

Reglement Kleuren wiezen

Bij kleuren wiezen vraagt een speler een partner om tenminste 8 slagen te halen in de troef die door de vrager benoemd wordt. Als iemand vraagt, geeft hij in feite aan dat hij min of meer goede kaarten heeft in de soort van de gevraagde troefkaart en wacht op iemand die meegaat in die soort.

De andere spelers kunnen meegaan in de gevraagde kleur of een andere kleur voorstellen waarin een andere speler mee kan gaan. Ze kunnen ook nog een hoger solo contract spelen: Piccolo, Miseries, Abondances, Solo of Solo-slim.

Als iemand vraagt en als er niemand meegaat of een hoger contract speelt, dan kan hij ofwel ook passen, een speciaal spel spelen ofwel alleen gaan. In het laatste geval dient hij minstens 6 slagen te behalen.

Een speler waarmee iemand meegegaan is, kan niets meer zeggen zolang deze partner meegaat. Wie meegaat in een kleur kan enkel nog het aantal slagen opbieden of passen. Na het passen mag de originele vrager een hoger bod bieden of solo gaan.

De score van de spellen is niet altijd nul, bij winst scoort men alleen plus punten. Min punten worden alleen gegeven wanneer iemand zijn contract niet gemaakt heeft. Consulteer de puntentabel op onze site.

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. De speler neemt hiertoe het initiatief. De speler wordt gesanctioneerd als hij/zij dat niet doet/vergeet.

Sancties kan men terugvinden op onze Algemene Regels op onze site.

1. Delen

Schudden van de kaarten is verplicht, na elk spel moeten alle kaarten uit het spel op elkaar gestapeld worden en minstens 1 maal te schudden en opnieuw te laten afpakken (ten minste 4 kaarten en ten minste 4 kaarten laten liggen). Het is de keuze van de geveger hoe de kaarten worden gegeven, 4-4-5 of 4-5-4.

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, hij mag ook "wachten" op een andere speler maar mag daarna alleen nog maar meegaan of passen.

2. De biedingen van laag naar hoog

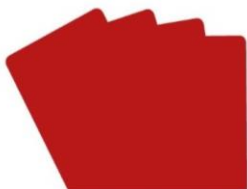




International World Whist Association

Ter verduidelijking: Abondance, Kleine Soloslim en Grote Soloslim mogen ook in latere ronden worden geboden. Als een Miserie of Piccolo is geboden mogen spelers die volgen nog een kleur voorstellen omdat het nog steeds mogelijk is om een hoger contract te behalen. De speler met Miserie of Piccolo mag dan nog verhogen. Spelers die een kleur hebben voorgesteld, mogen in de volgende ronde meegaan met een medespeler indien ze van kleur verhogen, meegaan in een lagere kleur is niet mogelijk.

- Vragen en meegaan voor **8 slagen**. De speler links van de gever stelt een kleur voor (als hij niet wacht of past) waar hij een partner zoekt om 8 slagen te halen. Volgende spelers mogen meegaan (als ze tenminste een kaart van de voorgestelde kleur in hun bezit hebben), of passen of een andere kleur voorstellen en op hun beurt een partner voor 8 slagen zoeken, ze kunnen ook een solo spel aankondigen. Bij verdere biedingen na de eerste ronde mag een speler zijn kleur behouden, maar als er niemand meegaat verliest deze speler het recht om verder te bieden, het is dan alsof hij heeft gepast.
- Vragen en meegaan voor **9 slagen**. Hetzelfde als voor 8 slagen.
- **Solo 6** slagen, wanneer niemand meegaat of de meegaande partner heeft gepast op een hoger bod van de tegenpartij, mag een speler die voorgesteld heeft alleen spelen voor 6 slagen in eender welke kleur, of hij mag een van de speciale spellen spelen.
- Vragen en meegaan voor **10 slagen**. Hetzelfde als voor 8 slagen.
- **Solo 7** slagen. Hetzelfde als solo 6.
- Vragen en meegaan voor **11 slagen**. Hetzelfde als voor 8 slagen.
- **Kleine Miserie**. Geen slagen halen, maar elke speler mag één kaart wegleggen die niet meer deelneemt aan het spel.
- **Solo 8** slagen. Hetzelfde als solo 6. Indien men boven wil bieden over een Kleine Miserie en er kan nog iemand meegaan voor 12 slag, moet men eerst kleur voorstellen om eventueel een medespeler de kans te geven om 12 slagen te halen, als er gepast wordt mag de speler alsnog 8 slag bieden.
- Vragen en meegaan voor **12 slagen**. Hetzelfde als voor 8 slagen.
- **Piccolo**. De speler die Piccolo speelt moet één slag halen, niet meer of niet minder. Alle kaarten blijven in het spel.
- Vragen en meegaan voor **13 slagen**. Hetzelfde als voor 8 slagen.
- **Troel**: Wanneer 1 speler over 3 azen beschikt roept hij troel. De speler die de 4e aas bezit wordt zijn partner. De persoon met de 4e aas mag de troef kiezen en moet



