

# BOERENPOTTEN

## 1 Naam van het spel

Dit spel lijkt als twee druppels water op het bovenbeschreven 'koopmannetje', met dit verschil echter, dat er twee potten zijn: één voor de hoogste troefkaart en één voor *troefboer*.

Alle spelers storten een vooraf overeengekomen bedrag in beide potten. Wie de troefboer heeft, krijgt de *boerenpot*. Vandaar stamt ook de naam van dit spel.

## 2 De kaarten

Ook dit spel wordt gespeeld met een normaal bridgespel van 52 kaarten.

## 3 De spelers

In beginsel is het aantal spelers onbepaald. De enige beperking wordt gevormd door het feit dat er – na het keren van de troefkaart – nog minstens 14 kaarten gedekt op de stok blijven liggen.

## 4 Het geven

De spelers trekken ieder een kaart, na vooraf zowel in de gewone pot als in de boerenpot hun inzet gedeponeed te hebben. Wie de hoogste kaart trekt, moet geven. Iedere speler krijgt nu (één voor één) *drie kaarten*. De spelers mogen hun kaarten niet inzien, maar moeten ze op een dicht stapeltje voor zich neerleggen. Ten slotte keert de gever de bovenste kaart van de stok; deze kaart bepaalt de troefkleur.

## 5 Het spel

De gang van het spel is precies hetzelfde als beschreven bij 'koopmannetje' op blz. 44-45. Het enige verschil bestaat hierin, dat wie troefboer keert, onmiddellijk de inzet uit de boerenpot krijgt uitgekeerd. Verschijnt troefboer niet tijdens het spel, dan blijft de inzet in deze pot staan. Bij het volgende spel zet men weer in de boerenpot, zodat de inhoud ervan flink kan oplopen!

Heeft een speler troefboer gekeerd, dan krijgt hij weliswaar de 'boerenpot', maar moet hij zijn boer bovenop zijn stapeltje dichte kaarten laten liggen. Zijn boer speelt immers nog mee voor het vervolg van het spel: wie heeft de hoogste troefkaart? Het is dus mogelijk, dat een speler – ingeval zijn troefboer ook de hoogste troef blijkt te zijn – beide potten wint! Hij mag – na het incasseren van de boerenpot – zijn troefboer ook verkopen. Deze kaart speelt dan immers mee als gewone troef in het spel om de hoogste troef.

Als men dit spel met weinig spelers speelt, is het mogelijk dat – men krijgt slechts drie kaarten! – geen van de spelers een troefkaart keert. Dan verdubbelt automatisch de inzet zowel van de boerenpot als van de gewone pot, want aan het begin van elk spel moet men de afgesproken inzet in beide potten deponeren.

## 6 Varianten

Evenals bij 'koopmannetje' kan men zijn *'dichte kaarten'* te koop aanbieden (zie blz. 46). Wie *'dichte kaarten'* koopt, mag deze niet inzien, maar moet ze bovenop zijn dichte kaarten leggen. Hij mag deze kaarten één voor één keren, als het zijn beurt is.

Men kan zijn dichte kaarten ook onder voorwaarden verkopen, bv. 'voor de helft van de boerenpot'. Dit betekent dat als de koper met deze dichte kaart (die troefboer blijkt te zijn als hij gekeerd wordt) de boerenpot wint, hij de helft daarvan aan de verkoper van de dichte kaart moet uitbetalen. Uiteraard moet men dit van tevoren afspreken.

*Boerenpotten* is evenals koopmannetje een spel, waarbij de kansberekening en het gokelement volop aanwezig zijn, nog versterkt overigens door het feit dat men om twee potten speelt.