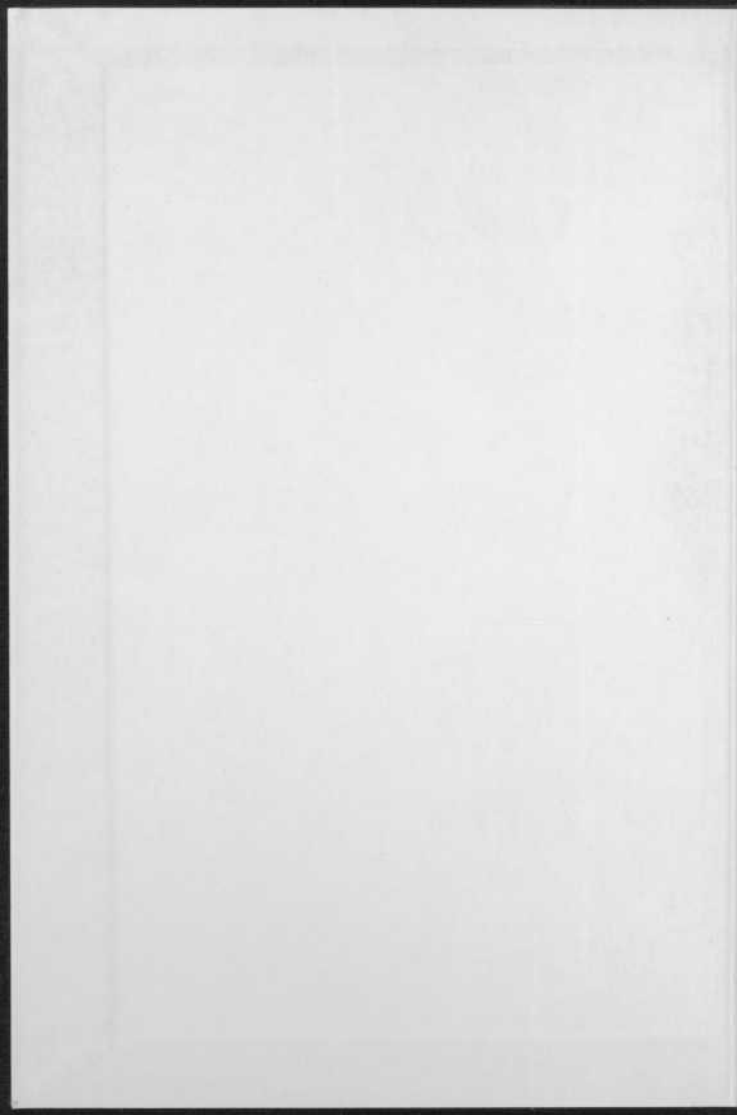


BRIDGE
1071







PR. 35 CENTS.

NIEUWSTE
SPELREGELS
VAN HET
RIKKEN
(BRABANTSCH WHISTEN)



DOOR
EDWARD LOWE



35
CENTS



M.V. AW. SEGBOER'S UITG.MIJ.
DEN HAAG

KONINKLIJKE BIBLIOTHEEK



1142 3370





NIEUWSTE SPELREGELS

VAN HET

RIKKEN

(BRABANTSCH WHISTEN)

DOOR

EDWARD LOWE



N.V. A. W. SEGBOER'S UITGEVERS MIJ.

DEN HAAG

BIJ
N. V. A. W. SEGBOER'S UITGEVERS MIJ.
te 's-Gravenhage
VERSCHENEN:

Nieuwste Spelregels en Reglement van het PANDOEREN
door Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels COMMERCE EN LOTERIJEN door
Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels van het KRUISJASSEN door Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels van het VIJFHONDERDEN of SMOUS-
JASSEN door Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels van het RIKKEN (Brabantsch Whisten)
door Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels van het ZWARTE PIETEN, BÉSIQUE
door Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels van het ZWIKKEN of PARTOUTEN
door Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels van het WHISTEN door Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels van het BOSTON-WHIST door Edw. Lowe

Nieuwste Spelregels van het ECARTÉ door Edw. Lowe

Practische Handleiding van het Schaakspel door Max Euwe,
Kampioen Sinds 1921

Practische Handleiding van het Damspel door J. W. v. Dartelen,
Damkampioen

Practische Handleiding van het Dominospel door Constructor

Prijs in 3 kleurig omslag 35 Cents per deeltje

Verkrijgbaar in elken Boekhandel, in alle Kiosken of tegen
toezending van postwissel of postgiro bij

N. V. A. W. SEGBOER'S UITGEVERS MIJ.
DEN HAAG

VOORWOORD.

Dit spel staat vooral in het Zuiden van ons land bekend als een der beste en mooiste spelen, waarbij speekunde een eerste vereischte is.

Het is derhalve onverklaarbaar, dat tot heden geen „Spel-regels” voor genoemd spel werden samengesteld, met het gevolg, dat het op zeer verschillende wijzen wordt gespeeld. Teneinde in deze meer uniformiteit te verkrijgen en ook ter voldoening aan de vele en herhaalde verzoeken van verschillende zijden, besloot ik dit werkje samen te stellen, in de verwachting, dat in de eerste plaats zij, die het „Rikken” willen leeren, doch ook de reeds min of meer hierin bekwaam zijnde spelers, dit boekje zullen raadplegen en, overigens, dat dit werkje, evenals mijne handleidingen voor het Pandoeren, Smousjassen, Zwikken, Zes-en-Zestigen, Kruisjassen en Boksen, hetzelfde gunstige onthaal mogen vinden.

Bij de bewerking van dit werkje heb ik ernaar gestreefd zoo duidelijk mogelijk te zijn, terwijl ik enkele voorbeelden uit de practijk heb bijgevoegd. Ik geef belangstellenden in overweging deze voorbeelden aan de practijk te toetsen door het uitspelen van de gegeven voorbeelden; voor het overige ben ik gaarne en te allen tijde bereid, eventueel gewenschte inlichtingen te dezer zake op aanvraag kosteloos te verstrekken.

