

Rikken



...hét Bourgondisch kaartspel

Kees Doevendans

RIKKEN
Hét Bourgondisch kaartspel

Kees Doevendans

EERSTE DRUK

DE TOERIST
UITGEVERIJ

ISBN 90-5650-322-7

INLEIDING

*Eindelijk is het dan zo ver: een boek over **rikken** !*

*Jaren geleden viel het me op dat tussen de vele boeken over bridge, klaverjassen en andere kaartspelen, geen boek over **rikken** te vinden was. Dit kaartspel geniet dan wel geen nationale, en zeker geen internationale bekendheid, maar is in het zuiden van Nederland decennia lang zeer vermaard geweest. Slechts in een aantal boeken óver kaartspelen wordt **rikken** genoemd, soms met een korte beschrijving van het spel. Als fervent 'rikker' lag daar voor mij de uitdaging, en niet alleen om genoemde leemte op te vullen. Ik had nog drie andere motieven: omdat er geen 'rikbond' is of een andere erkende instantie die zich o.a. met het vaststellen van spelregels bezighoudt, blijkt **rikken** op zeer uiteenlopende manieren gespeeld te worden. Het leek mij goed om in die spelregels enige ordening aan te brengen, om daarnaast de meest gespeelde varianten te beschrijven.*

*Een tweede reden is de dreigende vergetelheid: **rikken** heeft gedurende enkele generaties veel terrein verloren. Wellicht kan het tempo daarvan door mijn inspanningen een beetje worden vertraagd.*

Tenslotte hoop ik met dit boekje de geïnteresseerde leek op weg te helpen door niet alleen de spelregels te beschrijven, maar vooral ook aandacht te schenken aan tactiek en spelgedrag.

*Het is niet mijn bedoeling de geschiedenis en historische achtergronden van **rikken** te beschrijven. Enige verkenning op dit terrein leerde me, dat de oorsprong van het spel niet of nauwelijks vastgesteld kan worden. Bovendien ben ik veel meer geboeid door het spel zelf, waardoor ik de historie graag aan anderen over laat.*

*Dit boekje bestaat uit zeven delen: na een deel over algemene begrippen, behandelen de delen II t/m IV de verschillende biedingen die in het spel **rikken** voorkomen. Vervolgens doe ik in deel V een voorstel voor een puntentelling, waarna in deel VI een aantal varianten op de behandelde biedingen beschreven wordt. Het laatste deel tenslotte bestaat uit dertien spelvoorbeelden, die de belangrijkste principes nog eens illustreren. Deze spelvoorbeelden komen het best tot hun recht als je ze met de kaarten op tafel 'mee speelt'. Ook andere voorbeelden, die veelvuldig in het boek worden gegeven, kun je het beste volgen door daadwerkelijk de kaarten op tafel te leggen. Tenslotte zijn de belangrijkste begrippen van het **rikken** terug te vinden in de index. Daarin wordt verwezen naar dié pagina, waarop de term voor het eerst wordt gebruikt of uitgelegd.*

Boxtel, september 1998.

Kees Doevendans

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	3
INHOUDSOPGAVE.....	4
I. ALGEMEEN.....	7
1. MATERIAAL EN VOORBEREIDINGEN.....	7
1.1. De kaarten.....	7
1.2. Het ronddelen.....	7
1.3. Couperen.....	8
2. AFSPLEN DER KAARTEN.....	8
2.1. Het maken van slagen.....	8
2.2. Het bekennen van kleur.....	8
2.3. Het spelen van troef.....	9
2.4. Een spel-voorbeeld (SVB1).....	9
3. HET BIEDEN.....	11
3.1. Doel van het spel.....	11
3.2. Hoe komt een bod tot stand?.....	11
3.3. Mogelijke biedingen.....	11
II. RIKKEN.....	13
4. HET BOD 'RIKKEN'.....	13
4.1. Troefkleur en maat kiezen.....	13
4.2. Met welke kaarten kun je rikken?.....	14
4.3. Een spel-voorbeeld (SVB2).....	15
5. MEER OVER 'RIKKEN'.....	16
5.1. Het kiezen van de maat.....	16
5.2. Troeven tellen !.....	17
5.3. Troef trekken !.....	17
5.4. Taak van de maat.....	17
5.5. Een spel-voorbeeld (SVB3).....	17
6. MALHEUR OF TROELA.....	19
6.1. Malheur.....	19
6.2. Een voorbeeld.....	20
6.3. Nog een voorbeeld.....	20
6.4. Speel voorzichtig bij malheur.....	21
7. TACTISCHE TIPS 1.....	22
7.1. Meer over troef trekken.....	22
7.2. De positie (plaats aan tafel) van de rikker en zijn maat.....	23
7.3. Signaleren.....	26
SVB 4.....	26
8. PUNTENTELLING BIJ 'RIKKEN'.....	27
8.1. Puntentelling: hoe en waarom?.....	27
8.2. Punten bij rikken en beter rikken.....	28
8.3. Punten bij malheur.....	28
III. ALLEEN SPELEN.....	29
9. ZEVEN SLAGEN ALLEEN.....	29
9.1. Algemeen.....	29
9.2. Enkele voorbeelden.....	30
10. AANWIJZINGEN BIJ 'ALLEEN SPELEN'.....	31
10.1. De alleen-speler.....	31
10.2. De tegenspelers.....	32
10.3. Een spel-voorbeeld (SVB5).....	33
11. ACHT T/M DERTIEN SLAGEN ALLEEN.....	35
11.1. Algemeen.....	35
11.2. Een spel-voorbeeld (SVB 6).....	36
12. TACTISCHE TIPS 2.....	37
12.1. Snijden ('lekken').....	37
12.2. Lange kleur gebruiken.....	38
12.3. Als tegenspeler met troef uitkomen.....	39
SVB 7.....	41
12.4. Oversteken naar je maat.....	42
12.5. Positie aan tafel van de spelers.....	43
12.6. Onzekerheid scheppen door troef blijven spelen.....	44

