**KLEURENWIEZEN**

Kleurenwiezen wordt gespeeld met 4 spelers, 52 [speelkaarten](http://nl.wikipedia.org/wiki/Speelkaart) en zonder [jokers](http://nl.wikipedia.org/wiki/Joker_%28kaartspel%29). Er zijn vier soorten: harten, ruiten, klaveren en schoppen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |   |

De [aas](http://nl.wikipedia.org/wiki/Aas_%28kaartspel%29) heeft de hoogste waarde, gevolgd door heer, dame, boer, 10, 9, en zo verder tot en met 2. Je kan ook spelen met 5 spelers. De speler die de kaarten deelt, speelt dan het spel niet mee.

Schud bij het begin van het spel de kaarten. Doe dit achteraf niet meer. Na elk spel worden de kaarten afgeheven. Dit gebeurt door de speler rechts van de deler. Hij splitst de boek kaarten in twee stapels. Elke stapel bevat minimum 4 kaarten. De deler zet de twee stapels op elkaar zodat de bovenste stapel onderaan komt. Het delen kan beginnen.

Elke speler krijgt [dertien](http://nl.wikipedia.org/wiki/13_%28getal%29) kaarten. Doe dit volgens het 4-5-4 principe in de richting van de [klok](http://nl.wikipedia.org/wiki/Klok_%28tijd%29), eerst 4 kaarten, vervolgens 5 kaarten en tot slot 4 kaarten.

**Wachten, passen, vragen, meegaan en bieden**

Na het delen zeggen de spelers om beurt wat ze doen. De speler die links van de deler zit start. Een speler kan een bepaalde soort vragen, passen, meegaan of een specifiek spel (zie spelvarianten pag. 2) voorstellen. De speler links van de deler kan ook beslissen om te wachten. Alleen hij kan dit en hij kan enkel nog meegaan met de geboden kleuren.

Bepaal via vragen en bieden welk spel er gespeeld wordt. Het hoogst geboden spel wordt gespeeld. De speler links van de deler begint het spel, uitgezonderd in het geval van "Troel", "Abondance" en "Solo slim".

Een bod met ‘ik vraag’ betekent dat de speler met elke andere speler een duo wil vormen om minimaal 8 slagen te halen. Gaat een speler mee, dan is het paar gevormd en wordt de gekozen soort de troef.

Gaat er niemand mee, dan kan een speler ook alleen gaan. Hij dient dan minimaal 5 slagen te halen, met als troef een kleur die hij zelf kiest.

Maken verschillende partijen troef, dan wordt er geboden. Bij het bieden hebben de vier soorten een waardeklassering (hiërarchie), in volgorde: *harten*, *ruiten*, *klaveren* en als laagste *schoppen*.

Bij het bieden dient de soort de lager in hiërarchie is, één slag meer te bieden. Bvb. negen klaveren worden overtroffen door tien schoppen, enz. Het opbieden gebeurt door de speler die meegaat, de vrager blijft passief. Degene die meegaat kan de beslissing doorschuiven naar de vrager door “over naar familie” te zeggen. Hierbij neemt de vrager de bieding over maar hij moet hierbij wel minimum 10 slagen bieden.

Past iedere speler, dan worden de kaarten opnieuw door dezelfde deler gedeeld en is de punten telling voor het volgende spel dubbel.

**Het spel begint …**

De speler links van de gever komt uit. De volgende spelers moeten, indien mogelijk volgen, een kaart van de uitgekomen soort spelen. Het is verplicht van de uitgekomen soort te volgen. Kan je niet volgen, gooi dan een andere kaart of speel de troef ("kopen"; niet verplicht). De speler met de hoogste kaart haalt een slag binnen.  Kopen betekent dat je de slag binnenhaalt door een troefkaart te gooien. **Je mag enkel kopen als je niet kan volgen!!**

De laatste slag die gespeeld werd, mag terug bekeken worden.

**Spelvarianten**

Na het delen van de kaarten, kies je uit volgende mogelijkheden. Er is een hiërarchie in de spelvarianten. In onderstaande tabel staan ze gerangschikt van laag naar hoog. De geboden variant het hoogst in hiërarchie wordt gespeeld.

Bvb.