Ten slotte houd ik mij voor op- of aanmerkingen beleefd aanbevolen.

Edward Lowe

Verhagen Metmanstraat 96, Rijswijk (Z-H).

December 1924.

BIJ N. V.
A. W. SEGBOER'S UITGEVERS MAATSCHAPPIJ
'S-GRAVENHAGE

VERSCHEEN:

**PRACTISCHE
HANDLEIDING
VOOR HET SCHAAKSPEL**

DOOR
MAX EUWE
KAMPIOEN VAN NEDERLAND 1921 — 1924
PRIJS f 0.35

Dit werkje werd door dezen vermaarden Schaak-
speler op zeer populaire wijze geschreven.

Iedere beoefenaar(st)er van dit schitterende spel
wordt in de gelegenheid gesteld tegen den Heer
Max Euwe in een simultaan séance te spelen.

Deze gelegenheid wordt geboden door het in-
zenden der bon welke in het schaakboekje is
vastgehecht.

Ook verdere inlichtingen worden in genoemd
werkje vermeld.

N. V. A. W. SEGBOER'S UITG. MY.
HAAG

RIKKEN.

AANTAL PERSONEN, DIE AAN HET SPEL KUNNEN DEEL-
NEMEN: 3 of 4.

HET TE BEZIGEN SPEL KAARTEN BESTAAT UIT:

indien met 3 personen wordt gespeeld: uit 44 bladen

" " 4 " " " " 52 "

DE TE BEZIGEN KAARTEN ZIJN:

a) Indien met 3 personen wordt gespeeld: Aas, Heer, Vrouw, Boer, Tien, Negen, Acht, Zeven, Zes, Vijf en Vier van elk der 4 kleuren Schoppen, Klaveren, Harten en Ruiten.

b) Indien met 4 personen wordt gespeeld: Aas, Heer, Vrouw, Boer, Tien, Negen, Acht, Zeven, Zes, Vijf, Vier, Drie en Twee van elk der 4 kleuren Schoppen, Klaveren, Harten en Ruiten.

VOLGORDE DER KAARTEN:

Zooals boven vermeld.

WAARDE DER KAARTEN:

Aas = 11 punten

Heer = 3 "

Vrouw = 2 "

Boer = 1 punt

Tien = 10 punten

Negen = 0 "

Acht = 0 "

Zeven = 0 "

Zes	=	0	punten
Vijf	=	0	„
Vier	=	0	„
Drie	=	0	„
Twee	=	0	„

WIJZE, WAAROP BEPAALD WORDT, WIE MET HET GEVEN ZAL BEGINNEN:

Een van de spelers, onverschillig wie, schudt de kaarten goed door elkaar en geeft elk, te beginnen met zijn linker buurman en zoo vervolgens links om, een open kaart. Hebben alle spelers een open kaart gekregen, dan geeft degene, die de hoogste kaart heeft, het eerst. Zijn er 2 of meer spelers, die z.g. de hoogste kaart hebben, dan moet onder hen nog eens een open kaart gegeven worden, totdat men kan vaststellen, wie de hoogste inderdaad heeft. Er wordt om de beurt gegeven, links om.

WIJZE, WAAROP DE KAARTEN WORDEN GEGEVEN:

a) Indien er 3 spelers zijn: Degene, die moet geven schudt het spel kaarten goed door elkaar en legt daarna het geheele spel kaarten gedekt bij zijn rechter buurman. Deze verdeelt het spel kaarten in twee stapeltjes (gedekt) en legt degene, die geven moet, het ééne stapeltje, hetwelk oorspronkelijk onder lag, boven op het andere stapeltje kaarten; thans gaat hij tot geven over en wel als volgt: Hij verstrekt ieder, te beginnen met zijn linker buurman en zoo verder links om, 5 kaarten; vervolgens keert hij 1 kaart open op tafel als „kijkaart”; dan in dezelfde volgorde ieder 4 kaarten; hierna 1 kaart open op tafel als „kijkaart” en ten slotte weer ieder 5 kaarten, zoodat elke speler 14 kaarten krijgt, terwijl op tafel 2 open kaarten als „kijkaarten” komen te liggen. De laatste kaart, die de gever zichzelf geeft, moet hij

naast zich open op tafel leggen, bij wijze van troef. Deze kaart blijft natuurlijk zijn eigendom.

b) Indien er 4 spelers zijn: zooals boven doch ieder eerst 4, dan 5 en vervolgens weer 4 kaarten. In dit geval worden geen „kijkkarten” gekeerd.

Indien tijdens het geven een of meer kaarten open op tafel of op den grond etc. vallen, dan kan verlangd worden, dat opnieuw gegeven wordt, na opnieuw de kaarten goed te hebben doorgeschud.

RANGSCHIKKEN VAN DE ONTVANGEN KAARTEN:

Zoodra men al zijne kaarten heeft ontvangen, worden ze in de hand gerangschikt, kleur bij kleur en in de volgorde van hunne waarde. Men zorgte vooral, dat de medespelers, zij het dan ook onvrijwillig, niet in zijne kaarten kunnen zien, daar dit voor alle medespelers zeer onaangenaam is.

HET BIEDEN:

Nadat men de kaarten in zijne handen heeft gerangschikt, mag degene, die links van den gever zit, het eerste bieden, en vervolgens ieder op zijn beurt, steeds links om. Ieder kan natuurlijk, als althans zijne kaarten het toelaten, hooger bieden dan zijn voorganger. Degene, die het hoogste biedt, mag spelen. Degene, die geen kaarten heeft om te spelen of die niet hooger kan spelen dan hetgeen een ander geboden heeft, zegt „pas”. Heeft men eenmaal gepast, dan mag men daarvan niet terugkomen. Indien alle spelers passen, wordt opnieuw gegeven.

Indien met drie personen wordt gespeeld, vraagt men geen maat (dus geen Aas) mede, zoodat de speler het spel steeds geheel alleen speelt.