IV. MISÈRE EN PIEKEN	45
13. MISÈRE.....	45
13.1. Doel van misère	45
13.2. Inschatten van de kaarten.....	46
13.3. Een spel-voorbeeld (SVB 8).....	47
13.4. Aanwijzingen bij het bod misère.....	47
13.5. De tegenspelers.....	49
13.6. Een spel-voorbeeld (SVB 9).....	50
14. PIEKEN	51
14.1. Doel van pieken	51
14.2. Pas op met pieken !.....	52
14.3. Een spel-voorbeeld (SVB 10).....	52
15. OPEN MISÈRE / PIEK.....	54
15.1. Doel van 'open' spelen.....	54
15.2. Een spel-voorbeeld (SVB 11).....	55
16. OPEN MISÈRE / PIEK MET EEN PRAATJE.....	56
16.1. Doel van open misère / piek met een praatje	56
16.2. Een spel-voorbeeld (SVB 12).....	57
V. PUNTENTELLING	59
17. PUNTENTELLING.....	59
VI. VARIATIES	61
18. WAARDE DER BIEDINGEN	62
19. AFWIJKINGEN BIJ MALHEUR / OPEN MISÈRE / OPEN PIEK.....	62
19.1. Malheur.....	62
19.2. Open misère / open piek.....	62
20. VIER MAAL PASSEN.....	63
20.1. Opnieuw delen	63
20.2. Vierde speler mag niet passen.....	63
20.3. Schoppen mieën	63
21. 'OP VOORHAND' RIKKEN.....	64
22. OPEN PIEK 'TOTAAL'	65

VII. SPEL-VOORBEELDEN.....	67
SPEL-VOORBEELD 13.....	68
Rikken met 7 troeven tegen.....	68
SPEL-VOORBEELD 14.....	69
Rikken - lekken	69
SPEL-VOORBEELD 15.....	70
Rikken - lekken - oversteken met troef.....	70
SPEL-VOORBEELD 16.....	71
Rikken - maat vergeet troef te spelen.....	71
SPEL-VOORBEELD 17.....	72
Malheur - gevraagde Vrouw	72
SPEL-VOORBEELD 18.....	73
Malheur - positie aan tafel	73
SPEL-VOORBEELD 19.....	74
7 Alleen - alleen-speler laten troeven - vóórtroeven door tegenspeler.....	74
SPEL-VOORBEELD 20.....	75
9 Alleen - alleen-speler laten troeven - overtroeven.....	75
SPEL-VOORBEELD 21.....	76
10 Alleen - lange kleur doorspelen - signaleren door tegenspelers.....	76
SPEL-VOORBEELD 22.....	77
Solo - troefkleur blijven doorspelen.....	77
SPEL-VOORBEELD 23.....	78
Misère.....	78
SPEL-VOORBEELD 24.....	79
Open misère met een praatje	79
SPEL-VOORBEELD 25.....	80
Op voorhand rikken	80

I. ALGEMEEN

1. Materiaal en voorbereidingen
2. Afspelen der kaarten
3. Het bieden

1. MATERIAAL EN VOORBEREIDINGEN

1.1. De kaarten

Rikken wordt gespeeld door vier spelers met een spel van 52 kaarten, zonder jokers. De waarde der kaarten, van hoog naar laag, is: Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9 enz. t/m 2. Schoppen, harten, ruiten en klaveren noemt men de vier kleuren, niet te verwarren met de kleuren rood en zwart. Er bestaat geen verschil in waarde tussen de kleuren, zoals dat bijvoorbeeld bij bridge is. Slechts indien een kleur als troefkleur is aangewezen (zie hoofdstuk 2), dan zijn de kaarten van die troefkleur hoger dan ongeacht welke kaart van de andere drie kleuren.

1.2. Het ronddelen

Bij aanvang van het spel dien je eerst te couperen (zie § 1.3.). Vervolgens deelt één der spelers de kaarten rond. Dat doet hij op de volgende wijze: hij geeft allereerst iedere speler (ook zichzelf) 7 kaarten, te beginnen met de speler links van hem, gaande in de richting van de klok. Daarna krijgt ieder nog 6 kaarten, zodat alle spelers dan 13 kaarten hebben. Het is overigens ook toegestaan eerst 6 en vervolgens 7 kaarten rond te delen. De spelers rangschikken hun kaarten in de hand naar eigen voorkeur, maar zorgen ervoor dat ze door de andere spelers niet gezien kunnen worden.

Indien een fout wordt gemaakt bij het ronddelen, zijn er verschillende mogelijkheden:

1. Indien één speler één kaart te veel heeft (en een andere speler dus één kaart te weinig), geeft eerstgenoemde speler een kaart naar keuze aan de ander. De kaarten innemen en opnieuw ronddelen zou voor een of meer spelers nadelig kunnen zijn, indien men goede kaarten heeft gekregen. In sommige kringen echter neemt men altijd de kaarten in, en deelt men opnieuw rond.

2. In alle andere gevallen van foutief ronddelen worden de kaarten opnieuw rondgedeeld.

Nadat ieder zijn 13 kaarten heeft, begint het bieden dat in hoofdstuk 3 wordt besproken. Bij deze zij reeds vermeld dat de kaarten weer opnieuw worden rondgedeeld, indien geen enkele speler een bod doet. Daarnaast zijn er in dat geval ook nog andere mogelijkheden, die in hoofdstuk 20 worden vermeld. Na afloop van ieder spel worden de kaarten ingenomen, gecoupeerd en opnieuw rondgedeeld door de speler die links van de vorige geveer zit.

1.3. Couperen

Couperen gaat als volgt: de geveer legt de complete stock kaarten voor een andere, willekeurige speler neer. Deze neemt een stapeltje van een willekeurig aantal kaarten eraf, en legt dit naast het overblijvende stapeltje. De geveer legt dan het overblijvende stapeltje op het afgenomen stapeltje, en gaat vervolgens vanaf de bovenste kaart weer ronddelen. Door dit couperen wordt voorkomen dat de kaarten te veel worden geschud, waardoor er in het volgende spel weinig kans bestaat op een redelijk bod. Voor het ronddelen de kaarten flink schudden, is dus bij rikken uit den boze.

2. AF SPELEN DER KAARTEN

2.1. Het maken van slagen

Het spel rikken wordt gespeeld door het maken van slagen. De speler die links van de geveer zit, werpt als eerste een kaart open op tafel. Vervolgens leggen de andere spelers om de beurt, weer in de richting van de klok, een kaart bij. De speler wiens kaart het hoogst in waarde is, neemt de vier kaarten op en legt ze op een stapeltje naast zich neer. Dit stapeltje heet dan een slag. De speler die deze slag heeft gewonnen (heeft 'gehaald'), speelt als eerste weer een nieuwe kaart op tafel, waarna de anderen weer op volgorde bijspelen. Wie de hoogste heeft gespeeld, neemt de slag en speelt weer als eerste uit. Zo gaat het spel verder tot alle kaarten zijn gespeeld, en er in totaal dus 13 slagen zijn gemaakt, verdeeld over de spelers.

