

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 word tijdens het spel ontdekt.

De gekozen aas komt niet uit en moet ook niet vallen als de aas-kleur voor de eerste keer gespeeld wordt, en wanneer hij voor het eerst op tafel komt kan hij ten alle tijden gekocht worden.

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

OPGELET, bij verlies betaalt de Rikker en niet de partner die met de aas moest meespelen. De Rikker betaalt aan de twee tegenstrevers en de medespeler blijft op dezelfde score staan. 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.

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

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 deler hoe de kaarten worden gegeven, 4-4-5 of 4-5-4 of 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).

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.



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

2. De Biedingen van laag naar hoog

- Rikken buiten troef.
- Rikken in troef (=Afrikken).
- Abondance is 9, 10, 11 of 12 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. Opgelet : een hogere abondance bieden levert niet meer punten op !
- 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.
- Troel (3 azen op een hand): als een speler troel annonceert moeten de andere spelers eerst Grote Pas annunceren 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.
- 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. Hier moeten de tegenspelers ook nog aanduiden of ze Grote Pas of iets hoger willen annunceren voor het spel begint..
- Miserie op tafel (geen slagen halen, de speler na de geveer komt uit). Kaarten moeten open op tafel liggen voor het spel begint. **Opgepast**, indien de deler miserie wil spelen mag de keerkaart niet worden gewisseld.
- Solo (alle slagen alleen in eender welke kleur), hier komt de speler WÉL zelf uit (IN REALITEIT HANDELT HET ZICH HIER OM EEN ABONDANCE 13 SLAGEN EN ABONDANCE KOMT UIT).
- Solo-slim (alle slagen alleen in de troef die bij de deler omgedraaid ligt), de speler na de deler komt uit.

3. De punten

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