WAT MEN KAN SPELEN:

Het minste, wat men kan spelen, is „RIK” (minstens 7 slagen zonder maat dus wanneer er 3 spelers zijn) binnenhalen of, indien er 4 spelers zijn, met behulp van een maat minstens 8 slagen binnenhalen. Laten wij eens aannemen, dat er 4 spelers zijn, A, B, C en D. A zit aan de voorhand en zegt „RIK” (hij mag dan een willekeurige kleur troef maken, behoeft zich dus niet aan de bij het geven gekeerde troefkleur te storen). Na A mag B zeggen. Deze mag ook wel „RIK” bieden, doch moet dan in de bij het geven gekeerde troefkleur spelen (RIK „BETER”); echter mag hij ook zeggen „9 slagen” in welk geval hij een willekeurige kleur troef mag maken. Na B mag C zeggen. Deze mag ook 9 slagen spelen, doch moet deze dan spelen in de bij het geven gekeerde troefkleur; echter mag C ook 10 slagen bieden, in welk geval hij een willekeurige kleur troef mag maken, enzovoort. Indien men in de bij het geven gekeerde troefkleur speelt noemt men dat „BETER SPELEN”. In het hierboven aangehaalde voorbeeld zou C dan eventueel 9 slagen „beter” kunnen bieden.

Bij het spelen van „RIK” komt het er dus op aan een zeker, van te voren te bieden aantal slagen te behalen. Boven „RIK” (dus boven slagenspel) gaat Misère (geen enkelen slag halen), boven Misère gaat Piccolo of Pique (1 slag, niet minder en ook niet meer) behalen, boven Piccolo gaat „RIK SOLO” (met behulp van een maat, bij 4 spelers dus, alle slagen binnenhalen), in welk geval men ook een willekeurige kleur troef mag maken. Is er reeds een speler, die „RIK SOLO” geboden heeft, dan kan een andere speler ophieden door „RIK SOLO BETER” te spelen (met behulp van een maat, bij 4 spelers, alle slagen binnenhalen) doch in de bij het geven gekeerde troefkleur. Ten slotte

krijgt men als hoogste spel „RIK PRIVÉ” (de speler moet dan alle slagen alleen binnenhalen, dus zonder maat) terwijl hij een willekeurige kleur troef mag maken; is er een speler, die „RIK PRIVÉ” geboden heeft en een der andere spelers wil opbieden, dan zou deze moeten bieden „RIK PRIVÉ BETER” (dus alleen alle slagen binnenhalen in de bij het geven gekeerde troefkleur).

OVERZICHT VAN DE JUISTE VOLGORDE (bij 4 spelers):

„RIK” (minstens 8 slagen binnenhalen met behulp van een maat; troefkleur naar keuze van den speler);

„RIK BETER” (minstens 8 slagen binnenhalen met behulp van een maat; troefkleur is die, welke bij het geven gekeerd werd);

9 Slagen (minstens 9 slagen binnenhalen met behulp van een maat; troefkleur naar keuze van den speler);

9 Slagen BETER (minstens 9 slagen binnenhalen met behulp van een maat; troefkleur is die, welke bij het geven gekeerd werd);

10 Slagen (minstens 10 slagen binnenhalen met behulp van een maat); troefkleur naar keuze van den speler;

10 Slagen BETER (minstens 10 slagen binnenhalen met behulp van een maat); troefkleur is die, welke bij het geven werd gekeerd.

En zo voort.

Dan volgt Misère

Piccolo (Pique)

Rik Solo

Rik Solo Beter

Rik Privé

Rik Privé Beter

OVERZICHT VAN DE JUISTE VOLGORDE (bij 3 spelers):

7 Slagen alleen binnenhalen, terwijl de speler een willekeurige kleur troef maakt;

7 Slagen BETER (de speler moet dan in de bij het geven gekeerde troefkleur spelen) of 8 slagen te spelen in een door den speler willekeurig te maken troefkleur.

8 SLAGEN BETER (de speler moet dan in de bij het geven gekeerde troefkleur spelen) of 9 slagen te spelen in een door den speler willekeurig te maken troefkleur.

Enzovoort.

Dan volgt Misère

Piccolo (Pique)

Rik Privé

Rik Privé Beter

TARIEF:

Bij het spelen van een zeker aantal slagen, onverschillig 7 tot en met 14, ontvangt de speler en zijn maat ieder 4 fisches voor het winnen van het spel op zichzelf. Voor elken slag, dien zij boven het aantal te spelen slagen binnenhalen, krijgt elk 1 fische extra. Indien A en C dus maats zijn en A moet 8 slagen spelen, dan krijgt, wanneer zij samen inderdaad 8 slagen binnen gehaald hebben, A van B 4 fisches en C van D een gelijk aantal. Hebben A en C echter 10 slagen gehaald, dan krijgt A van B 6 fisches en C van D een gelijk aantal. Speelt men met 3 spelers, dan krijgt A zoowel van B als van C 4, respectievelijk 6 fisches. Halen A en C echter slechts 6 slagen, dan moet voor het verlies van het spel op zichzelf 4 fisches betaald worden en voor elken slag beneden het te spelen aantal slagen 1 fische extra betaald worden. In dit geval betaalt A dus aan B 6 fisches en C aan D

een gelijk aantal. Speelt men met 3 personen, dan betaalt A zoowel aan B als aan C 6 fisches.

Bij Misère krijgt de speler van elk der spelers van de tegenpartij 5 fisches.