2.2. Het bekennen van kleur

Je bent verplicht kleur te bekennen. Dat wil zeggen: nadat de eerste kaart van een slag is uitgespeeld, moeten de andere drie spelers een kaart van dezelfde kleur (schoppen, harten, ruiten of klaveren) bijspelen. Het zogenaamde 'verzakten' (niet bijspelen van dezelfde kleur, terwijl je wel een of meer kaarten daarvan hebt), is dus niet toegestaan. De speler die als eerste van een slag uitspeelt, is uiteraard wel vrij om te kiezen met welke kleur hij begint. Indien je geen kleur kunt bekennen, eenvoudig omdat je daarvan geen kaarten hebt, dan moet je wel een andere kleur bijspelen. Echter, de mogelijkheid om de slag te halen is dan niet meer aanwezig, ongeacht de hoogte van de gespeelde kaart.

Een voorbeeld : de eerste speler komt uit met ♥10. Vervolgens worden bijgespeeld: ♥3, ♥Boer en ♠Heer. De vierde speler heeft dus geen harten-kaarten, en moet een andere kleur bijspelen.

De Heer is de kaart met de hoogste waarde, maar de slag wordt gewonnen door de speler, die ♥B speelt. Immers, het spelen van ♠H is géén kleur bekennen (de uitgespeelde kleur was harten), waardoor het halen van de slag onmogelijk is.

Op bovenstaande regel is één uitzondering. Je kunt, zonder kleur te bekennen, toch de slag halen door het spelen van troef.

2.3. Het spelen van troef

Bij het bieden kan één van de vier kleuren aangewezen zijn als troefkleur (zie ook hfdst. 4). Zoals reeds gezegd hebben kaarten van de troefkleur, zgn. 'troeven', altijd een hogere waarde dan kaarten van de andere drie kleuren. Daardoor is het mogelijk om toch een slag te halen, indien je geen kleur kunt bekennen.

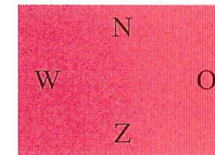
Weer een voorbeeld : Schoppen is aangewezen als troefkleur! De eerste speler komt uit met ♥10, waarna ♥3, ♥Boer en ♠2 volgen. De Boer is de hoogste kaart, maar ♠2 heeft als troef meer waarde. Derhalve wint ♠2 de slag.

Volledigheidshalve dient vermeld te worden, dat je slechts een troefkaart mag bijspelen, indien je geen kleur kunt bekennen. Zou de vierde speler in het voorbeeld nog een of meer harten-kaarten hebben, dan mag hij geen troef bijspelen. De regel van 'kleur bekennen' gaat voor alles, en hij zou in dat geval dus harten moeten bijspelen.

Wanneer twee of zelfs drie spelers geen kleur kunnen bekennen en troeven bijspelen, dan wint uiteraard de hoogste van de troeven. Ook indien de troefkleur zelf wordt uitgespeeld, dien je kleur te bekennen en wint de hoogste troef.

2.4. Een spel-voorbeeld (SVB 1)

Laten we nu eens een compleet spel naspelen om bovengenoemde begrippen in praktijk te zien. Neem daartoe een spel kaarten en speel het spel op tafel mee. Gemakshalve zullen we in het vervolg de spelers Noord, Oost, Zuid en West noemen, die als in volgend diagram aan tafel zijn gezeten:



In ons voorbeeld heeft Zuid gerikt en West is zijn maat. Dat wil zeggen dat Zuid de opdracht heeft, samen met West, om in het komende spel minimaal 8 slagen te halen. Zuid heeft daarbij bepaald dat ruiten de troefkleur is. Hoe een dergelijke opdracht of bod tot stand komt, zullen we zien in hoofdstuk 3. De kaarten zitten als volgt verdeeld over de spelers:

♠ A 9 8 6 4 ♥ V B 5 2 ♦ - ♣ H 6 3 2		♠ B 5 3 2 ♥ 8 7 6 3 ♦ 9 7 6 ♣ B 5
♠ H V 7 ♥ H 10 9 ♦ V 5 2 ♣ A 10 9 4		♠ 10 ♥ A 4 ♦ A H B 10 8 4 3 ♣ V 8 7

Zuid was toevallig ook de gever, zodat West als eerst moet uitspelen.

1^e slag: West komt uit met ♠A, waarna respectievelijk ♠7, ♠2 en ♠10 worden bijgespeeld. West wint de slag en komt weer als eerste uit. Je ziet dat de anderen met hun laagste kaarten kleur bekennen; als je de slag toch niet kunt halen, kun je het beste je slechtste kaarten (in dit geval dus de laagste) weggooien.

2^e slag: Zoals we zullen zien, zou West als maat van de 'rikker' nu het beste troef kunnen spelen. Maar West heeft geen ruiten, en speelt daarom weer schoppen, en wel ♠9. Noord denkt nu de slag te halen met ♠H (want de Aas is al weg), maar na ♠3 van Oost haalt Zuid de slag met ♦3. Want omdat ruiten troef is, heeft ♦3 een hogere waarde.

3^e slag: Zuid speelt en haalt ♦A, waar ♣2, ♦2 en ♦6 bijkomen. Noord en Oost moeten bekennen. West kan niet bekennen en gooit een lage kaart af (♣2).

4^e slag: Zuid speelt en haalt ♦H. West speelt ♥2, en Noord en Oost resp. ♦5 en ♦7.

5^e slag: Zuid komt met ♦B die gehaald wordt door Noord met ♦V. West speelt ♥5 en Oost ♦9.

Zuid heeft ondertussen geteld hoeveel troeven er al over de tafel zijn gegaan (tien stuks), en weet dus dat de andere spelers geen troeven meer hebben. Hijzelf heeft immers de laatste drie.

6^e slag: Noord heeft de vorige slag gehaald en komt nu dus uit. Hij speelt ♣A en haalt de slag, omdat de anderen moeten bekennen (met resp. 5, 7 en 6).

