

## **Algemene regels**

1. Het spel wordt gespeeld met alle 52 speelkaarten van een pak kaarten zonder de jokers
2. De laagste kaart is de 2 en de hoogste de aas.
3. Het eerste bod wat men zegt blijft gehandhaafd.
4. 'Gerikt' is definitief, gerikt bij overbieden mag men niet wijzigen.

## **Het bieden**

Het proces van het bieden verloopt als volgt:

De speler links van de deler brengt als eerste een bod uit, daarna brengt de volgende speler een bod uit, etc. Dit blijft zich herhalen totdat het hoogste bod is bereikt. Zodra een speler gepast heeft mag die niet meer meebieden.

De mogelijke biedingen, de volgorde waarin zij staan en de waardering voor het halen van het bod variëren, maar hieronder is een overzicht van mogelijke biedingen gegeven

De puntenwaardering van elk bod kan zelf worden bepaald. De punten die de hoogste bieder (en zijn maat) haalt of verliest, worden betaald door of juist toegekend aan de overige spelers.

Verder kan het ook zo zijn dat meerdere spelers een gelijk bod tegelijk spelen. Zo kan bijvoorbeeld als één speler een misèrebod heeft gedaan een andere speler (die nog mag bieden) besluiten mee te misèren en ook pogen nul slagen te halen. Als het bieden afgelopen is, geeft de hoogste bieder, indien van toepassing, aan wat troef is en welke kaart hij meevraagt als maat.

## **Rikken om geld of punten**

Het bieden, de mogelijke biedingen, de volgorde waarin zij staan en de waardering voor het halen van het bod variëren, maar hieronder is een overzicht van mogelijke biedingen gegeven. "Beter" is hetzelfde bod, maar dan met harten troef en is altijd hoger dan de andere troeven. Rik beter kan dus alleen overboden worden door 8 alleen of hoger:

### **De biedvolgorde**

1.TROELA (DRIE AZEN) is altijd verplicht: als iemand drie azen in zijn hand heeft, moet hij dat melden. Degene met de vierde aas is automatisch zijn maat, en bepaalt ook de troefkleur (afhankelijk van wat hij zelf in handen heeft - overleg met de maat is uit den boze). Die troef mag niet dezelfde kleur zijn als van de vierde aas! De maat met de vierde aas komt ook verplicht met die aas uit, en die slag mag niet worden ingetroefd! Je maat en jij proberen minstens 8 slagen te halen.



**Ouderenbond**  
**Geertruidenberg**

## ***Ouderenbond Geertruidenberg***

*Burgemeester Allardstraat 2a 4931 CA Geertruidenberg*

Als dat lukt, verdien je allebei de basisopbrengst van 10 cent (passer 1 betaalt speler 1, passer 2 betaalt speler 2). Elke overslag levert 5 cent extra op. Kom je slagen tekort, dan kost dat 10 cent basisboete plus 5 cent voor elke 'down'-slag (dus minimaal 15 cent). PS: in het uitzonderlijke geval dat je vier azen in de hand hebt, vraag je een Koning mee; voor de rest blijft alles hetzelfde.

2. RIK is het standaardspel: je probeert minstens 8 slagen te halen met een troefkleur die je zelf bepaalt. Pas als je je bod mag gaan spelen (dus als de rest heeft gepast), noem je de troefkleur en zeg je welke aas je 'mee' vraagt. Degene met die aas is je partner voor dat spelletje. Let op: hij mag niet zeggen dat hij de maat is; dat blijkt pas na het opgooien van de gevraagde aas! De uitbetaling is hetzelfde als hierboven.

3. BETERE RIK: dit bod kan alléén als iemand al RIK heeft geboden. Verder net als 2, alleen is de troef nu harten.

4. ACHT ALLEEN: dit bod mag je alléén doen als iemand anders al iets heeft geboden! De naam zegt het verder al: je moet minimaal acht slagen halen, met een zelfbepaalde troefkleur, maar zonder een maat mee te vragen. Vergoeding is hetzelfde als bij 1 (maar je krijgt wel van drie spelers betaald!).

5. PIEK of PICCOLO: je hebt dusdanig lage kaarten dat je in je eentje slechts één slag denkt te halen. Niet meer, niet minder.