Bij Piccolo krijgt de speler van elk der spelers van de tegenpartij 6 fisches. Daar meer dan 1 speler echter Piccolo kan spelen, is in dit geval de verdeeling als volgt: A en D spelen Piccolo. Winnen zij, dan krijgt A van B 6 fisches en D van C een gelijk aantal. Verliezen A en D dan betaalt A aan B 6 fisches en D aan C een gelijk aantal. Wint A doch verliest D dan krijgt A van B, C en D ieder 6 fisches, terwijl D een gelijk aantal fisches moet betalen aan B en C. Spelen A, B en C Piccolo en winnen zij alle drie, dan krijgt ieder der spelers A, B en C 6 fisches van D. Verliest A en winnen B en C

dan krijgt B van A en D ieder 6 fisches

„ „ C „ A „ D „ 6 „

„ „ D „ A 6 fisches

Verliezen A en B dan krijgt C van A 6 fisches

„ „ C „ B 6 „

„ „ C „ D 6 „

„ „ D „ A 6 „

„ „ D „ B 6 „

Bij „Rik Solo” of „Rik Solo Beter” krijgt, indien het spel gewonnen wordt, elk der spelers 7 fisches; bij verlies betaalt elk 7 fisches.

Bij „Rik Privé” of „Rik Privé Beter” krijgt, indien het spel gewonnen wordt, de speler van elk der andere spelers 8 fisches; bij verlies betaalt hij aan elk 8 fisches.

Om het spel niet te grof te maken verdient het aanbeveling, elk fische voor $\frac{1}{2}$ cent te rekenen.

HET MEDEVRAGEN VAN EEN MAAT:

Alleen bij Rik, Rik Beter, Rik Solo en Rik Solo Beter vraagt men een maat mede althans wanneer er 4 spelers zijn. Deze maat wordt gekozen, doordat de speler een willekeurig aas medevraagt, b.v. de speler zegt bij den aanvang van het spel: „Ik speel Rik en Harten Aas gaat mede,” zoodat degene, die het gevraagde aas (in dit geval Harten Aas) in handen heeft, automatisch de maat van den speler wordt. Men kan alleen het aas medevragen van de kleur, die men zelf in handen heeft. Heeft men alle azen in handen, dan mag men ook den Heer medevragen, echter ook alweer van de kleur, welke men in handen heeft. Men speelt ook wel zoo, dat indien men van de kleuren, die men in handen heeft, ook het Aas bezit, en men zonder 4 Azen te hebben, geen Aas kan medevragen men een zeker Aas op goed geluk medevraagt. Heeft men b.v. 2 kleuren in handen, Harten en Schoppen, en heeft men daarvan ook de Azen, dan zou men op goed geluk Ruiten of Klaveren Aas kunnen medevragen. Doch indien de houder van of Ruiten Aas of van Klaveren Aas een slechte kaart heeft, komt men dikwijls bedrogen uit. Evengoed kan natuurlijk deze een zeer goede kaart hebben. Zulks is nu eenmaal het risico van het spel. Degene, die als maat medegaat, mag niet zeggen, dat hij medegaat. Laten wij aannemen, dat A en C maats zijn, A speelt en vraagt Schoppen Aas mede. Nadat A verschillende vrije slagen heeft gemaakt en thans van de hulp van zijn maat gebruik moet maken, speelt hij een kleine Schoppen kaart uit waarop hij niet, zooals bij Pandoeren, het Schoppen Aas vraagt. Immers, hij laat het geheel aan zijn maat over op die kleine Schoppen kaart al of niet Schoppen Aas bij te spelen. Het is wel

voor beide partijen wenschelijk, dat zij zoo gauw mogelijk weten, dat zij elkaars maat zijn. Immers, het is in de practijk voorgekomen, dat eerst nadat vele slagen door elk der spelers waren binnengehaald, men eerst kon vaststellen wie nu eigenlijk maats waren.

In tegenstelling met Pandoeren mag bij Rikken het gevraagde Aas of de gevraagde Heer wel afgetroefd worden.

Bij Rikken moet echter steeds kleur bekend worden. Men mag niet aftroeven, als men de gevraagde kleur in handen heeft. Heeft men de gevraagde kleur niet in handen, dan mag men een andere willekeurige kaart bijspelen; men mag dan ook aftroeven. Onder troeven mag men niet, tenzij men niet anders kan.

Het is voor den speler steeds zaak, zoodra het spel een aanvang neemt, zooveel moegelijk de troeven uit het spel te halen; blijkt het in den loop van het spel, dat de speler en zijn maat alleen nog troef hebben en dat de tegenpartij dus geen troeven meer heeft, dan speelt nòch de speler nòch zijn maat verder troef, doch zooveel mogelijk vrije kaarten, daar zij dan de troeven bewaren voor het geval de eene of andere slag hun dreigt te ontgaan. Indien b.v. A speelt „RIK” (Slagenspel) is het voor hem raadzaam eerst Azen en hierbij behorende Heeren, Vrouwen etc. (alle niet in de troefkleur zijnde) uit te spelen, daar indien de tegenspelers de gevraagde kleur in handen hebben, zij moeten bekennen en dus niet mogen aftroeven. Dit voordeel hebben natuurlijk alle spelers. Heeft de speler de eene of andere door de tegenspelers gevraagde kleur niet, dan zal hij allicht moeten introeven, wil de slag hem niet ontgaan. De tegenpartij weet dan meteen, welke kleur(en) de speler niet heeft, zoodat zij zooveel mogelijk weer in dezelfde kleur(en) terugkomt, aldus den speler noodzakende, wil hij den slag binnenhalen,

telkens troef in te spelen, waardoor zijn troef danig verzwakt wordt.

KIJKKAARTEN:

Zooals reeds vermeld op bladzijde 8 worden er, indien met 3 personen gespeeldt wordt, 2 kijkkaarten gekeerd. Het is mogelijk, dat degene, die als „hoogstbiedende" speelt, deze kijkkaarten heel goed gebruiken kan, misschien beter dan 1 of 2 kaarten, die hij oorspronkelijk in handen had. Hij mag dan deze kijkkaarten omruilen. De kaart of kaarten, waarmede hij de op tafel open gekeerde kijkkaarten omruilt, moet hij gedekt op tafel leggen en mogen de andere spelers deze kaarten dus niet zien. De speler behoeft niet beide kijkkaarten te ruilen, doch mag zulks ook met slechts ééne kaart doen, naar eigen keuze.