7^e slag: Vervolgens komt Noord met ♣10, die gehaald wordt door de Heer van West. Want Oost moet de Boer spelen, waarop Zuid de Vrouw legt omdat hij niet zeker weet of West de Heer heeft. West heeft die wel en moet hem ook leggen, wat niet nodig zou zijn als hij nog een lage klaveren had gehad.

8^e slag: West kan nu schoppen spelen, want hij weet dat zijn maat daarop troef kan spelen (kan 'aftroeven'). Maar hij komt met ♥5 in de hoop dat in die kleur ook nog slagen zijn te halen. Noord speelt de Heer, Oost de 3 en Zuid haalt de slag met de Aas.

9^e slag: Zuid speelt ♥4, die door West met de Vrouw wordt gehaald. Noord en Oost spelen ook harten (9 en 6).

10^e slag: Vervolgens haalt West ook ♥B waarbij Zuid ♣8 kan opruimen. Deze ♣8 zou voor Zuid geen winnende kaart zijn als hij deze zou moeten uitspelen (de 9 zit nog bij Noord). Noord en Oost spelen resp. ♥10 en ♠7.

11^e t/m

13^e slag: Waar West nu ook mee uitkomt: Zuid heeft nog drie troeven over en haalt daarmee de laatste slagen. Immers, deze drie troeven zijn de hoogste kaarten, die nog in het spel zitten.

Zuid heeft, samen met zijn maat West, elf slagen gehaald en dus ruimschoots zijn bod (minimaal acht slagen) waargemaakt.

3. HET BIEDEN

3.1. Doel van het spel

Zoals bij de meeste sporten en spelen is het doel bij rikken zoveel mogelijk punten te scoren. De punten kunnen ook omgezet worden in fiches of geldstukken, zodat men na afloop daadwerkelijk met geldelijke winst of verlies uit elkaar gaat (zie hoofdst. 8 en 17). Om punten te kunnen scoren moet je een bod gedaan hebben, en dat bod dan in het spel ook waarmaken. Voldoe je niet aan het gestelde bod, dan heb je verloren en gaan de punten naar de tegenpartij. Uit voorgaande zin blijkt tevens dat bij een vastgesteld bod van een of meer spelers, de andere spelers automatisch de tegenpartij vormen: zij zullen in het spel proberen te verhinderen dat het bod wordt gehaald.

3.2. Hoe komt een bod tot stand?

Nadat de kaarten zijn rondgedeeld, mag de speler die links van de geveer zit, als eerste een bod doen. Daarna volgen de andere spelers, gaande in de richting van de klok. Belangrijk is dat je slechts een bod mag doen, als dat hoger is dan een voorafgaand bod van een der spelers. Kun je geen hoger bod doen, dan moet je passen. Heb je eenmaal gepast, dan is het niet meer mogelijk een bod te doen bij de volgende beurt. Het bieden vindt een einde wanneer drie achtereenvolgende spelers passen; de speler die het laatste (en dus hoogste) bod heeft gedaan, moet in het komende spel gaan proberen zijn bod waar te maken.

3.3. Mogelijke biedingen

Hierna volgt een opsomming van alle mogelijke biedingen, op volgorde van laag naar hoog. Wat deze biedingen inhouden, en hoe ze gespeeld dienen te worden, zullen we in volgende hoofdstukken aan bod laten komen.

	BOD		Toelichting
1	Rikken		met maat 8 slagen
2	Beter rikken		met maat 8 slagen; harten troef
3		7 alleen	men speelt alleen; 7 slagen halen
4		7 beter	idem; harten troef
5		8 alleen	men speelt alleen; 8 slagen halen
6		8 beter	idem; harten troef
7		misère/piek	men speelt alleen en mag geen enkele slag halen (misère) / moet één slag halen (piek)
8		9 alleen	men speelt alleen; 9 slagen halen
9		9 beter	idem; harten troef
10		10 alleen	men speelt alleen; 10 slagen halen
11		10 beter	idem; harten troef
12		11 alleen	men speelt alleen; 11 slagen halen
13		11 beter	idem; harten troef
14		12 alleen	men speelt alleen; 12 slagen halen
15		12 beter	idem; harten troef
16	Malheur	(verplicht melden)	als rikken. Speler heeft drie Azen. Maat is de speler met de 4 ^e Aas. De maat kiest de troefkleur
17		open misère/piek	als misère/piek; de speler van dit bod legt zijn kaarten open op tafel
18		open misère/piek met een praatje	als misère/piek; kaarten van alle spelers open op tafel; 3 tegenspelers mogen overleggen
19		solo	13 slagen alleen
20		solo beter	13 slagen alleen; harten troef

Zowel bij het bod *rikken* als bij een ‘alleen’-bod kondigt men tijdens het bieden slechts aan: “Ik rik” of “ik bied 7 (of meer) slagen”. Welke kleur men tot troefkleur zou willen kiezen als men het bieden wint, mag nog niet gezegd worden. Pas wanneer het bieden is afgelopen, wijst de speler van het winnende bod de troefkleur aan. Je ziet dat het bij *rikken* en bij ‘alleen bieden’ mogelijk is om ‘beter’ te bieden. Een ‘beter-bod’ (harten is dan verplicht de

troefkleur) is hoger dan hetzelfde bod in een andere kleur. Bij een dergelijk bod is dus wel tijdens het bieden al bekend dat men harten als troefkleur kiest. Overigens, als je als eerste het bod *rikken* wilt doen waarbij je harten als troefkleur wilt kiezen, dan zeg je gewoon: "Ik rik" en niet "Ik rik beter". Daarmee zou je direct verraden dat je goede harten hebt. *Beter rikken* doe je alleen *dán* wanneer een speler *vóór* jou reeds het bod *rikken* heeft gedaan. Het is niet verplicht steeds het eerstvolgende hogere bod te doen; je mag één of meer biedingen overslaan en gelijk naar een veel hoger bod springen. Hierop is één uitzondering: je mag slechts een aantal slagen 'alleen' bieden, als het bod *rikken* al door een der spelers is gedaan. Dus de speler die als eerste biedt, heeft de keuze uit *rikken*, een van de drie *misère-lpiek*-biedingen of *solo*. Daarna ben je vrij in het bieden, als ieder bod maar hoger is dan het voorafgaande.

