

**Uitgangspunten:**

- \* Doelstelling is een gezellige kaartavond met verschillende kaartmaten.
- \* Thema = doorrikken met maat, waarbij doorrikken wordt beloond met extra punten. Alleen solo indien 13 slagen worden geboden. Dit kan "solo" of "solo-slim" zijn.
- \* Er worden 2 rondes van elk 12 of 16 spellen (potjes) gespeeld.
- \* Voor elke ronde wordt een nieuwe tafelindeeling gemaakt.
- \* Voor alle spelsoorten geldt: zowel de rikker als maat krijgen evenveel (straf)-punten
- \* Bij gelijke totaaleindstand is het puntenaantal van de eerste ronde doorslaggevend.
- \* Tijdens het kaartspel GEEN hints of aanverwante tips geven (= praten over het gaande potje kaartspel)
- \* Geen melding van Troela (= 3 azen)

**Volgorde van spel:**

1	rik 1	8 slagen	7	open misere; zonder praatje
2	rik 2	9 slagen	8	rik 5 12 slagen
3	pico		9	open misere ; met praatje
4	rik 3	10 slagen	10	rik 6 13 slagen
5	dichte misere		11	solo 13 slagen
6	rik 4	11 slagen	12	solo-slim 13 slagen

**Tafelindeeling:**

- \* De tafelindeeling wordt bepaald door het trekken van een kaart.
- De 4 gelijken met DEZELFDE achterkant horen bij elkaar.

**Uitdelen van de kaarten:**

- \* De gever moet de kaarten een keer afheffen/afpakken , dus NIET schudden
- \* Kaarten in 2x geven verdelen; 6 en 7 of andersom
- \* Voor aanvang van een ronde wordt 1x gegeven en gestoken; vervolgens opnieuw gegeven.
- \* Voordat een bieding wordt gedaan, overtuigd een ieder of hij 13 kaarten heeft gekregen.
- \* Bij fout gegeven kaarten, deelt gever opnieuw zonder strafpunten
- \* Indien tijdens spel blijkt dat een deelnemer(s) niet het juiste aantal kaarten heeft, worden deze persoon/persone EN deler bestraft met 5 strafpunten\*). Het spel wordt overgespeeld.

**Bieden:**

- \* De speler links van de deler begint met een bod en zo wordt de volgorde afgewerkt.
- \* Indien iedereen past, mag gever nog 1x opnieuw geven. Indien ook nu iedereen past, MOET gever een bod doe
- \* Het hoogste bod MAG in een keer worden uitgebracht, maar hoeft niet. Doorrikken wordt namelijk beloond.
- \* In dezelfde volgorde kan steeds een hoger bod worden geplaatst totdat er GEEN hogere biedingen meer komen
- \* Zodra een speler heeft gepast mag die niet meer meebieden.
- \* Ook bij doorbieden mag met meer dan 1 slag worden opgeboden en wordt dus beloond.

**Voordeel van Harten:**

- \* Harten beter; niet in punten dus een slag terug. (Hoeft niet bij het bieden te worden gemeld)
- \* In harten mag NA biedingen een slag terug , MOET wel worden gemeld dat er een slag wordt teruggegaan.
- \* Voorbeeld: bod rik 3 = 10 slagen. Indien wordt gemeld om slag terug te gaan, wordt rik 2 van waaruit ook wordt g
- \* Ook met harten mag meteen hoger worden ingezet, waarna ook weer geldt om een slag terug te kunnen gaan.
- \* Bij overbieding van pico / misere GEEN voordeel van Harten

**Uitkomen:**

- \* De speler links van de deler komt uit, behalve bij "solo" + "solo slim", dan komt bieder zelf uit.

**Gevraagde aas:**

- \* De gevraagde aas MOET alleen vallen als die wordt gevraagd door de "rikker"
- \* De "maat" van de rikker is NIET verplicht met gevraagde aas uit te komen.
- \* De gevraagde aas MAG altijd worden afgetroefd.
- \* Als "rikker" gevraagde aas BLIND mee moet vragen, hoeft dit pas gemeld te worden op moment van vragen.
- \* Als " rikker" vraagkaart(en) al heeft bij moeten gooien, mag " rikker" **NIET** alsnog gevraagde aas BLIND meevra
- \* Indien "rikker" 4 azen heeft, wordt een koning meegevraagd (NIET troefkoning)

**Rikken met Maat / Solo:**

- \* **Rik 1 t/m 6** wordt ALTIJD gespeeld met maat
- \* Solo + solo-slim
- \* **Solo:** Hierbij haalt bieder 13 slagen ALLEEN. Dit kan zowel MET/ZONDER troefmaken.
- \* **Solo-slim:** Hierbij haalt bieder ook 13 slagen ALLEEN maar met dezelfde soort: b.v. 13 schoppen.
- Zowel bij " solo" als bij "solo-slim" komt de bieder zelf uit.

**Spelsoorten naast rikken:**

- \* **Pico** toestaan ; met overslagen
- \* **dichte misere** ; met overslagen
- \* **Open misere ; zonder praatje** ; 5e kaart open ; GEEN overslagen
- Nadat de 5e kaart op tafel is gelegd, legt ALLEEN de bieder zijn kaarten "open" op tafel.
- Hierna wordt er verder gespeeld ZONDER dat de spelers mogen OVERLEGGEN;
- Dit is absoluut NIET TOEGESTAAN.
- \* **Open misere ; met praatje** ; alle kaarten meteen open ; GEEN overslagen
- Alle spelers (inclusief bieder) leggen kaarten meteen " open" op tafel.
- Speler links naast deler speelt eerste kaart uit.
- Spelers mogen nu wel overleggen, bieder mag niet mee overleggen.
- Zodra een kaart is uitgespeeld of een kaart is toegevoegd, mag deze niet meer worden teruggepakt.
- \* ALLEEN pico of dichte misere kan door meerdere personen in hetzelfde potje worden gespeeld.

**Opmerkingen:**

- \* Ondertroeven/snijden is niet toegestaan, tenzij niet anders mogelijk is.
- \* Bij verzaking, al dan niet opzettelijk, wordt de verzaker bestraft met 10 strafpunten \*).
- Medespelers krijgen GEEN (straf)-punten en het potje wordt overgespeeld.

\*) Strafpunten worden onder aan de scorekaart genoteerd.