VERZAKEN:

Als men de gevraagde kleur niet bijspeelt, ofschoon men de kleur wel in handen heeft, dan spreekt men van „verzaken". Dikwijls wordt voor verzaken een boete geheven, doch waar verzaken meestal op een vergissing berust, zal men in den regel, waar men meestentijds „en famille" of onder goede vrienden speelt, niet, zooals men dat noemt „met het mes op tafel spelen"; door beter op te letten zal men dergelijke vergissingen, welke intusschen voor alle medespelers zeer onaangenaam zijn, niet meer begaan.

HET INZIEN VAN REEDS OPGENOMEN SLAGEN:

Indien de tweede slag nog niet van tafel opgenomen is mag de eerste slag (dus de eerste kaarten die uitgespeeld respect. opgenomen zijn) nog ingezien worden. Is ook de 2e slag opgenomen, dan mag door geen der spelers de opgenomen slagen worden ingezien.

VOORBEELD A.
(3 spelers)

A heeft gegeven:

B zit aan de voorhand en heeft: Harten Aas

„ Vrouw

„ Tien

„ Acht

„ Vijf

Klaveren Heer

„ Vrouw

„ Tien

„ Zes

„ Vier

Ruiten Negen

„ Zeven

„ Zes

Schoppen Vijf

C heeft Ruiten Aas

„ Heer

„ Vrouw

„ Boer

„ Tien

„ Vijf

„ Vier

Klaveren Aas

„ Negen

„ Acht

„ Vijf

Harten 4

Schoppen 6

„ 4

A heeft	Schoppen Aas
"	Heer
"	Vrouw
"	Boer
"	Tien
"	Negen
"	Acht
"	Zeven
	Ruiten 8
	Klaveren Boer
"	Zeven
	Harten Boer
"	Negen
"	Zeven

(Klaveren Boer werd als troef gekeerd)

Kijkaarten: Harten Heer en Harten 6.

B mag het eerst bieden; daar deze een tamelijke Harten kaart heeft en eventueel de 2 kijkaarten (beide Harten kleur) mag omruilen, vraagt B om te beginnen „Rik“. Immers, indien B Harten troef maakt, kan hij met zijn harten kaart en ook met zijn Klaveren toch zeker wel 7 slagen behalen.

C heeft een pracht Ruitenkaart en indien hij dus Ruiten troef maakt, kan hij alleen reeds met de Ruiten 7 slagen binnenhalen; met zijn Klaveren Aas ook nog 1 slag, terwijl hij de kijkaarten omruilt en hiermede misschien ook nog een slag krijgt. Alles bij elkaar genomen kan hij 8 slagen vragen.

A heeft een prachtige Schoppen Kaart waarop hij alleen reeds, indien hij Schoppen Troef maakt, minstens 8 slagen haalt. Hij heeft echter ook Harten kaarten in handen en kan de kijk-

kaarten omruilen, zoodat hij zonder veel risico wel 9 slagen zou kunnen vragen. A vraagt dus 9 slagen.

Nu moet B indien hij wil spelen hooger dan A gaan, dus kan hij beginnen met 9 slagen „beter” te vragen; hij zou dus Harten troef moeten maken.

C kan niet hooger dan B gaan, dus C past. Immers C kan met zijn Ruitenkaart hoogstens 7 slagen en met zijn Klaveren Aas hoogstens 1 slag, totaal dus 8 slagen halen. Misschien gelukt het C met de beide Hartenkaarten (de beide kijkkaarten) nog 1 slag te behalen doch dan heeft hij er nog slechts 9 terwijl C meer zou moeten vragen dan B.

A zou wel hooger dan B kunnen gaan door het vragen van 10 slagen.

A vraagt dus 10 slagen.

Nu kan B hooger dan A gaan door 10 slagen „beter” te vragen (Harten dus troef maken) of door 11 slagen te vragen (een willekeurige kleur troef maken). Daar B echter geen 11 slagen kan behalen zit er voor hem niets anders op dan 10 slagen „beter” te vragen.

A kan thans niet hooger dan B gaan. A past dus.

B gaat dus 10 slagen „beter” spelen en maakt Harten troef. Hij ruilt de kijkkaarten (Harten Heer en Harten Zes) met Schoppen 5 en Ruiten 6.

Daar A gegeven heeft en B moet uitkomen, speelt B Harten Aas.

1e slag voor B:

B Harten Aas, C Harten 4, A Harten 7.

2e slag voor B:

B Harten Heer, C Ruiten 4, A Harten 9.

B heeft de troeven, die tot dusverre gevallen zijn, geteld; het zijn er 5. Daar er 11 troeven in het spel zijn, moeten er dus nog 6 troeven over zijn en daar B er zelf 5 heeft en C geen troef meer heeft (immers C heeft bij den tweeden slag geen Harten [Troef] bekend doch Ruiten 4 bijgespeeld) weet B dat A nog 1 troef heeft. B weet ook (kan dat tenminste weten) dat deze troef van A de Boer is. B moet dus nogmaals troef vragen, om A diens laatste troefkaart uit handen te nemen.

3e slag voor B:

B Harten Vrouw, C Schoppen 4, A Harten Boer.

Na dezen 3en slag heeft alleen B nog troeven. B begint thans aan de Klaveren Kleur. Daar B Klaveren Heer, Klaveren Vrouw en nog enkele kleinere Klaverenkaarten heeft tracht B door het uitspelen van Klaveren Vrouw en of Klaveren Heer het Klaveren Aas uit het spel te halen, zoodat B dan de kans heeft dat zijne andere Klaverenkaarten vrij komen.

B speelt dus Klaveren Heer en laat C dezen slag loopen (C neemt dezen slag niet) om eens te zien of B nog eens met Klaveren kan terugkomen en of dan misschien A in staat is dezen slag te nemen, in welk geval C dan aan de achterhand zou komen wat van groot voordeel voor de tegenspelers van B kan zijn.

C speelt dus Klaveren 5 bij, A speelt Klaveren 7 bij.