Een voorbeeld: Nadat de kaarten zijn rondgedeeld, zou het bieden als volgt kunnen verlopen:

NOORD	OOST	ZUID	WEST
(Deelt de kaarten)	rikt	7 slagen	7 slagen beter
8 slagen	misère	9 slagen	9 slagen beter
Pas	open misère	Pas	Pas
Pas			

Het bieden is dus door Oost gewonnen met *open misère*: hij probeert in het komende spel geen enkele slag te halen, waarbij zijn kaarten open op tafel liggen (dus zichtbaar voor iedereen). De andere drie spelers zullen proberen hem wel een slag te laten halen, waardoor Oost het spel zou verliezen. Bij de *misère-lpiek*-biedingen is het dan ook niet altijd nodig het hele spel uit te spelen: op het moment dat de speler met *misère* een slag haalt, of de *piek*-speler twee slagen, heeft hij verloren en is het spel uit.

Bovenstaande is slechts een voorbeeld: in de praktijk zal het zelden voorkomen dat alle spelers tegen elkaar opbieden. Het zou erg toevallig zijn dat iedere speler goede kaarten heeft, en er een dergelijk biedverloop ontstaat.

II. RIKKEN

4. Het bod *Rikken*
5. Meer over *rikken*
6. Malheur of Troela
7. Tactische Tips 1
8. Puntentelling bij *rikken*

4. HET BOD 'RIKKEN'

4.1. Troefkleur en maat kiezen

Het laagste bod, waaraan het spel tevens zijn naam ontleent, is *rikken*. Je doet dit bod door te zeggen: "Ik rik". Zoals in de lijst van biedingen in § 3.3. reeds is vermeld, stel je je bij dit bod ten doel om minimaal 8 slagen te halen. Je speelt echter niet alleen: je moet voor het komende spel een partner kiezen, die bij *rikken* de 'maat' wordt genoemd. De rikker en zijn maat vormen dus samen een partij, tegenover de andere twee spelers die zullen proberen te verhinderen dat de gestelde 8 slagen worden gehaald. Pas nadat het bod 'ik rik' bij het bieden heeft gewonnen, wijs je de troefkleur aan en kies je een maat. De troefkleur zal uiteraard dié kleur zijn, waarin je goede kaarten hebt. Vervolgens kies je een maat door het noemen van een Aas, die je zelf niet hebt. Dit mag niet de Aas zijn van de troefkleur.

De speler die de gekozen Aas heeft, wordt dan de maat van de rikker. Hij mag zich echter niet bekend maken: pas bij het afspelen der kaarten, dus wanneer de Aas op tafel komt, blijkt wie de maat is. Belangrijk in dit verband: de eerste keer dat aan het begin van een slag een kaart van de kleur van de gevraagde Aas wordt uitgespeeld, is de maat verplicht deze Aas te spelen, en zich op die wijze bekend te maken. Ook al zou een lagere kaart voldoende zijn om de slag te halen, toch is het spelen van de Aas dan verplicht. Indien de maat zelf als eerste met de gevraagde kleur wil spelen, dient hij ook eerst de Aas uit te spelen.

Een voorbeeld: Kijken we nu even terug naar spel-voorbeeld 1 in § 2.4. Nadat Zuid had rondgedeeld, mocht West als eerste bieden. Zijn kaarten waren te slecht voor een bod, dus West paste. Hetzelfde gold voor Noord en Oost. Zuid echter had goede ruiten-kaarten en zei: "Ik rik". Omdat de andere drie spelers pasten, won het bod van Zuid en was daarmee het doel van het navolgende spel bepaald. Daarna pas kondigde Zuid aan: "Ruiten troef en schop-

pen Aas". Zowel ♥A als ♦A kon Zuid uiteraard niet kiezen; waarom hij voor ♠A koos, zullen we nog zien. Mogelijk was echter ook ♣A.

Nog een voorbeeld: Wanneer we nu het biedverloop bekijken dat op pagina 12 als voorbeeld werd gegeven, dan zien we het volgende: zowel bij het rikken van Oost, als bij het alleen-bieden van Noord (8 slagen) en Zuid (7 en later 9 slagen), weten we niet wat zij als troefkleur zouden hebben gekozen, indien hun bod had gewonnen. Ook is niet bekend welke maat Oost zou hebben gekozen, als zijn bod *rikken* had gewonnen. Slechts van West weten dat hij harten troef moet maken als zijn bod zou winnen, en dus waarschijnlijk goede kaarten had in de harten-kleur. Dat al deze zaken niet vernoemd worden tijdens het bieden, is van groot belang. Anders zou je nog tijdens het bieden reeds informatie prijsgeven over je kaarten (bijv. in welke kleur je goede kaarten hebt, of welke Aas je niet/wel hebt). Deze informatie zou voor de anderen nuttig kunnen zijn tijdens het bieden, of tijdens het afspelen.

4.2. Met welke kaarten kun je rikken?

Het is vanzelfsprekend dat je het bod *rikken* niet kunt waarmaken met slechte kaarten. Dat wil zeggen: met weinig hoge kaarten heb je niet veel kans op het maken van slagen. Daarnaast is het van belang van minstens één kleur redelijk veel kaarten te hebben; deze kleur kies je dan tot troefkleur. Zou je namelijk een troefkleur kiezen waarvan je weinig kaarten hebt, dat bestaat de kans dat veel troeven in het komende spel bij de tegenspelers zitten. En die zouden dan ook veel slagen kunnen maken.

Als richtlijn zou je voorlopig kunnen aanhouden: **om te kunnen rikken (het bod *rikken* te doen) zijn minimaal zes kaarten van dezelfde kleur vereist, waaronder minstens twee kaarten van 10 of hoger. Voor iedere kaart méér, mag je één hoge minder hebben: dus zeven troeven met één hoge, of acht troeven zonder hoge.**

Je dient te beseffen dat dit slechts een richtlijn is. Afhankelijk van de andere kaarten kunnen hierop uitzonderingen bestaan. Ook met de vijf hoogste troeven (Aas t/m 10) is het wellicht mogelijk om verantwoord te rikken. Voorlopig houden we aan: zes troeven waaronder twee van 10 of hoger, zoals in de volgende voorbeelden:

- | | |
|---|---|
| 1. ♠ 10
♥ A H B 8 4 3
♦ A H 9 4 3 2
♣ - | Harten troef (iets beter dan ruiten: 6 kaarten met A, H en B. Met één ruiten meer zou ruiten troef moeten zijn. |
| 2. ♠ V B 10 8 4 3 2
♥ A 5
♦ 5
♣ B 9 6 | Schoppen troef: 7 kaarten met V, B en 10. |
| 3. ♠ 8 2
♥ 10 5 4
♦ -
♣ A H V 10 9 6 5 4 | Klaveren troef: 8 kaarten met 4 hoge. |
| 4. ♠ B 10 6 5
♥ A H B
♦ H V 9
♣ H 4 3 | Passen: te slechte kaarten om een bod te kunnen doen. |

5. ♠ 10 3
♥ B 9 8 7 5 4 2
♦ A 8 2
♣ V

Harten troef: 7 kaarten met de Boer.

