

Toepen

1 Naam van het spel

Toepen of toppen is een gokspel dat zijn oorsprong vindt in Zuid-Limburg. Toepen of toppen betekent in dit verband het opdrijven van het aantal strafpunten bij de andere deelnemers. In de 60'er jaren was het zeer populair en het wordt nu nog veel gespeeld. Het is een spel, waarbij bluffen, behendigheid, tactisch de dans ontspringen en vooral snel spelen van groot belang zijn. Geen spel voor trage spelers, maar wie van spanning en een flitsend spel houdt, moet het leren.

2 De kaarten

Toepen wordt gespeeld met een zogenaamd 'piket'-spel van 32 kaarten of anders gezegd met een normale stok van 52 kaarten, waaruit men de waarden 6 t/m 2 heeft verwijderd.

De waarde van de kaarten wijkt nogal af van de gebruikelijke, omdat bij toepen de 10, 9, 8 en 7 de *hoogste* kaarten zijn; daarna komen pas (in deze volgorde): aas, heer, vrouw en boer.

3 De spelers

Toepen kan men spelen met minstens 3 en hoogstens 6 spelers. Men zegt dat een aantal van 5 deelnemers het leukste spel geeft.

4 Het geven

De speler die de hoogste kaart heeft getrokken, geeft elke deelnemer één voor één 4 kaarten. Is er al een ronde gespeeld, dan moet de winnaar van de vorige ronde geven.

5 Het spel

Doel van het spel

Bij toepen gaat het erom wie de laatste slag haalt. Deze speler krijgt geen strafpunten. Elke andere speler wél. Men kan maximaal 15 strafpunten oplopen. Bij 15 strafpunten is men 'dood' en kan men niet meer meespelen. Men kan het spel dan beëindigen óf doorspelen tot er één winnaar (met het minste aantal strafpunten) overblijft. Aangezien toepen vaak in café's werd gespeeld, had men daar aan 'één dode' genoeg, want hij moest het rondje betalen!

Het uitspelen

De speler links van de gever komt uit. Men moet de gevraagde kleur bijspelen (= bekennen), maar hoeft de slag niet per se te halen. Troef kent men bij toepen niet.

De eerste drie slagen zijn uiteraard onbelangrijk, want het gaat alleen om de *laatste slag*. Wie een slag binnenhaalt, komt ook weer uit.

Toepen

Op elk moment van het spel mag een speler roepen: 'ik toep' (sommigen geven 'een klop' op tafel). Dit betekent, dat deze speler denkt de laatste slag te halen of in elk geval de *indruk wens te wekken*, dat hij de laatste slag haalt (hij bluft dus). De andere spelers moeten nu beslissen wat zij doen (te beginnen bij de speler links van de toeper): *'gaan zij weg'*, d.w.z. passen zij en spelen zij dus niet meer mee, dan krijgen ze 1 strafpunt. Voor de spelers die niet 'weggaan' staan er twee mogelijkheden open: *'meegaan'*, d.w.z. zij geloven nog niet zo hard dat de toeper de laatste slag zal halen en spelen dus door, óf *overtoeppen*: dit laatste betekent, dat een andere speler dan de eerste 'toeper' meent de laatste slag te halen. De eerste toeper mag daar echter weer overheen-toepen. In elk spelletje mag elke speler tweemaal 'ik toep' zeggen, niet meer! Na elke 'toep' of 'overtoepp' moeten de andere spelers beslissen wat zij doen: weggaan of meegaan.

Voor de strafpunten betekent dit het volgende:

Wie weggaat na de eerste toep, krijgt 1 strafpunt. Wie weggaat na de eerste overtoep, krijgt 2 strafpunten. Hij is immers één keer meegegaan of anders: hij heeft willen afwachten of de eerste toeper inderdaad de laatste slag zou halen. Voor het einde van het spel ziet hij in, dat hijzelf in elk geval geen kans maakt op deze laatste slag en dus stopt hij.

De regel is dus:

Wie tot en met de laatste slag doorspeelt en verliest, d.w.z. de laatste slag niet haalt, krijgt aan strafpunten: *het aantal toepen + 1*. Degene die de laatste slag haalt, krijgt uiteraard geen strafpunten.

Armoede

Een speler houdt de strafpuntenlijst bij. Staat een speler op 14 strafpunten, dan heeft hij 'armoede' of 'staat op pelt'. Bij het volgende spelletje moeten alle spelers de armoede van hun medespeler zien, d.w.z. zij mogen niet toepen en wie de laatste slag niet haalt, krijgt altijd 2 strafpunten! In feite is dit een charmant gebaar voor degene die 'armoede heeft'. Misschien valt er nu een andere speler af en maakt hij zelf nog kans op de eindoverwinning!

Blind spelen

Een andere mogelijkheid voor een speler die er niet zo best voorstaat, is het zogenaamde 'blind spelen'. Deze variant wordt niet overal toegepast. Het komt hierop neer: de speler die al veel meer strafpunten heeft dan de anderen, zegt: 'ik speel blind' voor (bijvoorbeeld) 4 punten. Hij mag dan zijn kaarten natuurlijk van tevoren niet inzien. De andere spelers bekijken nu hun kaarten en moeten beslissen of zij 'weggaan', d.w.z. passen en niet spelen (zij krijgen dan 1 strafpunt) of 'meegaan', d.w.z. de gok wagen. Bij 'blind spelen' mag men wel toepen! Wint de 'blinde' speler, dan krijgen alle spelers die meegegaan zijn in dit geval 4 strafpunten + 1 + nog 1 strafpunt voor elke toep! Verliest de blinde, dan krijgt hij deze strafscore op zijn conto!

SLOTOPMERKING: Het zal duidelijk zijn, dat bij dit spel 'bluffen' een grote rol speelt. Een speler met slechte kaarten kan bv. brutaal toepen om bij de andere spelers de indruk te wekken, dat hij sterke kaarten heeft. Gaan ze dan allemaal weg, dan heeft hij met zijn slechte kaarten toch geen strafpunten opgelopen, maar de andere spelers wel.

Een risicofactor bij dit spel is natuurlijk ook, dat een groter of kleiner deel van de 32 kaarten in een gedekte stok op tafel ligt, waardoor het moeilijker wordt te schatten wat de andere spelers in handen hebben.

EN TEN SLOTTE: wie al veel strafpunten heeft opgelopen, moet met zwakke kaarten niet gaan bluffen. De andere spelers zullen hem niet geloven!