

Rikken

Aantal spelers: 4

Leeftijd: 8+

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.

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 gever komt uit). * Opgepast, indien de deler miserie wil spelen mag de keerkaart **niet** worden gewisseld.
- Troef (3 azen op een hand); 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.
- Miserie op tafel (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), **OPGEPAST**, de speler mag zelf niet uitkomen, maar de speler na de deler komt uit.
- Meerdere spelers kunnen dit tegelijkertijd spelen.
- Het is de bedoeling bij normaal Rikken 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 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.

3. De punten

Rikken/Afrikken:

4 punten voor het spelen en 2 punten voor elke overslag. Haalt men 10 slagen dan krijgen beide winnende spelers 8 punten. De verliezende spelers moeten dus elk 8 punten afstaan.

Haalt men alle slagen met 2 spelers ('rond spelen') dan krijgt men 28 punten per winnende speler (zie hoger: 4 + 5 slagen, verdubbeld).

Haalt men het niet, dan verliest men 4 punten voor het spelen en 2 punten voor elke slag die men te weinig heeft behaald. **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.**

Abondance:

Voor 9, 10, 11 of 12 slagen : 15 punten (elke tegenspeler betaalt dus 5 punten). Niet behaald kost 15 punten (elke tegenspeler wint dus 5 punten).

Miserie:

Geslaagd 18 punten (elke speler betaalt dus 6 punten). Mislukt kost 18 punten (elke speler wint dus 6 punten).

Als er twee spelers miserie spelen: +12 voor elk bij het halen en -12 voor elke andere speler.

Als één speler wint +18 en -18 voor de andere miseriespeler en 0 voor de andere twee spelers. Als beiden mislukken, kost het beiden -12 punten en beide tegenstanders winnen +12 punten. Zie puntentelling als er drie spelers zijn.

Troel:

Troel: Dit moet worden geroepen door de speler die 3 of meer azen in zijn bezit heeft, onmiddellijk nadat de troefkaart omgedraaid wordt en **vóór het bieden begint**. OPGELET: alle spelers moeten nog de kans krijgen om een hoger spel te bieden of te passen (miserie op tafel, solo, solo-slim) voordat het spel begint. De speler met 3 azen moet de 4^e aas bekend maken want die is troef. De 2^e troelpartner maakt zich **NÍÉT** kenbaar, het spel begint met de eerste speler na de geveer die uitkomt. De partner wordt kenbaar gedurende het spel! Als het Troel is en men speelt rond, dan ontvangen beide spelers +24 punten en de tegenspelers -24 punten. Verlies is niet dubbel.

Troela (4 azen, Harten Heer gaat mee):

Zelfde puntentelling als bij Troel. De 2^e troelpartner maakt zich niet kenbaar

Miserie op tafel (open miserie):

Geslaagd 36 punten (elke speler betaalt dus 12 punten). Mislukt kost 36 punten (elke speler wint dus 12 punten)

Als twee mensen miserie op tafel spelen: +24 elk bij het halen en -24 voor elke andere speler.

Als één speler wint + 36 en -36 voor de andere miseriespeler en 0 voor de andere twee spelers. Als beiden mislukken, kost het beiden -24 punten en beide tegenstanders winnen elk +24 punten. Zie puntentelling als er drie spelers zijn.

Solo:

Geslaagd 60 punten (elke tegenspeler betaalt dus 20 punten). Indien de speler niet slaagt in zijn opzet, dan verliest hij 60 punten (elke tegenspeler wint dus 20 punten).

Solo-slim:

Geslaagd 75 punten (elke tegenspeler betaalt dus 25 punten). Indien de speler niet slaagt in zijn opzet dan verliest hij 75 punten (elke tegenspeler wint dus 25 punten)