6. ♠ 9 8 7 6 5 4 3 2
♥ H 10
♦ V 9 7
♣ -

Schoppen troef: 8 kaarten met ♥H en ♦V. Zonder Heer en Vrouw zou rikken maar minimaal verantwoord zijn.

4.3. Een spel-voorbeeld (SVB 2)

	♠ 2		
	♥ A H 8		
	♦ V 10 9		
	♣ A V B 10 8 5		
♠ H V 6	N	♠ 9 8 7 5 3	
♥ 10 9	W	♥ 7 4 3 2	
♦ A B 8 7 3 2	O	♦ H 6	
♣ H 7	Z	♣ 9 3	
	♠ A B 10 4		
	♥ V B 6 5		
	♦ 5 4		
	♣ 6 4 2		

West heeft de kaarten gedeeld, zodat Noord als eerste mag bieden.

De klaveren-kleur is prima, dus Noord zegt: "Ik rik". Vervolgens zeggen Oost en Zuid dat ze passen. De kaarten van West zijn ook goed genoeg om te rikken, maar ook niet meer dan dat. Voor een hoger bod komen zijn kaarten niet in aanmerking, dus ook West moet passen. Nu kan Noord aankondigen: "Klaveren troef en schoppen Aas". De keuze van ♠A is gebaseerd op het 'bloot zitten' van ♠2 (slechts één kaart hebben van een kleur).

1^e slag: Omdat Noord zelf mag uitkomen, begint hij met deze ♠2 om naar zijn maat te vragen. Zuid haalt de slag met ♠A.

2^e slag: Zuid heeft ook kaarten van de troefkleur, en hoort daarvan zijn hoogste uit te spelen: ♣6 (zie ook § 5.4.). West speelt niet de Heer, maar de 7! Hij hoopt nl. dat Noord de Aas speelt, waardoor de Heer altijd een slag betekent. Zou hij de Heer bijspelen, dan is het vrij zeker dat Noord deze neemt met de Aas.

Noord vraagt zich nu af: "Wie zou de Heer hebben?" Hij weet dat Zuid de Heer wel gespeeld zou hebben i.p.v. de 6, dus zit de Heer bij West of Oost. West speelde de 7 bij, maar kan toch de Heer hebben. Noord besluit een kans te wagen en speelt de Vrouw. Oost 'loopt bij' met de 3, en nu weet Noord dat West de Heer heeft.

3^e slag: Noord speelt nu ♣A wel, en vangt daarmee de Heer van West. Hiermee heeft Noord geluk, want West zou best nog een klein troefje gehad kunnen hebben om bij de Aas te spelen. Dan zou de Heer voor West alsnog een slag betekenen.

4^e slag: Noord speelt nog een keer troef, de Boer, om het laatste troefje weg te halen. Deze ♣4 blijkt bij zijn maat Zuid te zitten. Als Noord dit had geweten, dan zou hij geen troef meer hebben gespeeld; het is zonde om troef weg te halen bij je maat, die dit troefje later in het spel wellicht goed zou kunnen besteden.

Maar in dit geval zou ook Oost ♣4 nog kunnen hebben; hij speelde in de vorige slag wel de 9, maar deed dit wellicht met opzet om Noord te misleiden. Oost speelt ♠5 en West ♦2.

5^e slag: Noord kan nu stoppen met troef spelen; hij heeft zelf de laatste drie in de hand, en dit blijven altijd drie slagen.

Noord gaat verder met ♥A, want hij wil in de ruiten-kleur nog even afwachten. De anderen spelen resp. ♥2, ♥5 en ♥9 bij.

6^e slag: Noord haalt vervolgens ook ♥H, met resp. 3, 6 en 10 van de anderen.

7^e slag: Noord speelt weer harten, de 8, waarop Oost de 4, Zuid de Vrouw en West ♦3.

8^e slag: Nu is Zuid aan slag en hij kan verder gaan met ♥B. West speelt ♦7, Noord ♦9 (hij hoeft uiteraard niet af te troeven met klaveren, want

♥B van zijn maat Zuid is goed) en Oost ♥7.

9^e slag: Zuid speelt ♠B uit, welke West met de Heer probeert te halen. Maar Noord troeft af met ♣5.

10^e +

11^e slag: Noord komt nu met ♦10, waardoor Oost en West twee ruiten-slagen kunnen maken. Oost haalt nl. met de Heer, en speelt vervolgens weer ♦6 naar de Aas van West.

12^e +

13^e slag: De laatste twee slagen zijn uiteraard voor de twee troeven van Noord, die dus samen met zijn maat Zuid elf slagen haalde. Gebruikelijk is dat die laatste twee slagen niet meer worden uitgespeeld: na de 11^e slag legt Noord zijn twee troeven op tafel en laat daarmee zien, dat de laatste slagen voor hem zijn.

5. MEER OVER 'RIKKEN'

5.1. Het kiezen van de maat

Wanneer je de mogelijkheid hebt om uit meerdere Azen te kiezen, dan zijn er verschillende argumenten, die een rol kunnen spelen bij de keuze. Het uitgangspunt bij die argumenten is uiteraard steeds: "Welke keuze is het meest in mijn voordeel?", ofwel "Hoe kunnen mijn maat en ik de meeste slagen halen?"

- A. Je kiest een Aas van een kleur, waarvan je zelf maar één kaart hebt. Als de betreffende kleur wordt gespeeld, haalt je maat de slag met zijn Aas, waarbij je zelf met die ene kaart bekent. Wordt dezelfde kleur weer gespeeld, dan heb je de mogelijkheid om op die kleur te troeven.
- B. Gunstig kan ook zijn om van een kleur de Heer en een lage kaart (een 'kleintje') te hebben. Als je maat zijn Aas heeft gehaald (waar het kleintje bij valt), heb je zelf de Heer om in die kleur weer een slag te halen.
- C. Je kunt ook de Aas kiezen van een kleur, waarvan je juist veel kaarten hebt. Samen met de Aas van de maat kun je dan misschien veel slagen halen in die kleur.

