

# Geen harten

## 1 Naam van het spel

'Geen harten' geeft exact een deel van het spel weer, waarin men nl. moet proberen geen hartenkaarten in een van zijn gewonnen slagen aan te treffen. Het is een spel, dat vrij eenvoudig van opzet is en met name in de huiselijke kring, ook met jongere kinderen, veel plezier kan opleveren.

## 2 De kaarten

Geen harten wordt gespeeld met een zogenaamd piketspel van 32 kaarten. De kaartvolgorde is de normale: aas, heer, vrouw, boer, 10, 9, 8 en 7. De waarden 6 t/m 2 komen bij dit spel dus niet voor.

## 3 De spelers

Geen harten kan men met 3 spelers spelen. Men haalt dan schoppen 7 en klaveren 7 uit het spel en geeft elke speler 10 kaarten ( $3 \times 10 = 30$  kaarten). Normaal wordt het echter met vier deelnemers gespeeld en krijgt elke speler 8 kaarten.

## 4 Het geven

Via het trekken van de hoogste kaart bepaalt men wie het eerst moet geven. Omdat bij geen harten elke spelronde uit 5 opeenvolgende spelletjes bestaat, heeft men afgesproken dat dezelfde gever 5 maal achtereen moet geven (= 1 spelronde). Na elke volledige spelronde wisselt men van gever.

De gever die het eerst moet geven, schudt de kaarten en geeft elke speler één voor één 8 (of 10 bij 3 deelnemers) kaarten.

## 5 Het spel

Zoals reeds opgemerkt bestaat een volledige spelronde uit 5 spelletjes, die wij nu afzonderlijk bespreken.

### 1e spel

Bij dit spel gaat het erom *zo weinig mogelijk hartenkaarten* in de slagen die men gewonnen heeft, aan te treffen. Men moet bekennen, d.w.z. de gevraagde kleur bijspelen en men mag niet met harten uitkomen, tenzij men geen andere kaarten meer heeft om uit te spelen. De speler rechts van de gever komt uit. Na afloop van dit eerste spel telt men het aantal hartenkaarten, dat men heeft moeten incasseren. Per kaart betaalt men 1 fiche of een gelijkwaardig geldbedrag aan de pot.

### 2e spel

Hierbij gaat het erom *zo weinig mogelijk slagen* te halen. Er is geen troef en men moet bekennen. Pas als men de gevraagde kleur niet heeft, mag men een kaart van een andere kleur bijspelen. Men mag nu echter wel met harten uitkomen, ook als men nog andere kleuren heeft. Voor elke slag die men gemaakt heeft, moet men 2 fiches aan de pot betalen.

### 3e spel

Nu mag men geen enkele vrouw in een gemaakte slag aantreffen. Voor elke vrouw moet u 5 fiches aan de pot betalen. Verder gelden voor het uitspelen de gewone regels: men speelt zonder troef en men moet bekennen.

### 4e spel

Dit is het meest riskante gedeelte van geen harten. Hier gaat het slechts om één enkele kaart, nl. hartenheer. Maar de speler die deze kaart moet nemen, moet maar liefst 20 fiches aan de pot betalen. Om het bovendien nog riskanter te maken, geldt nu de regel dat men *niet hoeft te bekennen*. Men mag elke kleur bijspelen die men wil, dus ook hartenheer. Eén regel geldt hier echter wel: zolang men andere kleuren heeft, mag men *niet met harten uitkomen*. De speler die dus aan slag is en moet uitkomen, mag – zolang hij andere kleuren heeft – niet met harten uitkomen.

### 5e spel

Bij dit laatste spel van een volledige spelronde, speelt men om de pot. De speler rechts van de gever moet een boer op tafel leggen; heeft hij die niet, dan moet de volgende speler achter hem dit doen enz. Ligt er eenmaal een boer, dan moet men in *de juiste volgorde* en in *de juiste kleur* zijn kaarten daaraan aanleggen.

**VOORBEELD:** De speler rechts van de gever legt ruitenboer op tafel. De volgende speler heeft noch ruitenvrouw noch ruiten 10. Hij moet zijn beurt voorbij laten gaan. De speler achter hem heeft wel ruiten 10 en 9: hij mag deze twee kaarten aanleggen. Kan men niet aanleggen, maar heeft men wel een boer, dan mag men deze op tafel leggen en eventuele aansluitende kaarten aanleggen. Zo gaat het rond tot één van de spelers al zijn kaarten aangelegd en dus geen kaarten meer in de hand heeft. Hij krijgt  $\frac{2}{3}$  van de inhoud van de pot. De andere spelers gaan door tot een tweede speler al zijn kaarten kwijt is. Hij krijgt  $\frac{1}{3}$  van de pot.

Hiermee is een volledige ronde gespeeld. De speler links van de gever is nu de volgende gever voor een nieuwe spelronde. Als elke deelnemer éénmaal heeft gegeven, is het spel ten einde.