**Ouderenbond**  
**Geertruidenberg**

## **Ouderenbond Geertruidenberg**

*Burgemeester Allardstraat 2a 4931 CA Geertruidenberg*

Er is géén troef. Zodra je een tweede slag binnenhaalt, is het spel afgelopen en betaal je de anderen elk 20 cent. Maar als het lukt en je haalt precies één slag, krijg je van iedereen 20 cent. (PS: anderen kunnen gerust 'meepieken'! Dat wil zeggen dat zij in diezelfde ronde óók een enkele slag moeten halen. Je kunt ook nog passen met 'bijPiek'. Dat is een gewone pas tenzij na jou iemand Piek biedt en gaat spelen, dan Piek jij automatisch mee.

6.NEGEN ALLEEN: dit bod mag je altijd direct bieden, ook als niemand nog een ander bod heeft gedaan. Voor de rest hetzelfde als bij 4 (opbrengst 20 cent).

7.MISÈRE: je kaarten zijn zó laag dat je - in je eentje en zonder troef - niet één slag gaat halen. Een soort super-PIEK. Levert 30 cent op, maar is moeilijk, want voor je het weet heb je een slag te pakken en is het over.

8.TIEN ALLEEN: spreekt voor zich (30 cent).

9.OPEN PIEK: je denkt maar één slag te halen (net als PIEK). Maar... je mag zelf uitkomen, en als de rest heeft bijgegooid en de eerste kaart van de tweede slag op tafel ligt, dán leg je je eigen kaarten neer, zodat iedereen ziet wat je hebt. De anderen mogen niet overleggen! (40 cent).

10.ELF ALLEEN: duidelijk (40 cent).

11.OPEN MISÈRE: zelfde als bij 9, maar nu geen enkele slag halen! (50 cent).

12.OPEN PIEK MET EEN PRAATJE (heerlijk): precies als 9, maar nu mogen de anderen naar hartelust kletsen over de te volgen tactiek (zodra jij je kaarten open op tafel hebt gelegd; 55 cent).

13.TWAALF ALLEEN: 60 cent.

14.OPEN MISÈRE MET EEN PRAATJE: 65 cent.

15.DERTIEN ALLEEN: 70 cent.

16.SCHOPPEN MIE: kan alleen worden geboden als iedereen heeft gepast en de deler dus een bod moet doen. Schoppen vrouw moet worden gegooid zodra de bezitter ervan geen kleur kan bekennen. Er mag geen schoppen gespeeld worden voordat de schoppen vrouw is gespeeld (tenzij je alleen nog maar schoppen hebt natuurlijk). De spelers die de slag met de schoppen vrouw en de laatste slag hebben gehaald betalen ieder 15 cent. Als dit dezelfde persoon is, betaalt deze alle anderen 15 cent.

Verder kan het ook zo zijn dat meerdere spelers een bod tegelijk spelen. Zo kan bijvoorbeeld als één speler een misèrebod heeft gedaan een andere speler (die nog mag bieden) besluiten mee te misèren en ook pogen nul slagen te halen. Als het bieden is afgelopen geeft de hoogste bieder, indien van toepassing, aan

wat troef is en welke kaart hij meevraagt als maat.

## **De gevraagde aas**

De maat wordt door de rikker bepaald door een aas mee te vragen. Dit moet een aas zijn van een kleur waarvan hij zelf minstens één kaart heeft. Dit kan soms niet om twee redenen:

- De rikker heeft alle 4 azen: in dit geval vraagt de rikker een heer mee (als hij deze ook 4 heeft een vrouw etc.)
- De rikker heeft van elke kleur die hij heeft de aas: in dit geval neemt de rikker een van de azen die hij niet heeft blind mee (en zegt dit ook bij het meevragen van de aas). De rikker mag dan, als de gevraagde aas nog niet gespeeld is, een kaart gedekt opgooien en deze slag telt dan als de eerste slag van de gevraagde kleur. Aan het eind van de slag wordt de gedekte kaart opengelegd voor de slag wordt opgeruimd en gaat het spel als gewoon verder.

## **Soms gespeelde variant:**

De rikker maakt de aas bekend die hij mee wil hebben. Hij moet echter zelf aan slag komen om de aas te vragen. Zit hij op voorhand, dan is dat eenvoudig. Zo niet, dan zullen degenen die geen maat zijn proberen te voorkomen dat de rikker zijn aas kan vragen, zodat hij zonder hulp van een maat de vereiste 8 slagen moet zien te halen.