Er zit wel een risico in: de tegenspelers hebben weinig kaarten van die kleur, en zullen wellicht snel kunnen aftroeven (misschien zelfs de Aas wel!). Deze mogelijkheid kan dan ook alleen wanneer je als rikker eerst de troeven bij de tegenpartij kunt weghalen, om vervolgens de kleur van de gevraagde Aas te spelen.

Zijn de hier beschreven keuzen niet mogelijk, dan zul je moeten gokken. Soms komt het voor dat je een Aas mee moet vragen van een kleur, waarvan je zelf geen kaarten hebt.

Zie de volgende hand:

♠ -
♥ A H B 10 9 8 6 3 2
♦ A V 5 3
♣ -

Een prachtige hand om mee te rikken: 9 troeven (harten uiteraard) en twee goede ruiten. Gevraagde Aas: gokken tussen schoppen en klaveren. Een nadeel hierbij is dat je niet zelf kunt 'vragen' naar de maat, d.w.z. niet zelf een kaart kunt uitspelen van die kleur, waarop je maat zijn Aas moet spelen. Het kan in zo'n geval voorkomen dat een aantal slagen wordt gespeeld zonder dat je weet wie je maat is. Pas wanneer de kleur van de Aas op tafel komt (en daar moet je dus op wachten), weet je wie jouw maat is.

In genoemd voorbeeld is het zelfs mogelijk om negen slagen in de troefkleur te halen, en met ♦ A de tiende slag. Bij de elfde slag speel je weer ruiten, die wellicht door een ander wordt gehaald. Daarna komt in de twaalfde of dertiende slag pas de gevraagde Aas op tafel, en weet je wie jouw maat is (of eigenlijk 'was', want het spel is nagenoeg uit!).

5.2. Troeven tellen!

Het uitroepteken staat er niet voor niets. Voor alle spelers, maar vooral voor de rikker, is het uiterst belangrijk om tijdens het spel te tellen welke troefkaarten reeds zijn uitgespeeld. Het zou zonde zijn wanneer een tegenspeler met een laag troefje een goede kaart van jou aftroeft, terwijl dat niet had hoeven gebeuren als je je had gehouden aan het principe van het :

5.3. Troef trekken!

Een eerste taak die de rikker heeft, is om de troeven bij de tegenpartij weg te halen. Men noemt dit 'troef trekken': als rikker heb je waarschijnlijk de beste kaarten in de troefkleur, en ben je in staat om de troeven bij de tegenspelers weg te halen. Dit moet je ook altijd zo snel mogelijk doen. Anders bestaat de

kans dat de tegenpartij zijn troeven gaat gebruiken om jouw goede kaarten (of die van jouw maat) in andere kleuren af te troeven.

5.4. Taak van de maat

Uiteraard dient de maat van de rikker laatstgenoemde zoveel mogelijk te helpen; ze vormen immers samen een partij. Omdat troef trekken zeer belangrijk is aan het begin van het spel, dient de maat hierbij te helpen door ook troef te spelen, als hij 'aan slag' is. Het beste is dan de hoogste troef uit te spelen: de rikker weet dan dat eventuele hogere troefkaarten die hij zelf ook mist, dus bij de tegenpartij zitten. Kan de maat geen troef spelen (omdat hij deze niet heeft), dan is het vaak goed om in de kleur van de gevraagde Aas te spelen: de Aas, als hij deze nog heeft, of anders een andere kaart in die kleur. De rikker kan immers een goede reden hebben gehad om juist in die kleur de Aas te vragen (zie 'het kiezen van de maat' hierboven).

5.5. Een spel-voorbeeld (SVB 3)

We zullen weer eens een compleet spel naspelen, en daarin vooral letten op de overwegingen van de spelers.

West heeft gegeven, dus het bieden begint bij Noord.

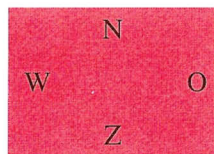
Je ziet dat Noord, Oost en Zuid te slechte kaarten hebben om een bod te doen, waardoor ze dus alle drie passen. West echter heeft een goede hand om te rikken, en zegt: "Ik rik." Zijn kaarten zijn overigens ook goed genoeg om 7 *slagen alleen*, of zelfs 8 *slagen* te bieden. Helaas voor West mag dit niet, omdat vóór hem het bod *rikken* door geen van de spelers werd gedaan (zie 3.3.).

Vervolgens zegt West: "Harten troef, klaveren Aas."

De keuze van de troefkleur is natuurlijk duidelijk. Voor de gevraagde Aas zijn drie kleuren mogelijk, maar West kiest voor klaveren vanwege zijn mooie kaarten in die kleur: ♣7 om bij de Aas te leggen, waarna hij zelf nóg drie slagen in klaveren kan maken.

♠ V 10 5
♥ V 7 2
♦ A H 9 7 2
♣ 6 3

♠ 6
♥ A H B 9 6 5 4
♦ 4
♣ H V B 7



♠ A B 9 4 3
♥ 10 8
♦ 6 5
♣ A 8 5 4

♠ H 8 7 2
♥ 3
♦ V B 10 8 3
♣ 10 9 2

1^e slag: Noord mag uitspelen en begint met ♦A. Een lage schoppen zou ook kunnen (niet meteen de Vrouw!), maar dan moet hij maar afwachten. Hij weet niet wie de maat van de rikker is en neemt liever zelf initiatief door te proberen enkele ruiten-slagen te halen.

De andere spelers bekennen met resp. ♦5, ♦3 en ♦4.

2^e slag: "Dit gaat goed", denkt Noord en hij vervolgt met ♦H. Na de 6 en 8 van Oost en Zuid troeft West met ♥4, en haalt zijn eerste slag.

3^e slag: West speelt nu ♣7 om naar zijn maat te vragen. Hij weet dat Noord niet zijn maat is, omdat deze met ruiten kwam.

Na ♣3 van Noord haalt Oost met ♣A; Zuid speelt uiteraard ♣2.

