ligt (laatste kaart omgedraaid door de deler). Als iemand vraagt, geeft hij in feite aan dat hij min of meer goede kaarten heeft in de soort van de troefkaart en wacht op iemand die meegaat in die soort.

De andere spelers kunnen meegaan of een hoger contract bieden: Miserie, Abondance, Miserie op tafel, Solo of Solo-slim.

Als iemand vraagt en als er niemand meegaat of een hoger contract speelt, dan kan hij passen of alleen gaan. In het laatste geval dient hij minstens 5 slagen te behalen. Wanneer iemand die vraagt overboden wordt, mag deze nog een hoger contract bieden.

De score van elk spel is altijd in totaal nul, de win score is gelijk aan de verlies score.

Bij de hogere contracten (miserie op tafel, solo of solo slim) moet de jury erbij worden geroepen dit om onhaalbare biedingen die een grote impact hebben op de scores te vermijden.

1. Delen

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 (minstens 4 kaarten afpakken). Het is de keuze van de geveger hoe de kaarten worden gegeven, 4-4-5 of 4-5-4.

De laatste kaart van het deck, bedoeld voor de deler, wordt onmiddellijk omgedraaid na het delen van de kaarten. Deze mag ook omgedraaid worden bij het begin van het delen. De deler kiest. Deze kaart is de troefkaart.

Er wordt eerst aangekondigd of er Troef is, dus een pas-troef ronde is verplicht. De speler na de geveger mag dan beginnen met bieden of passen. De keerkaart blijft op tafel liggen tot alle biedingen gedaan zijn.

2. De biedingen van laag naar hoog

- Vragen en meegaan, twee spelers spelen voor 8 slagen in de troef die op tafel ligt. Indien er geen duo wordt gevormd, kan een speler alleen spelen voor 5 slagen, of een ander hoger spel spelen (bv. miserie).



International World Whist Association

- Abondance 9 of 10: Hierbij moet men op zijn eentje minstens negen of tien slagen zien te halen. Als men dit speelt mag men de troef kiezen en moet men 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.
- Miserie: De speler 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.
- Abondance 11 of 12: dezelfde regels als voor Abondance 9 of 10.
- Troel: 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^e aas zijn kompaan en dienen zij 8 slagen te halen. De persoon met de 4^e aas komt met deze aas uit en dit is troef. Heeft de speler 4 azen (Troela) dan is hartenkoning 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 hartenkoning 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 hartenaas de hoogste kaart. Wanneer de keerkaart een aas is en de deler ze wenst in te ruilen voor een andere kaart, zou troel kunnen ontstaan. Deze troel wordt echter niet gespeeld omdat dit een rechtstreeks GEVOLG is van het inwisselen van de keerkaart voor miserie. Deze troel moet dus ook niet aangekondigd worden. **Opgelet:** 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^e 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. Het is sportief je kaarten gesorteerd op tafel te leggen en niet volledig gemengd.
- 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. De speler die solo gaat komt uit. Als twee spelers Solo willen spelen is het de eerste die aankondigt die het contract haalt.
- Solo-slim: Zelfde als solo maar de gedraaide troefkaart is troef. De speler die solo-slim gaat komt uit. Dit is het hoogst mogelijke spel en als dit gewonnen wordt mogen



de kaarten niet meer gebruikt worden en moeten ze ingekaderd worden als souvenir voor de winnaar. Dit is een taak voor de jury.

3. De Punten

Alle punten zijn te raadplegen op de punten tabellen op onze site.