## Het spel

Als men rikt, maakt men een kleur troef en vraagt men een maat mee. Bijvoorbeeld klaveren troef en degene die schoppenaas heeft, is maat. De maat is pas officieel bekend als degene die rikt de vraagaas gooit. Er moet, zo mogelijk kleur bekend worden en er heerst geen troefplicht. De gevraagde aas moet vallen wanneer de partner dit vraagt. Speelt de tegenpartij de kleur van het gevraagde aas dan mag de aas pas vallen als niet anders meer mogelijk is. De gevraagde aas mag niet worden afgetroefd als het gevraagd wordt.

Als de rikker of zijn maat uit mag komen, zullen zij beginnen met troeftrekken. De tegenstanders van het rikpaar zullen meestal uitkomen in een andere kleur dan troef of gevraagd. Maar omdat de spelers, behalve de maat, in het begin niet weten wie maat is, loont het soms om enige verwarring te zaaien.

Bij het spelen van een alleen of een piek/misère vormen de andere 3 spelers samen een blok tegen de hoogste bieder.

Er wordt doorgespeeld tot alle kaarten gespeeld zijn of totdat een speler (meestal de bieder) zeker is van het aantal slagen dat gehaald gaat worden en deze open legt. Bij bijvoorbeeld een 9 alleen met 9 troefkaarten en lage bijkaarten kan de leider direct aangeven de 9 troef zeker te zullen halen en de overige 4 niet. Ook zal een piek of misère niet worden doorgespeeld als al

bekend is dat hij niet gehaald gaat worden.

## **Delen**

De eerste deler is willekeurig te kiezen (meest gebruikt: de jongste begint, dus degene die rechts van de jongste zit begint met delen). Het is aan de deler te bepalen of hij de kaarten laat hevelen door de persoon aan zijn rechterhand of deze te schudden. Het spreekt dus voor zich dat degene die links van de deler zit, als eerste zijn spel mag roepen. Als dit spel gekozen is, mag hij/zij als eerste een kaart opgooien. Het delen verschuift elk nieuw potje naar de volgende speler, met de klok mee. De speler die het vorige potje won of verloor, wordt dus niet de deler, zo komt iedereen een keer "voorop" te zitten. De slagen die men haalt in een pot worden netjes weggelegd. De gebruikte deelvolgorde is 6-7 of 4-5-4 afhankelijk van waar je het speelt.

## **Malheur/Troela**

In Brabant hanteert men dit vaak als hoogste bod en gaat dus boven alles. Er bestaan echter vele manieren om troela te spelen.

Diegene die 3 azen in zijn of haar hand heeft kan dit bod doen (geen 4 azen - in sommige plaatsen is het melden van de malheur/troela verplicht). Nu dient diegene die de 4e aas heeft





**Ouderenbond**  
**Geertruidenberg**

## ***Ouderenbond Geertruidenberg***

*Burgemeester Allardstraat 2a 4931 CA Geertruidenberg*

zich te melden en is tevens meteen de maat. Dit is dus de enige spelvorm waarbij de maat al vooraf bekend is. In feite is het niets anders dan normaal rikken maar met dit verschil: de maat moet nu de troef bepalen in plaats van de "rikker" en hij mag geen troef maken met de aas die hij zelf heeft (de gevraagde aas). Het gevaar is natuurlijk dat de maat geen goede kaarten heeft om te kunnen rikken maar dat is de gok. Wel heeft men samen alvast alle 4 de azen, maar dit spel kan vaak anders uitpakken dan men verwacht.

De puntentelling is gelijk aan dat van normaal rikken. Soms rekent men dit spel dubbel. In sommige regionen moet men als men 4 azen heeft, ook troela spelen, hierbij is de maat dan degene met harten heer, of moet degene met de troela een heer meevragen.

Een andere vorm: De maat met de vierde aas moet uitkomen met deze aas, en deze soort is dan ook troef. Meestal moet men dan minstens 9 slagen halen in plaats van 8.

Nog een andere vorm: de soort van de 4e aas is automatisch en pas dan troef als de 4e aas op tafel komt. De 4e aas hoeft niet per se gespeeld te worden als die soort gespeeld wordt. Dus tot die tijd weet zelfs degene met malheur/troela niet wie zijn maat is.