Deze slag (de 4e) is voor B.

B komt weer met Klaveren (Klaveren Vrouw) C speelt thans Klaveren Aas bij omdat C nu gaat vreezen dat B ook Klaveren Boer, Klaveren 10 enz. heeft.

A moet Klaveren Boer bijspelen.

Deze (5e) slag is aan C.

(Doordat A zijn Klaveren Boer moest bijspelen is de Klaveren 10 van B vrij gekomen)

Thans moet C uitspelen en speelt Ruiten Aas.

A speelt Ruiten 8 en B Ruiten 7 bij.

Deze (6e) slag is aan C.

Alweer moet C uitspelen en speelt Ruiten Heer. A speelt Schoppen 7 en B Ruiten 9 bij.

Deze (7e) slag is aan C.

Ook nu weer moet C uitspelen en speelt Ruiten Vrouw. A speelt Schoppen 8 bij, terwijl B met Harten 5 aftroeft.

Deze (8e) slag is aan B.

Thans moet B uitspelen en speelt Klaveren 10. C speelt Klaveren 8 en A Schoppen 9 bij.

Deze (9e) slag is aan B.

Nu weet C dat zijn Klaveren 9 vrij is omdat B bij den vorigen slag Klaveren 10 heeft uitgespeeld.

B weet daarentegen, dat C nog één Klaverenkaart (Klaveren 9) in handen heeft, terwijl B er nog 2 heeft. B kan nu het beste met Klaveren uitkomen al moet hij 1 slag opofferen. Speelt B eerst zijn troeven uit en komt hij eerst dan met Klaveren dan haalt B slechts 3 slagen (op zijn 3 troeven) terwijl als B eerst Klaveren uitspeelt hij 4 slagen binnenhaalt, hetwelk uit het volgende zal blijken:

B speelt Klaveren 6, C Klaveren 9 en A Schoppen 10.

Deze (10e) slag is aan C.

C komt nu uit met Ruiten Boer, A speelt Schoppen Boer, terwijl B met Harten 6 aftroeft.

Deze (11e) slag is aan B.

B komt uit met Klaveren 4, C speelt Schoppen 6, A speelt Schoppen Vrouw.

Deze (12e) slag is aan B.

Nu heeft B nog 2 troeven over (Harten 8 en Harten) waarmede hij den 13en en 14en slag haalt.

In totaal heeft B dus 10 slagen en C 4 slagen behaald, waardoor B gewonnen heeft.

Hij krijgt hiervoor zoowel van A als van C 4 fisches.

VOORBEELD B.

(3 spelers)

Wij zullen aannemen, dat C Piccolo speelt en Harten Heer en Harten 6 omruilt tegen Klaveren 9 en Klaveren 8.

Zoodra een der spelers Piccolo speelt, (hierbij wordt geen troef gemaakt) is het dikwijls voor de tegenspelers zaak, indien eenigszins mogelijk, alle slagen trachten binnen te halen, in welk geval de speler van Piccolo verloren heeft, daar hij 1 slag moet behalen. Gelukt het hem toch, in den loop van het spel 1 slag te krijgen, dan moet er natuurlijk op gespeeld worden hem nog 1 of meer slagen te bezorgen, in welk geval hij ook verloren heeft.

B moet uitkomen en wil zijn voelhoorns eens uitsteken, door het opspelen van Harten Aas. C speelt fluks Harten Heer weg en B Harten Boer. B krijgt argwaan, doordat C Harten Heer wegspeelt en veronderstelt, dat C misschien nog wel een niet lage Hartenkaart zal hebben, misschien wel Harten Negen.

B speelt dus voor den 2en slag een lage Hartenkaart, b. v. Harten 8, C speelt bij Harten 6 en A Harten 7 (A kan wel Harten 9 bijspelen doch dan komt de slag aan A en vindt A het beter B aan het woord m. a. w. aan den slag te laten). Doordat

B nog steeds denkt, dat C Harten 9 heeft, speelt B nog eens Harten, in dit geval Harten 5. (Als de tegenpartij twijfelt, of zij wel alle slagen zal kunnen binnenhalen begint zij in een zekere kleur te spelen om te zien, hoe de kaarten, resp. de kleuren verdeeld zitten.)

B speelt dus Harten 5, C speelt Harten 4 en A Harten 9. De slag is dus aan A.

A moet dus uitkomen en speelt zijn ééne Ruitenkaart uit, B speelt Ruiten 9 bij. C speelt echter Ruiten 5 bij. Deze slag is dus aan B.

Juist omdat A een lage Ruiten kaart uitspeelt kan B aannemen, dat A geen hoge Ruiten heeft en daar B ze zelf ook niet heeft, veronderstelt hij, dat C nog wel enkele hoogere Ruiten kaarten zal hebben. B speelt dus nogmaals Ruiten, nl. Ruiten 7, C speelt Ruiten 4 (omdat C in de Ruiten geen slag mag hebben, daar hij, Klaveren Aas in handen hebbende, ook hierop naar alle waarschijnlijkheid een slag zal krijgen, zoodat C minstens 2 slagen zou krijgen, waardoor hij het spel verliest). A speelt Klaveren Boer weg. B weet (althans kan weten) dat A nog enkele Ruiten in handen heeft, omdat A bij den laatst gevallen slag geen Ruiten heeft bekend. B speelt dus nogmaals Ruiten, in dit geval Ruiten 6. C is thans gedwongen, dezen slag te nemen en doet zulks met Ruiten Aas, om de anderen in den waan te brengen, dat hij ook inderdaad bedoelde op de Ruiten Kleur een slag te krijgen. A speelt Klaveren 7 weg. De slag is dus aan C. C uitkomende, speelt Schoppen 6, A heeft alle hierboven zijnde Schoppen Kaarten, zoodat A steeds aan den slag blijft en C dus onmogelijk een tweeden slag kan krijgen. C heeft dus gewonnen.

VOORBEELD C.

