

SPECIFIEK REGLEMENT RIKKEN

Het is de bedoeling dat de Rikker (in troef of buiten troef) een partner meevraagt die samen 8 slagen moeten halen. De partner wordt gekozen als een aas die móét meespelen. De medespeler blijft onbekend en wordt tijdens het spel ontdekt.

De gekozen aas komt niet uit. Als de kleur van de meegaande aas gespeeld wordt mag de bezitter van de aas kiezen om deze te spelen of niet. Zolang de meegaande aas dus niet op tafel ligt is er niet geweten wie de partner van de Rikker is. Maar de kleur van de meegaande aas mag wel altijd gekocht worden indien men niet meer kan volgen, ongeacht of de aas al gevallen is of niet!

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

OPGELET, Bij verlies gaan de negatieve punten steeds naar de Rikker en dus niet naar de meegaander. De Rikker krijgt de negatieve punten, de 2 tegenstanders de positieve. Bij winst ontvangen beide spelers punten.

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.

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 en 4 laten liggen). Men deelt de kaarten 6-7.

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 (ook wel keerkaart genoemd). Vergeten dit te doen en wanneer men de juiste kaart niet meer kan bepalen is er een sanctie van -3 voor de deler en de andere spelers krijgen elk +1. Afhankelijk van de situatie kunnen de spelers aan de tafel samen beslissen om gewoon opnieuw te delen zonder sanctie.

Er wordt eerst aangekondigd of er Troef is, dus een pas-troef ronde is verplicht. De speler na de gever mag dan beginnen met bieden of passen. De keerkaart blijft op tafel liggen tot alle biedingen gedaan zijn. Wanneer een speler vergeet Troef aan te kondigen en het spel is gestart, volgt er een sanctie van -15 punten en de andere spelers krijgen elk +5 punten. Het

spel wordt geannuleerd en dezelfde deler moet opnieuw geven. Als het spel nog niet is gestart kan men onderling beslissen de troel toch te spelen.

Een speler is niet verplicht een hogere kaart te spelen. Indien u niet kan volgen, moet u ook niet kopen. Indien een slag al gekocht is door een tegenspeler, en u niet kan volgen, bent u niet verplicht boven te kopen. Met andere woorden kopen, overkopen en hoger spelen is NIET verplicht.

Er zijn bepaalde biedingen waarbij de jury erbij moet geroepen worden (Miserie op tafel, Kleine- en Grote Soloslim), als dit niet gebeurt volgt een sanctie van maximaal 15 punten. De jury kan een spel weigeren indien er weinig kans van slagen is en daardoor de punten score van de tegenspelers kan beïnvloeden.

Als een speler al twee keer een solo spel (9 tot 11 alleen, Kleine/Grote Miserie) heeft binnengespeeld en hij een derde keer solo wil spelen, moet de jury erbij geroepen worden die eventueel het spel kan weigeren. Te veel verliesspellen hebben een te grote invloed op de puntenscore van de tegenspelers en kunnen tevens een invloed hebben op het verdere verloop van het toernooi (medespelers onrechtmatig punten toekennen zodat ze verder kunnen in het toernooi).

2. De Biedingen van laag naar hoog

- Rikken buiten troef.
- Rikken in troef (=Afrikken).
- Zolang men niet gepast heeft kan men een hoger bod uitbrengen.
- Abondance 9 slagen, de abondance in troef gaat boven de andere kleuren. Maar er kan opgeboden worden (bijvoorbeeld Abondance 10 in een andere kleur, enzoverder). De Abondance speler komt zelf uit.
- Abondance 10 slagen, de abondance in troef gaat boven de andere kleuren. Maar er kan opgeboden worden (bijvoorbeeld Abondance 11 in een andere kleur, enzoverder). De Abondance speler komt zelf uit.
- Miserie (geen slagen halen, de speler na de geveer komt uit). **Opgepast**, indien de deler miserie wil spelen mag de keerkaart niet worden gewisseld. Meerdere spelers kunnen dit tegelijkertijd spelen.
- Abondance 11 slagen, de abondance in troef gaat boven de andere kleuren. Maar er kan opgeboden worden (bijvoorbeeld Abondance 12 in een andere kleur, enzoverder). De Abondance speler komt zelf uit.
- Abondance 12 slagen, de abondance in troef gaat boven de andere kleuren. Maar er kan opgeboden worden (Miserie op tafel, enzoverder). De Abondance speler komt zelf uit.
- Troel (3 azen op een hand): als een speler troel aankondigt moeten de andere spelers eerst Grote Pas aankondigen om aan te duiden dat ze geen hoger bod willen uitbrengen (miserie op tafel of een van de solo's). Troel is voor 8 slagen, de vierde aas is troef, de kleur wordt bekend gemaakt maar komt niet uit, dus de partner wordt pas bekend gedurende het spel als uiteindelijk de Aas op tafel komt. Als de kleur gespeeld wordt moet de Aas niet vallen.



International World Whist Association

- Troela (4 azen op een hand; voor 8 slagen, Harten Heer (of Dame, Boer...) is troef, de kleur is bekend maar komt niet uit, de partner wordt pas bekend gedurende het spel als uiteindelijk de Heer (of Dame, Boer...) op tafel komt. Hier moeten de tegenspelers ook nog aanduiden of ze Grote Pas of iets hoger willenannonceren voor het spel begint. De Harten Aas blijft de hoogste troef en als de kleur gespeeld word, moet de Aas niet vallen.
- 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. 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.
- 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.