



REGLEMENT VOOR HET RIKKEN

1. Er worden 3 rondes gespeeld van 12 beurten of naar eigen inzicht meer of minder rondes.
2. Er worden 6 en 7 kaarten gegeven, nadat door de rechterbuurman afgenomen is.
3. Eerst rikken, daarna beter rikken in de **harten**.
4. Aan de tafel moet er eerst al gerikt zijn, wil men 9 slagen bieden; in harten kan beter geboden worden.
5. Misere, 10 of meer slagen mogen ineens worden geboden; in harten kan men beter bieden.
6. 3 Azen worden wel gespeeld (2 extra punten); de 4e aas maakt troef; de speler op voorhand komt uit.
7. Bij 4 azen kan men niet rikken, wel als partner meegaan; 4 Azen mogen niet gemeld worden.
8. Een blind aas mag men meevragen indien men 2 kleuren heeft, met de daarbij behorende azen, dus ook met 2 kleuren; het aas kan er derhalve niet uitgespeeld worden.
9. Het gevraagde aas **moet gevraagd worden**; wordt het aas eruit gespeeld, dan krijgt de rikker 6 strafpunten, de maat 2 pluspunten en de tegenpartij ook 2 pluspunten.
10. Voor elke slag die de rikker tekort komt, krijgt hij strafpunten, ook de maat, de punten komen positief aan de tegenpartij.
11. Boven misere gaan 10 slagen of meer.
12. Bij misere ouvert, legt alleen de betreffende speler de kaarten open, nadat de 5e kaart is gespeeld en er mag niet worden gepraat.
13. Bij open misere, alleen met een praatje, alle kaarten ineens op tafel leggen; hiervoor moet men **toestemming vragen** aan de leiding of controleur; wordt geen toestemming verkregen, dan wordt het spel niet gespeeld; de voorhand komt uit.
14. Alleen 13 slagen, open misere en soloslim gaan boven 3 azen.
15. Als de aas door de rikker wordt gevraagd, mag het niet worden afgekocht.
16. Wanneer allen passen, moet dezelfde persoon opnieuw geven tot iets geboden wordt.
17. Voorzover dit reglement niet voorziet, beslissen de leiders.

Puntentelling

Rikken (met maat)

Eruit rikken levert op bij:

8 slagen	3 punten
9 slagen	4 punten
10 slagen	5 punten
11 slagen	6 punten
12 slagen	7 punten
13 slagen	10 punten

9 slagen zetten (na rikken)
Misere

Erin rikken levert op bij:

1 slag tekort	4 strafpunten
2 slagen tekort	5 strafpunten
3 slagen tekort	6 strafpunten
4 slagen tekort	7 strafpunten
5 slagen tekort	8 strafpunten

9 punten; bij erin spelen evenzovele strafpunten
12 punten: tegenstanders steeds 1/3 van deze punten; bij 2 spelers misere en 1 erin, krijgt verliezer 12 strafpunten en de spelers die niet misere speelden ieder 6 bonuspunten

10 slagen	15 punten
Misere ouvert	18 punten
11 slagen	21 punten
12 slagen	24 punten
Open misere met praatje	27 punten
13 slagen	30 punten
Soloslim	45 punten
3 Azen (4e aas troef welke hij wil)	2 punten extra voor speler met 3 azen



REGLEMENT VOOR HET JOKEREN

Kaarten: 108 kaarten 2 x 52 standaard en 4 jokers.

Aantal spelers 2-4 spelers of meer.

Delen: ieder krijgt dertien kaarten. Bij iedere beurt moet elke speler een kaart van de stapel pakken. Als iemand een kaart weggooit en je kan er 40 mee uitleggen, dan mag je de kaart pakken, mits je aan de beurt bent.

We spelen 2 keer 10 rondjes. De tweede ronde worden de spelers gerouleerd.

Uitleggen: Je mag op tafel als je 40 punten op tafel kan leggen.

De Aas mag ook als 1 worden gebruikt, maar telt dan voor 1 punt.

Wordt hij als Aas gebruikt dan telt hij voor 10 punten.

Toegestane combinaties: set van 3 kaarten of meer van dezelfde rang (3 Azen, 3 tieners etc) en 3 of meer opvolgende kaarten van dezelfde kleur (schoppen aas, heer, vrouw).

Jokers mag je niet gebruiken om de 40 punten bij elkaar te krijgen.

De eerste ronde nadat je op tafel komt, mag je nog niet aanleggen.

Als iemand een aansluiter weggooit, mag je die niet pakken om op tafel aan te sluiten.

Joker weghalen bij de medespeler, mag je alleen als je zelf al op tafel bent.

De winnaar is degene die alle kaarten op tafel en een kaart op de stapel kan leggen.

Als iemand uitspeelt, moeten de anderen de kaarten tellen, die ze nog in handen hebben, waarbij iedere kaart geldt voor 1 punt.

Als je nog een joker in handen hebt en je kon hem op tafel leggen, zijn dat 25 punten, kon je hem niet op tafel leggen 1 punt.

Wie de minste punten heeft na 20 potjes kaarten is de **winnaar**.