4 spelers)

A heeft gegeven.

B (aan de voorhand heeft Ruiten Aas

„ Boer

„ Tien

„ Zes

„ Vijf

„ Twee

Harten Boer

„ Vijf

„ Vier

„ Twee

Schoppen 4

Klaveren 2

„ 7

C heeft Harten Heer

„ Vrouw

„ Acht

Harten Zeven

„ Drie

Klaveren Boer

„ Tien

„ Vier

Schoppen Heer

„ Boer

„ Vijf

„ Drie

Ruiten 8

D heeft Schoppen Vrouw

„ Tien

„ Zes

„ Twee

Ruiten Vrouw

„ Negen

„ Vier

Harten 10

„ Zes

Klaveren Aas

„ Vrouw

„ Negen

„ Acht

A heeft Klaveren Heer

„ Zes

„ Vijf

„ Drie

Harten Aas

„ Negen

Schoppen Aas

„ Negen

„ Acht

„ Zeven

Ruiten Heer

„ Zeven

„ Drie

A heeft Harten Aas als troef gekeerd.

B mag het eerst bieden en zegt Misère (hij zou ook Piccolo durven bieden doch volstaat voorloopig met Misère. Mocht een andere speler Misère mede willen spelen, dan mag B alsnog Piccolo bieden. Nu is het mogelijk, dat van de 4 spelers 3 Pic-

colo spelen, doch veel komt zulks niet voor. Wij zullen eerst als voorbeeld nemen, dat B Misère speelt. Straks zullen wij als voorbeeld geven, dat hij Piccolo speelt.

VOORBEELD MISÈRE.

B komt uit met Schoppen 4, C speelt Schoppen Heer bij, D Schoppen Vrouw en A Schoppen Aas. De slag is dus aan A.

A heeft 1 hooge Ruiten kaart en enkele kleine kaarten. Hij begint dus met Ruiten Heer uit te spelen, B speelt Ruiten Boer bij, C Ruiten 8 en D Ruiten Vrouw. De slag is dus aan A. A speelt nog eens Ruiten, nl. Ruiten 7, B speelt Ruiten 6 bij, C Schoppen Boer en D Ruiten 9. De slag is dus aan D.

D probeert nog eens in de Ruiten en speelt Ruiten 4, A speelt Ruiten 3 en B speelt Ruiten 2. C speelt Harten Heer weg. De slag is dus aan D. Geen van de spelers A, C en D kunnen meer Ruiten kleur spelen en probeert D (die thans aan de voorhand zit) in de Harten kleur. D speelt Harten 10, A kan bijspelen Harten Aas of Harten 9. Speelt hij Harten 9 bij, dan heeft hij kans, dat B daaronder kan gaan, terwijl indien bij den volgenden slag weer Harten gespeeld wordt, de slag onvermijdelijk aan A valt. A speelt dus thans Harten Aas bij, B Harten Boer en C Harten Vrouw. De slag is dus aan A.

A speelt nog eens Harten, nl. Harten 9, B speelt Harten 5, C Harten 8 en D Harten 6. De slag is dus aan A.

A probeert thans in de Schoppen kleur. Hij speelt Schoppen 9, B speelt Klaveren 7 bij, C Schoppen 5 en D Schoppen 10. De slag is dus aan D. D heeft gezien, dat B bij den juist opgenomen slag Klaveren heeft gespeeld en probeert eens in de Klaveren kleur. D speelt Klaveren 9, A speelt Klaveren 6, B speelt Klaveren 2 en C Klaveren Boer. De spelers zien, dat B Klaveren 2 heeft weggespeeld en hebben niet veel hoop, dat

B in de Klaveren Kleur zal verliezen. Echter nemen zij het zekere voor het onzekere, en speelt C thans eens Klaveren 4 uit, D wil niet te hoog bijspelen en speelt Klaveren 8 bij, A Klaveren 5 en B Harten 4. De slag is dus aan D. De spelers hebben gezien, dat B geen Klaveren meer heeft. Nu kunnen A, C en D spelen zooals zij willen, doch kan B thans niet meer verliezen, omdat B de laagste Harten kaart (Harten 2) heeft en dan nog Ruiten Kaarten (de andere spelers hebben geen Ruiten kaarten meer).

B zal dus in dit geval gewonnen hebben.

Thans nemen wij aan, dat B met dezelfde kaart Piccolo speelt.

B moet met uitspelen beginnen en speelt Schoppen 4 uit. (Hij kan wel direct een slag nemen, door het uitspelen van Ruiten Aas, doch daar de Ruiten bij hem niet ongevaarlijk zitten laat hij eerst de anderen aan het woord.) Zulks doet hij door Schoppen 4 te spelen. Onder de Schoppen 4 zijn Schoppen 13 en Schoppen 2. Daar C wel Schoppen 3 heeft speelt hij niet onder de Schoppen 4 van B omdat na C wel een speler zal zijn, die den slag, bij gebrek aan een lage kaart, den slag toch moet nemen, zoodat C beter ineens Schoppen Heer kan spelen. D speelt zijn hoogste Schoppenkaart (Schoppen Vrouw bij) terwijl A den slag opneemt met Schoppen Aas. Daar A een aantal lage Klaveren heeft steekt hij zijn voelhoorns uit om te zien, wat voor Klaveren Kaart de speler B heeft. A speelt Klaveren 6 uit, waarop B Klaveren 2 bijspeelt. (Dit is leelijk; zoodra de speler een twee of een drie (de laagste kaarten) moet bijspelen, kan men veronderstellen, dat hij in de Klaveren een kaart heeft, waarop hij het spel kan verliezen). Daar B onder de kaart van A is gegaan, en deze slag toch niet meer voor B kan zijn, speelt C zijn hoogste Klaveren kaart bij (Klaveren Boer) terwijl D Klaveren Aas bijspeelt. Deze

