

SPELREGELS RIKKEN

SPELREGELS EN BENODIGDHEDEN

- 1 spel kaarten.
- Je speelt het spel met 4 spelers
- Het spel wordt gespeeld met alle 52 speelkaarten zonder de jokers.
- De laagste kaart is de 2 en de hoogste de aas.
- De speler na de deler begint met **bieden**, daarna gewoon de klok rond
- Het spel met het hoogste bod wordt gespeeld.
- Je mag de kaarten na het eerste spel niet meer schudden, alleen nog maar 1x "heffen"

START VAN HET SPEL

De deler begint met het delen van de kaarten. De eerste kaarten worden gegeven aan de speler links van de deler. Het delen gebeurt in 2 ronden. De eerste ronde geef je iedereen 6 kaarten, de 2e ronde geef je 7 kaarten. Iedereen begint dus het spel met 13 kaarten.

VOLGORDE VAN BIEDEN

Afhankelijk van de kaarten die je hebt kun je nu beginnen met **bieden**. De speler links van de deler begint. Je hebt de keuze uit de volgende opties;

1. **TROELA (DRIE AZEN):** Als iemand drie azen in zijn hand heeft, **moet hij dat melden**. Degene met de vierde aas is automatisch zijn maat, en bepaalt ook de troefkleur (afhankelijk van wat hij zelf in handen heeft - **overleg met de maat is uit den boze**). Die troef mag niet dezelfde kleur zijn als van de vierde aas! De maat met de vierde aas komt ook verplicht met die aas uit, en die slag mag niet worden ingetroefd! Je maat en jij proberen minstens 8 slagen te halen. Als dat lukt, verdien je allebei de basisopbrengst van 10 cent (passer 1 betaalt speler 1, passer 2 betaalt speler 2). Elke overslag levert 5 cent extra op. Kom je slagen tekort, dan kost dat 10 cent basisboete plus 5 cent voor elke 'down'-slag (dus minimaal 15 cent). PS: in het uitzonderlijke geval dat je vier azen in de hand hebt, vraag je een Koning mee; voor de rest blijft alles hetzelfde. **Let op: Misère gaat boven Troela**

2. **PAS:** Je hebt geen kaarten om een van onderstaande biedingen te kunnen spelen.
3. **RIK:** Je probeert minstens 8 slagen te halen met een troefkleur (harten, klaveren, ruiten of schoppen) die je zelf bepaalt. Pas als je je bod mag gaan spelen (dus als de rest heeft gepast), noem je de troefkleur en zeg je welke aas je 'mee' vraagt. Degene met die aas is je partner voor dat spelletje. **Let op: hij mag niet zeggen dat hij de maat is; dat blijkt pas na het opgooien van de gevraagde aas!** De uitbetaling is hetzelfde als hierboven.
4. **BETERE RIK:** dit bod kan alléén als iemand al RIK heeft geboden. Het spel is gelijk aan een RIK, alleen is de troef nu harten.
5. **ACHT ALLEEN:** Je moet minimaal acht slagen halen, met een zelfbepaalde troefkleur. Dit bod mag je alléén doen als iemand anders al een RIK heeft geboden! Vergoeding is hetzelfde als bij een TROELA (maar je krijgt wel van drie spelers betaald!).
6. **PIEK:** je hebt dusdanig lage kaarten dat je in je eentje slechts één slag denkt te halen. Niet meer, niet minder. Er is géén troef. Zodra je een tweede slag binnenhaalt, is het spel afgelopen en betaal je de anderen elk 20 cent. Maar als het lukt en je haalt precies één slag, krijg je van iedereen 20 cent. (PS: anderen kunnen gerust 'meepieken'! Dat wil zeggen dat zij in diezelfde ronde óók een enkele slag moeten halen.)
7. **NEGEN ALLEEN:** Hetzelfde als bij "Acht Alleen" (opbrengst 20 cent).
8. **MISÈRE:** Geen slagen halen / Niets halen. Dit levert 30 cent op, maar is moeilijk, want voor je het weet heb je een slag te pakken en is het over.
Misère gaat boven Troela.
9. **TIEN ALLEEN:** spreekt voor zich (30 cent).
10. **OPEN PIEK:** je denkt maar één slag te halen (net als PIEK). Maar... je mag zelf uitkomen en als de rest heeft bijgegooid en de eerste kaart van de tweede slag op tafel ligt, dán leg je je eigen kaarten neer, zodat iedereen ziet wat je hebt. De anderen mogen niet overleggen (40 cent).
11. **ELF ALLEEN:** duidelijk (40 cent).
12. **OPEN MISÈRE:** Geen enkele slag halen, maar na de eerste ronde leg je jouw kaarten open (50 cent).
13. **OPEN PIEK MET EEN PRAATJE:** precies als 10, maar nu mogen de anderen naar hartenlust kletsen over de te volgen tactiek (zodra jij je kaarten open op tafel hebt gelegd; 55 cent).
14. **TWAALF ALLEEN:** 60 cent.
15. **OPEN MISÈRE MET EEN PRAATJE:** 65 cent.
16. **DERTIEN ALLEEN:** 70 cent.