* miserie gaat boven abondance
* piccolo gaat boven vragen/meegaan
* solo slim gaat boven alles

|  |  |
| --- | --- |
| **Passen**: | Je neemt geen enkel initiatief.  |
| **Vragen en meegaan**: | Je "vraagt" als je denkt om samen met een partner **acht** [**slagen**](http://nl.wikipedia.org/wiki/Slag_%28kaarten%29) te kunnen halen. Zelf sta je borg voor minstens zes slagen.Je “gaat mee” als je denkt dat je samen met de vrager minimaal acht slagen kan halen. Je stelt je borg om minstens drie slagen te halen.  |
| **Alleen gaan**  | Als er niemand met je meegaat, kan je beslissen om alleen te spelen. Je dient dan **5 slagen** te halen.  |
| **Piccolo**: | Dit is een variant op het miseriespel. Je bent **verplicht één slag** te halen maar ook niet meer of minder. Er is (net zoals bij miserie) **geen troef**. Haal je geen enkele slag of meer dan één, dan verlies je. |
| **Abondance**: | Je speelt alleen tegen de drie andere spelers. Je haalt **minstens** **9 slagen**. Je kiest de troef. De slagen die je bovenop de verplichte negen slagen haalt zijn de "overslag". Het zijn extra punten. Bij de eerste biedronde aankondigen (!), NIET eerst meebieden en dan abondance zeggen. |
| **Miserie**: | Je beslist om **geen enkele slag** te halen. In dit spel is er **geen troef**. De eerste speler links van de deler begint. Bij de eerste biedronde aankondigen (!), NIET eerst meebieden. |
| **Troel**: | Heb je 3 azen dan ben je verplicht om "troel" te zeggen. De speler met de vierde aas is je partner. Komt hij deze vierde aas uit, dan is deze soort troef. De troefaas moet in de eerste slag vallen. Er dienen **8 slagen** gehaald te worden. Variant 1 : De tweede speler mag een andere soort (dan de vierde aas) troef maken. Samen dien je dan **9 slagen** te behalen. Variant 2: Heb je de vier azen, dan wordt de speler met harten[koning](http://nl.wikipedia.org/wiki/Koning_%28kaartspel%29), je partner. Samen dien je **9 slagen** te halen. Heb je naast de vier azen ook nog hartenkoning, dan is je de verplichte partner die met harten[dame](http://nl.wikipedia.org/wiki/Koningin_%28kaartspel%29). Enzoverder tot alle harten zijn afgelopen. |
| **Carte blanche**: | Je hebt carte blanche wanneer je geen enkele kaart met een beeldje hebt (heer, dame en boer; azen tellen ook als een beeldje). Na troel heeft carte blanche voorrang. Bij carte blanche wordt er opnieuw gedeeld en dus niet gespeeld. Je hoeft het echter niet te zeggen. Je kan ook kiezen om het spel te spelen. Onmiddellijk aankondigen (!), NIET eerst afwachten wat de andere spelers zeggen en dan Carte Blanche zeggen.  |
| **Open miserie**:(ook *miserie op tafel*) | Je beslist om geen enkele slag te halen terwijl de overige drie spelers je kaarten mogen zien. Je legt je kaarten open op [tafel](http://nl.wikipedia.org/wiki/Tafel_%28meubilair%29) *na* de eerste ronde. De tegenspelers mogen géén overleg plegen. Er is **geen troef**. |
| **Solo slim**: | Dit is het hoogste spel. Je dient alle slagen te halen met een troef naar keuze.  |

**Puntenverdeling**

De som van de punten moet steeds 0 zijn. De winnaar(s) krijgt(en) de punten van de verliezer(s).

bvb.

* 2 duo’s tegen 2 duo’s: de winnaars krijgen “x” punten, de verliezers “-x” punten
* 1 speler tegen 3: de winnaar krijgt 3x de punten; de verliezers elk “-x” punten

|  |  |
| --- | --- |
| **Alleen gaan:** | juist aantal slagen = 2 ptn van elke andere speler per overslag +1 punt van elke andere speler*(Behaal je alle slagen, dan verdubbelen je punten.)* |
| **Vragen en meegaan:** | juist aantal slagen = 2 ptnper overslag +1*(Behaal je alle slagen, dan verdubbelen je punten.)* |
| **Abondance:** | Van elke speler : 5 ptn, per overslag +1*(Behaal je alle slagen, dan verdubbelen je punten)* |
| **Miserie:** | Van elke speler : 10 ptn => 30 ptnVerlies je: -30 ptn (de andere spelers krijgen elk 10 ptn) |
| **Open miserie:** | Van elke speler : 20 ptn => 60 ptnVerlies je: - 60 ptn (de andere spelers krijgen elk 20 ptn) |
| **Troel:** | De punten tellen dubbel4 punten bij 8 slagen; per overslag +2ptn*(Behaal je alle slagen, dan verdubbelen je punten.)* |
| **Solo slim:** | 13 slagen= 60 ptn Verlies je: - 60 ptn (de andere spelers krijgen elk 20 ptn) |
| **Na een ronde pas** | Bij het volgend spel tellen de punten dubbel. |

**Wat mag je niet doen ☹**

* **Tafel plakt!** Wanneer je een kaart hebt gespeeld mag je deze niet meer terugnemen.
* **Niet volgen:** Wanneer je niet volgt in dezelfde soort maar deze wel nog in je hand hebt, dan krijg je strafpunten: “-3” punten voor de speler en “+1” voor de tegenspelers of wordt het spel terug gedeeld