

Kleurenwiezen

Aantal spelers: 4

Leeftijd: 8+

1. Het spel

Schudden van de kaarten

- Elke verdere gift gebeurt door alle kaarten uit het spel op elkaar te stapelen, minstens 1 maal te schudden en opnieuw af te pakken.
- De volgende deler schudt en laat de vorige deler afpakken.
- De speler links van de schrijver begint als eerste te delen zodat de schrijver de 4e kolom voor zich heeft.
- De standaard is 4-5-4 maar 4-4-5 wordt niet bestraft. 6-7 wordt niet toegestaan. Geen boete maar zelfde deler deelt opnieuw.
- Belangrijk! De laatste kaart wordt bij kleurenwiezen NOOIT omgedraaid!!!

De biedingen beginnen nadat eerst iedereen "PAS TROEL" heeft geroepen. 4 azen # troela!

Na het roepen van pastroel door elke speler zegt elke speler die volgt op de deler in wijzerzin wat hij van plan is te doen. Hij kan vragen in een kleur, meegaan in een kleur of een speciaal spel voorstellen. De 1e speler na de deler mag "wachten" en nadien enkel nog meegaan in een kleur.

Abondance, kleine en grote soloslim moet in de 1e ronde na pastroel aangekondigd worden!

Wanneer in de pastroel ronde iemand "Troel" roept, dan roepen de anderen "pas grote miserie", tenzij iemand grote miserie wil spelen of abondance 10,11, grote miserie op tafel, kleine of grote soloslim. Deze speler moet dit nu ook aankondigen.

De som van de individuele scores van een spel is niet noodzakelijk nul. Bij gewonnen spel worden enkel punten bijgeteld bij de winnaar(s) en bij de tegenstanders niets afgetrokken. Bij verloren spel wordt bij de verliezer(s) punten afgetrokken en bij de tegenstanders punten bijgeteld. Zie hiervoor de puntentabel.

2. De Biedingen

Wanneer een speler het woord krijgt dan kan hij:

- Wachten als hij als eerste aan het woord is. Daarna kan hij enkel nog meegaan of passen.; Daarna kan hij niets meer
- Ofwel een kleur voorstellen. De volgorde van de kleuren van hoog naar laag is: harten, ruiten, klaveren, schoppen
- Ofwel meegaan met iemand die een kleur heeft voorgesteld en nog niet gebonden is
- Ofwel een speciaal spel voorstellen
- Ofwel passen. Daarna kan hij niets meer doen.
- Om een kleur te kunnen voorstellen, moet een andere speler die nog niet aan het woord was, die gewacht heeft of een lagere kleur heeft voorgesteld, nog met hem kunnen meegaan. Bovendien mag er geen enkele miserie zijn voorgesteld.
- Een speler die een lagere kleur heeft voorgesteld mag nog meegaan met een hogere, niet omgekeerd

Om mee te gaan in een kleur, moet de 2e speler over ten minste één kaart van die kleur beschikken. Enkel de 2e speler kan nog hoger bieden voor beiden of passen. Indien het duidelijk is dat er geen speler met hem meegaat of indien kleine

miserie werd voorgesteld, kan een speler die een kleur heeft voorgesteld onmiddellijk solo bieden wanneer hij opnieuw aan het woord komt.

Wanneer een speler die een kleur had voorgesteld opnieuw het woord krijgt, kan hij eveneens solo gaan of zijn kleur behouden (voor zover er nog iemand met hem kan meegaan).

Een speler waarmee iemand meegegaan is, kan niets meer zeggen zolang deze partner meegaat.

Wie meegaat in een kleur kan enkel nog het aantal slagen opbieden of passen.

Abondance, kleine en grote soloslim moeten in de eerste biedingsronde, na de pastroelronde, voorgesteld worden.

Een speler die zijn kleur behoudt kan niet meer deelnemen aan het bieden en enkel nog hopen dat iemand in zijn kleur meegaat. Anders moet hij passen.

In éénzelfde biedingsronde kan een speler nog een solo in een andere kleur voorstellen.

Een speler die eerst gevraagd heeft in een kleur maar wanneer hij verwacht dat geen andere speler meegaat, of wanneer een kleine miserie is geboden, mag direct een solo voorstellen in eender welke kleur.