PROUD ORGANISER OF CARD EVENTS

International World Whist Association

Liersebaan 207 - 2240 Zandhoven - Belgium - T +32 477 32 55 95 | info@iwwa.cards | www.iwwa.cards



International World Whist Association

uitkomen maar niet noodzakelijk met de 4e aas. Hij moet wel de troef benoemen vóór het uitspelen van de 1e kaart. Er moeten 9 slagen gehaald worden. 4 Azen is geen troef. Bij troef uitspelen moet de Aas niet vallen. **AANDACHT:** alle spelers (ook de houder van de 3 Azen) moeten na het roepen van troef nog de kans krijgen om een hoger spel te bieden of te passen (grote miserie, abundance 9-10-11, grote miserie op tafel, kleine Soloslim of grote Soloslim) voordat de 2^e troelpartner zich kenbaar heeft gemaakt! Alle spelers moeten eerst "pas grote miserie" zeggen vooraleer de speler met de 4e aas zich kenbaar mag maken.

- **Abundance 9 slagen.** De speler moet alleen 9 slagen halen in de kleur die hij voorstelt, hij moet zelf uitkomen. Bij dit bod moet men onmiddellijk de kleur aangeven, indien men meer als 9 slagen wil bieden moet dat ook onmiddellijk worden aangegeven. Moesten er twee spelers abundance 9 bieden dan heeft de hogere kleur voorrang om te spelen.
- **(Grote) Miserie.** Hetzelfde als kleine miserie, maar alle kaarten blijven in het spel en de speler mag geen enkele slag halen.
- **Abundance 10 slagen.** Hetzelfde als abundance 9.
- **Abundance 11 slagen.** Hetzelfde als abundance 9.
- **Miserie op tafel.** Hetzelfde als miserie, maar de speler moet de kaarten open op tafel leggen nadat de eerste slag is gespeeld (voor de tweede slag wordt gespeeld). Niet vergeten de jury erbij te roepen.
- **Kleine Soloslim.** De speler moet 12 slagen halen in de kleur die hij voorstelt of zonder troef, dat beslist de speler. Een kleuren solo spel primeert over een spel zonder troef, de kleurenrangschikking telt. Hij moet zelf uitkomen. Niet vergeten de jury erbij te roepen.
- **Grote Soloslim.** De speler moet 13 slagen halen in de kleur die hij voorstelt of zonder troef, dat beslist de speler. Een kleuren solo spel primeert over een spel zonder troef, de kleurenrangschikking telt. Hij moet zelf uitkomen. Niet vergeten de jury erbij te roepen.

3. De Punten

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

Versie 2 - 19/09/2023



PROUD ORGANISER OF CARD EVENTS

International World Whist Association

Liersebaan 207 - 2240 Zandhoven - Belgium - T +32 477 32 55 95 | info@iwwa.cards | www.iwwa.cards