

Dubbele King

Aantal spelers: 4

Leeftijd: 8+

1. **Wie deelt het eerst ?** De persoon die links zit van de schrijver begint met delen met 4-4-5 in wijzer zin.
2. **Hoe kiest men ?** De deler kiest een spel dat tweemaal mag gekozen worden en iedere speler moet tweemaal troef kiezen. Op het eind kan het gebeuren dat je als geveer niet meer kan kiezen omdat deze al twee maal troef heeft gekozen en zal de keuze verplichtend zijn voor de eerstvolgende speler die nog geen of nog maar één keer troef heeft gekozen.
3. **Algemeen :** De behaalde slagen blijven omgekeerd op tafel liggen tot alle punten zijn opgeschreven.
4. **Er zijn zes verschillende spelletjes waaruit men kan kiezen met een totaal van 104 negatieve punten.**
 - A) MS: Zo weinig mogelijk slagen proberen te halen. Elke slag is 1 punt (13 in totaal)
 - B) MH: Zo weinig mogelijk harten proberen te halen. Elke harten is 1 punt. (13 in totaal)
In dit spel mag je geen harten spelen indien je nog andere soorten in je handen hebt.
Indien iemand een bepaalde soort niet kan volgen, is deze verplicht een harten te gooien.
 - C) D: Zo weinig mogelijk Dames proberen te halen. Elke dame is 2 punten (8 in totaal) Indien je niet kan volgen ben je verplicht een Dame te gooien, ook als er een aas of heer voor u wordt gespeeld moet je een Dame gooien.
 - D) HB: Zo weinig mogelijk Heren of Boeren proberen te halen. Elke heer of boer is 1 punt (8 in totaal) Indien je niet kan volgen is men verplicht een heer of boer te gooien.
 - E) HH: Proberen om Harten Heer niet te halen (5 punten) In dit spel mag je geen harten spelen zolang je andere soorten hebt en is men verplicht Harten Heer te gooien als je niet meer kan volgen.
 - F) 7&13: Proberen om de 7^{de} en 13^{de} slag niet te halen. (7^{de} slag zijn 3 punten en de 13^{de} slag zijn 2 punten).

Eens alle bovenvermelde spellen gespeeld zal de *negatieve balans* opgemaakt worden door de schrijver.

Tussen deze spelletjes door mag men elk tweemaal troef maken. Enkel in troef maken is men verplicht om er boven te gaan, en als men niet kan volgen is men verplicht van te kopen en af te kopen indien men niet kan volgen.

Het aantal slagen wordt onderaan naast de troefmaker genoteerd. (max 13 punten per spel)

In totaal zijn er 104 positieve punten te verdelen.

Als alle spelletjes gespeeld zijn zullen de positieve punten van de negatieve afgetrokken worden en kent men de winnaar of winnaars.