De slagen die men bij abondance meer haalt dan geboden, leveren geen extra punten op. Zo ook voor de slagen die men meer haalt dan 8 bij solo.

Kleine miserie, grote miserie, grote miserie op tafel kunnen door meerdere spelers gespeeld worden. Ze spelen dan elk afzonderlijk hun spel. Er kan geen mix gespeeld worden van verschillende van de genoemde voorstellen.

De jury moet verplicht bij geroepen worden bij elk spel vanaf Grote Miserie op tafel. Indien de jury het spel weigert, zal de speler moeten passen.

3. De contracten

- Samen :** Samen het aantal slagen halen die aangekondigd werden, van 8 tot 13. De gekozen kleur is troef.
- Solo :** Met dit bod moet men in zijn eentje het aantal geboden slagen halen, deze kunnen variëren tussen 6 en 8. De gekozen kleur is troef.
- Abondance :** Een bod van 9 tot 11 slagen die men alleen moet halen in de gekozen kleur. Abondance moet onmiddellijk bij de eerste biedingsronde (dus na de “pas troef” ronde) aangekondigd worden. De gekozen kleur is troef en de speler moet als eerste uitkomen. Als meerdere spelers tegelijk abondance willen spelen, dan heeft diegene de voorkeur die abondance gaat in een hogere kleur. De andere spelers kunnen uiteraard opbieden naar een hogere abondance. Een hogere abondance krijgt immers voorrang op een lagere. Gaan beide spelers abondance voor hetzelfde aantal slagen, dan heeft de speler die in de hoogste kleur heeft geboden, het speelrecht. Abondance 10, 11 gaat boven grote miserie.
- Kleine Miserie :** Een bod om geen enkele slag te halen. Elke speler legt vóór de eerste kaart gespeeld wordt 1 kaart weg zonder dat de andere spelers deze kunnen zien. Er is geen troef.
- Piccolo :** Een bod om 1 slag te halen, niet meer, niet minder. Meerdere spelers kunnen dit tegelijkertijd spelen. Zonder troef.
- Troef :** Wanneer 1 speler over 3 azen beschikt roept hij troef. De speler die de 4e aas bezit wordt zijn partner. De persoon met de 4e aas mag de troef kiezen en moet uitkomen maar niet noodzakelijk met de 4e aas. Hij moet wel de troef benoemen vóór het uitspelen van de 1e kaart. Er moeten 9 slagen gehaald worden. 4 Azen is geen troef. **AANDACHT :** alle spelers moeten na het roepen van troef nog de kans krijgen om een hoger spel te bieden of te passen (grote miserie, abondance 10-11, grote miserie op tafel, kleine soloslim of grote soloslim) voordat de 2e troelpartner zich kenbaar heeft gemaakt ! Alle spelers moeten eerst “**pas grote miserie**” zeggen vooraleer de speler met de 4e aas zich kenbaar mag maken.
- Grote Miserie :** Een bod om geen enkele slag te halen. Er worden geen kaarten weggedaan. Er is geen troef.
- Grote Miserie op tafel :** Een bod om geen enkele slag te halen. Na het spelen van de eerste kaart van de 2e slag moet(en) de speler(s) die deze “open miserie” speelt (spelen), zijn (haar, hun) kaarten open op tafel leggen. Er mag zeker niet naar de kaarten gewezen of gesproken worden. Er is geen troef. Jury bij roepen.

Kleine Soloslim :

Een bod om alleen 12 slagen te halen. Er kan wel of geen troef zijn. Geen opbod in kleuren. De speler die het eerst dit spel biedt mag spelen. Deze speler komt als eerste uit. Jury bij roepen.

Soloslim :

Een bod om alleen alle slagen te halen. Met of zonder troef. Geen opbod in kleuren. De speler die het eerst dit spel biedt mag spelen. De speler komt als eerste uit. Jury bij roepen.

4. Rangorde (van groot naar klein)

Grote soloslim samen 12
Kleine Soloslim (12) piccolo
Miserie op tafel kleine miserie
Abondance 11 samen 11
Abondance 10 solo 7
Grote miserie samen 10
Troef (9) solo 6
Samen 13 samen 9
Abondance 9 samen 8
Solo 8 Veel succes en veel plezier !