DE GEVRAAGDE AAS

De rikker bepaald, door een aas mee te vragen, met wie hij een RIK gaat spelen. Dit moet een aas zijn van een kleur waarvan hij zelf minstens één kaart heeft. De gevraagde aas **moet** worden gespeeld zodra de eerste keer de kleur van de Aas wordt gespeeld: Voorbeeld: De gevraagde aas is schoppen aas, dan moet de maat (de speler die schoppen aas heeft) deze aas spelen zodra de eerste keer schoppen wordt gespeeld. Dit kan soms niet om twee redenen:

- De rikker heeft alle 4 azen: in dit geval vraagt de rikker een heer mee (als hij deze ook 4 heeft een vrouw etc.)
- De rikker heeft van elke kleur die hij heeft de aas: in dit geval neemt de rikker een van de azen die hij niet heeft blind mee (en zegt dit ook bij het meevragen van de aas). De rikker mag dan, als de gevraagde aas nog niet gespeeld is, een kaart gedekt opgooien en deze slag telt dan als de eerste slag van de gevraagde kleur. Aan het eind van de slag wordt de gedekte kaart opengelegd voor de slag wordt opgeruimd en gaat het spel als gewoon verder.

PASSPELLEN

Wanneer iedereen past, wordt er meestal opnieuw gedeeld. Je kunt ook een ander spel spelen. Enkele passpellen zijn:

- **2 of 5:** iedereen moet of 2 of 5 slagen halen. Hier kunnen dus maximaal 3 van de 4 spelers winnen.
- **1, 3 of 5:** als 2 of 5, maar dan moet iedereen 1, 3 of 5 slagen halen.
- **1, 5 of 11:** als 2 of 5, maar dan moet iedereen 1, 5 of 11 slagen halen.
- **1 of 5:** als 2 of 5, maar dan 1 of 5 slagen.
- **Schoppen dame, laatste slag:** Je mag de schoppen dame en de laatste slag niet krijgen. In de eerste ronde mag geen schoppen gekaart worden. Hier is het de bedoeling dat je je schoppen dame bij een andere slag erin gooit als je niet meer kunt bekennen, dus zorg dat je een soort waarvan je er weinig hebt weg speelt en zorg dat je lage kaarten overhoudt.

SPELTACTIEKEN

Bij rikken zijn er diverse tactieken die je kunt gebruiken om een spel te kunnen winnen. Over het algemeen zijn dit de meest succesvolle:

- **Troef Trekken:** Begin een Rik door altijd de Aas van de troef te spelen. Heb je de Aas niet, speel dan de Koning of andere hoogste troef die je hebt. Dit doe je totdat andere spelers geen troef meer hebben. Je kunt dan overgaan tot het "vragen van de aas". (Voorbeeld: Is schoppen Aas de gevraagd Aas, dan speel je de laagste schoppen die je hebt)
- **Trekken:** Speelt iemand een Misère of een Piek? Dan ga je trekken. Hiermee begin je niet met de laagste kaart maar speel je de laatste kaart (meestal de 2) pas als er nog maar 2 of 3 kaarten van deze soort in het spel zitten. Je forceert de speler die Misère of Piek speelt dan om alle slagen te duiken, totdat dit niet meer kan.

- **Terug komen met troef.** De maat komt, nadat de gevraagde aas is gespeeld, terug met de hoogste troef of, als hij geen troef heeft, met kleur van de gevraagd aas.

TIPS VOOR BEGINNERS

Rikken lijkt moeilijk, maar als je het eenmaal een beetje onder de knie hebt is het een geweldig spel! Met de volgende tips kun je jouw spel verbeteren.

1. Heb je een Rik? Trek altijd troef totdat alle troeven uit het spel zijn. Zelfs al heb je niet de hoogste troeven meer in handen; gewoon door blijven trekken. Als alle troeven uit het spel zijn kan je tegenstander niets meer aftroeven en heb je meer kans ook andere slagen te halen.
2. Ben je maat van iemand die rikt? Kom dan altijd terug met de kleur van de gevraagde aas. Voorbeeld: Klaveren is de gevraagde aas, en deze heb jij. Jouw partner speelt klaveren 2, en jij moet dan gevraagde aas spelen (in dit geval dus klaveren). Je komt nu uit met een lage klaveren want jouw maat heeft waarschijnlijk de koning of geen klaveren meer zodat hij eventueel kan troeven.
3. Tel de troeven. (en als het je lukt ook de andere kaarten)
4. Speelt iemand een misère? Tel de kaarten en wacht totdat jij de laagste kaart in handen hebt. Speel deze dan uit in de hoop dat de andere de hogere kaart heeft.