

SPELREGELS KINGEN

Het spel kingen bestaat uit zeven verschillende spellen of onderdelen. Er wordt gespeeld met 52 kaarten (alle kaarten - 4 maal 13 kaarten per kleur). Het spel gaat om het winnen en verliezen van slagen. Bij de eerste zes spellen moet geprobeerd worden bepaalde slagen te verliezen (ook wel foeven genoemd), bij het zevende spel moet geprobeerd worden zo veel mogelijk slagen te winnen. Bij elk onderdeel geldt, dat de winnaar van een slag uit mag komen bij de volgende slag, dat de andere deelnemers kleur moeten bekennen (als ze een kaart hebben van de kleur waarmee uitgekomen werd, moeten ze deze altijd spelen), en dat de spelers om de beurt de deler zijn. De volgorde van de waarde van de kaarten loopt van twee (laagst) naar aas (hoogst). Bij de eerste zes spellen winnen kaarten van de kleur waarmee werd uitgekomen altijd. Bij het zevende spel winnen kaarten van de troef kleur.

Er zijn twee belangrijke varianten van het spel kingen: (gewoon) kingen, en dubbelkingen.

Bij (gewoon) kingen, worden de eerste zes spellen allen op volgorde een keer gespeeld, en het zevende spel vier keer. Hierna worden de punten geteld. Bij vier spelers worden 52 strafpunten verdeeld ($13 + 13 + 8 + 8 + 5 + 5 = 52$) in de eerste zes ronden en 52 bonuspunten verdiend ($4 \times 13 = 52$) in de vier troef-spellen.

EERSTE SPEL = MINSTE SLAGEN

In het 1ste spel gaat het erom zo weinig mogelijk slagen te halen. Er is geen troef en elke slag die men haalt is 1 strafpunt waard. Eerst kan men de hoogste kaarten opgooien dan heeft men minder kans om veel slagen te halen.

TWEEDE SPEL = MINSTE HARTEN

In het 2e spel is het de bedoeling zo weinig mogelijk Harten te halen; elke hartenkaart die men in zijn slagen aantreft is 1 strafpunt waard. Men mag géén Harten uitkomen, tenzij men alleen Harten in de hand heeft. Als men niet kan volgen, moet een kaart van een andere soort worden gespeeld, Harten inclusief. Wanneer je niet volgt, mogen eerst de hoogste Harten gespeeld worden. Als men geen Harten (meer) heeft, is men vrij om te kiezen welke kleur men gaat spelen.

DERDE SPEL = GEEN HEREN EN BOEREN

In het 3e spel is het de bedoeling zo weinig mogelijk heren en boeren te halen. Elke heer en elke boer levert 1 strafpunt op. Een speler mag wel met een Heer of een Boer uitkomen. Als men niet kan volgen, moet een kaart van een andere soort worden gespeeld: Heren of Boeren moeten niet het eerst gespeeld worden, men kan kiezen.

VIERDE SPEL = GEEN DAMES

Voor het 4e spel speelt men om zo weinig mogelijk vrouwen te halen. Elke vrouw is 2 strafpunten waard. Een speler mag wel met een Dame uitkomen. Als men niet kan volgen, moet men van een andere soort de hoogste weg gooien.

VIJFDE SPEL = GEEN HARTENHEER

In het 5e spel krijgt degene die op het einde van het spel de hartenheer heeft 5 strafpunten. Men mag géén Harten uitkomen, tenzij men alleen Harten in de hand heeft. Als men niet kan volgen, moet een andere soort kaart worden opgegooid, als men de Harten Heer heeft moet men deze opgooien.

ZESDE SPEL = GEEN ZEVENDE EN DERTIENDE SLAG

Hier is het de bedoeling dat je de 7e slag en de 13e slag niet haalt. Wie de 7e toch neemt krijgt 2 strafpunten en de 13e slag 3 strafpunten. Als je met 3 speelt is dit de 10e en de laatste slag

ZEVENDE SPEL = TROEF

Het 7e spel dient 4 keer gespeeld te worden met vier spelers en 3 keer met 3 spelers. De speler die aan bod is, maakt één soort troef. De troefkleur wint van andere kleuren. Als men niet kan volgen, mag men iets anders opgooien, maar: als de speler die aan slag is nog over troefkaarten beschikt, dan moet hij een troefkaart gebruiken. En als een andere speler al een troefkaart wegwierp, dan moet men, als men die in de hand heeft, een hogere troefkaart uitspelen, maar men is niet verplicht te "ondertroeven". Het is de bedoeling om zo veel mogelijk slagen te halen. Elke slag levert 1 bonuspunt op. Iedere speler moet 1 keer troef gekozen hebben op het einde van het spel.

WINNAAR

Op het eind van het spel worden de strafpunten in de eerste zes spelletjes behaald, van de bonuspunten in de troefronden behaald, afgetrokken. Er kan een negatieve totaal score, een totaal score van nul, of een positieve totaal score behaald zijn. Degene die de hoogste totaal score heeft behaald, wint het spel.

De eindsom van alle spelers samen moet 0 geven, dit is een gemakkelijke controle of men juist geteld heeft.