slag is dus voor D. Daar D bemerkt, dat A in de Klaveren speelt om met 1 a g e Klaveren den speler B te doen verliezen, speelt D ook eens Klaveren, in dit geval Klaveren 8, A speelt Klaveren 5 bij, B Klaveren 7 en C ziende, dat deze slag toch niet aan B valt, Klaveren 10. De slag is dus aan C. C speelt nog eens met Klaveren, in dit geval Klaveren 4, D wetende dat van de figuurkaarten behalve zijn eigen Klaveren Vrouw, Klaveren Heer nog in het spel zit, speelt Klaveren Vrouw bij, in de hoop, dat B Klaveren Heer heeft en zodoende dezen slag zal moeten nemen. A Klaveren Heer in handen hebbende weet, dat deze slag niet aan B kan vallen zoodat A Klaveren Heer bijspeelt. B geen Klaveren meer hebbende en een weinig met de Ruiten in zijn maag zittende, speelt Ruiten Boer bij. Deze slag valt dus aan A. De tegenspelers van B hebben dus gezien, dat B geen Klaveren kaart meer in handen heeft en dat B Ruiten wegspeelt. „Misschien, dat hij daarin wel verliezen kan” denken de tegenspelers van B eenparig. A speelt dus een niet te hooge Ruiten kaart uit, laten wij zeggen Ruiten 7. B speelt Ruiten 6 bij, C Ruiten 8, D ziende, dat deze slag toch niet aan B valt, speelt zijn hoogste Ruiten kaart (Ruiten Vrouw) bij. Deze slag viel dus aan D. D speelt nog eens Ruiten, nl. Ruiten 9, A gaat hieronder en speelt Ruiten 3, B speelt Ruiten 5 en C (geen Ruiten meer hebbende) speelt Harten Heer weg. Deze slag is dus weer aan D. D weet, dat van de 13 Ruiten kaarten er reeds 8 gevallen zijn, en dat Ruiten Aas en Heer en nog enkele kleinere Ruiten in het spel zijn. Hij probeert nog eens met Ruiten en speelt Ruiten 4 uit; A moet Ruiten Heer bijspelen, terwijl B den slag neemt met Ruiten Aas; C speelt Harten Vrouw bij. Deze slag is dus aan B. Deze mag dus, om het spel te winnen, geen slag meer behalen. Nu gaan de tegenspelers van B er alles op zetten, om B nog minstens 1 slag te bezorgen.

B moet, dus uitspelen; daar hij weet, dat van de 13 Ruiten kaarten er 11 gevallen zijn en hij er zelf nog 2 in handen heeft, kan hij natuurlijk niet b. v. Ruiten 2 spelen, omdat dan deze slag natuurlijk ook voor hem is. B komt dus uit met Harten 5 in de zekere verwachting, dat deze slag genomen wordt, daar onder Harten 5 slechts de 4, 3 en 2 zijn en hij zelf Harten 2 en 4 heeft. C speelt Harten 8 bij, D Harten 10 en A Harten Aas. A probeert nog eens in de Harten en speelt Harten 9, B speelt Harten 4, C speelt Harten 7 en D Harten 6. De slag is dus aan A. A kan geen Harten meer spelen, omdat hij deze kleur niet meer heeft. Het eenigste, wat hij kan probeeren, is Schoppen-kleur spelen; hij speelt dan ook Schoppen 9, B speelt fluks zijn Harten Boer bij. C denkt, dat B misschien nog wel een Harten Kaart zal hebben, waarop hij het spel kan verliezen en neemt den op tafel liggenden slag met Schoppen Boer om met Harten 3 terug te komen (D speelt Schoppen 10 bij). Thans komt C met Harten 3 uit, D speelt Klaveren 9 en A Schoppen 8 bij, terwijl B Harten 2 bijspeelt. Deze slag is dus aan C. C komt met Schoppen 5 uit, D speelt Schoppen 6 bij, A Schoppen 7 en B Ruiten 10. Deze slag is aan A. A komt thans uit met Klaveren 3, B speelt Ruiten 2 bij, C Schoppen 3 en D Schoppen 2. Ook deze Piccolo heeft B dus gewonnen.

Een goed kaartspeler vraagt nimmer tijdens het spel, welke kleur troef is, welke kleur door de voorhand werd uitgespeeld, hoe de kaarten liggen enz. enz. Hij onthoudt zich tijdens het spel van op- of aanmerkingen en van gesprekken in het algemeen. Hij late nimmer eenige ontstemming of teleurstelling blijken en onthoudt zich van nabetrachtingen over een reeds geëindigde partij. Ook is het niet geoorloofd, dat de maats elkaar inlichtingen over den gang van de eene of andere partij verstrekken.

TITELS DIE VOOR ZICHZELF SPREKEN!

Buitengewone boeiende

NOVELLEN SERIE VAN AVONTUUR EN MYSTERIE

Fraaie uitvoering tegen lagen prijs. Ieder deeltje
is geïllustreerd en omslag in 3 kleurige uitvoering

PRIJS 35 CENTS PER DEELTJE

DE GESTOLEN GOUVERNANTE door Selon Cross

GEWETENSWROEGING door Frances Brown

GERED UIT DE HANDEN VAN EEN KOPPELAARSTER
door Frank L. Everton

VALSCH BESCHULDIGD door Everett-Green

EEN VERKOCHTE EN BETAALDE VROUW door Cecil
Houghton

DE SPION door Beatrice Graham

HET GESTOLEN DIAMANTEN HALSSNOER door Flo-
rence Hodgkinson

EEN GEVAARLIJKE ONDERNEMING door Ralph Sterlingh

HET GEHEIM VAN DEN VERGIFTRING door C. V.
Hargreaves

EEN AVONTUURLIJK REISJE door Vere Campbell

ZIJN GEHEIME VROUW door Selon Cross

HET GEHEIM VAN HET WOONSHIP door Bruce James

In elken boekhandel, in alle stadskiosken ver-
krijgbaar of tegen inzending van postwissel bij

N. v. A. W. SEGBOER'S UITGEVERS-MIJ.

's-GRAVENHAGE