Ik wijs er nog een keer op dat Oost verplicht is de gevraagde Aas te spelen: het is de eerste keer in dit spel dat de kleur van de gevraagde Aas wordt uitgespeeld (zie 4.1.). Nu weten de spelers hoe het zit: Oost is maat van rikker West; Noord en Zuid zijn derhalve ook maat van elkaar, en moeten proberen te verhinderen dat West en Oost samen acht slagen halen.

4^e slag: Als maat van de rikker komt Oost nu met zijn hoogste troef: ♥10, waarbij Zuid de 3 speelt.

West mist ♥V en weet nu dat zijn maat deze niet heeft. Hij kan een kansje wagen dat Zuid de Vrouw heeft, ondanks het bijspelen van de 3. In dat geval zou de 10 van Oost al voldoende zijn om de slag te halen. Want Noord kan dan geen hogere kaarten hebben. En zou West dus zuinig kunnen zijn met zijn hoge troeven door ♥5 bij te spelen.

West neemt echter geen risico en haalt de slag met ♥A; Noord legt natuurlijk de 2 bij.

5^e slag: West moet nu doorgaan met troef trekken en haalt ♥H. Noord en Oost spelen bij met 7 en 8, waarna Zuid verzaakt met ♦10.

Waarom speelt Zuid ♦10 en niet bij voorbeeld ♠2? Omdat hij weet dat West in de tweede slag troefde op de ruiten-kleur, waardoor zijn eigen resterende ruiten-kaarten weinig waarde meer hebben.

Voor de rikker West is nu bijna alles duidelijk: ♥V zit bij Noord, omdat Zuid in deze 5^e slag verzaakt. Tevens is deze ♥V de laatste resterende troef, want West heeft de troeven natuurlijk geteld. Tot en met deze 5^e slag zijn er acht troeven gevallen: de eerste waarmee hij zelf in de 2^e slag troefde, vervolgens vier in de 4^e slag en drie in de 5^e slag. Zijn vier troeven in de hand brengen het totaal op twaalf, zodat ♥V van Noord de laatste moet zijn.

West weet ook dat zijn drie klaveren-kaarten nu goed zijn voor drie slagen: de Aas is door zijn maat al gehaald. Enige onzekere kaart is derhalve nog ♠6, zodat West weet dat hij nog hoogstens twee slagen zal missen (aan ♥V en wellicht een schoppen-slag).

6^e slag: West besluit om ♥V maar direct uit het spel te jagen, en speelt ♥B (een van de andere harten-kaarten zou ook kunnen, want West weet dat dit geen enkel verschil betekent).

Noord haalt de slag met de Vrouw, terwijl Oost en Zuid resp. ♠3 en ♦B bijspelen.

- 7^e slag: Nu moet Noord weer uitspelen. Hij weet dat West zal troeven (indien Oost niet haalt) op ruiten, en dat klaveren de kleur van de gevraagde Aas is. Dus speelt hij liever ♠10 in de hoop dat in die kleur nog slagen te halen zijn, en Oost komt aan slag met ♠A. Zuid en West bekennen met resp. 2 en 6. West ziet nu dat hij geluk heeft: zijn onzekere ♠6 is een slag voor zijn maat Oost geworden. En West weet nu dat de resterende slagen voor hemzelf zijn: de drie laatste troeven en de drie hoogste klaveren.
- 8^e slag: Oost weet niet wat West weet, en komt met ♣8. Dit is immers de kleur van de gevraagde Aas en schoppen betekent wellicht nog slagen voor de tegenpartij. Uiteraard haalt West de slag met ♣B, V of H.
- 9^e t/m
13^e slag: Zoals we al weten zijn de resterende slagen ook voor West. Hij heeft samen met Oost elf slagen gehaald, drie slagen meer dan het bod *rikken* vereist. Deze drie 'overslagen' worden extra beloond; de puntentelling wordt in hfdst.8 en in deel V besproken.

6. MALHEUR OF TROELA

6.1. Malheur

Wanneer een speler 3 Azen heeft gekregen, is hij verplicht dit te melden. Hij heeft 'malheur', dat in sommige kringen ook wel 'troela' wordt genoemd. Dit betekent dat automatisch de speler met de vierde Aas zijn maat is, en zij samen 8 slagen moeten gaan maken. Evenals bij *rikken* dient ook een troefkleur gekozen te worden; die moet door de speler met de vierde Aas worden aangewezen. Die vierde Aas geldt, als bij *rikken*, als de gevraagde Aas: hij moet gespeeld worden als de betreffende kleur op tafel komt.

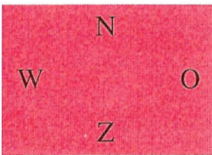
Ook als je vier Azen hebt, geldt dit als malheur. Je moet dan een Heer naar keuze aanwijzen, die dan de rol van vierde Aas vervult. In een zeldzaam geval kan het voorkomen dat je alle Azen en alle Heren hebt; dan dien je zelfs een Vrouw mee te vragen.

Belangrijk: als je 3 Azen krijgt, mag je dit niet metéén verkondigen. Je dient te wachten tot je met het bieden aan de beurt bent. Er zijn namelijk hogere biedingen, die door een andere speler gedaan kunnen worden vóórdat jij aan bod bent. Spreek je in zo'n geval voor je beurt, dan verraad je daarmee al dat je drie Azen hebt.

Pas als je aan de beurt bent, meld je *malheur*. En pas als je het bieden hebt gewonnen, geef je aan welke Azen je hebt, waarna ook de speler met de vierde Aas zich direct bekend dient te maken.

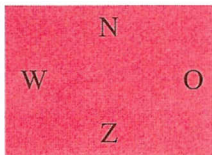
Is tijdens het bieden al door een speler een hoger bod dan *Malheur* gedaan, vóórdat je aan de beurt bent met bieden, dan meld je *Malheur* niet en weet niemand dat je drie Azen hebt. Je kunt uiteraard dan wel boven het bod van de andere speler bieden.

6.2. Een voorbeeld

	♠ A 9 8 ♥ H 9 6 ♦ A 8 4 ♣ A 6 5 3		
♠ - ♥ A V 8 7 4 2 ♦ B 10 ♣ H V 10 9 8		♠ H V B 10 7 5 4 ♥ B 10 ♦ H V 6 ♣ B	
	♠ 6 3 2 ♥ 5 3 ♦ 9 7 5 3 2 ♣ 7 4 2		

Noord heeft de kaarten gedeeld en ziet dat hij drie Azen heeft. Oost moet echter met bieden beginnen, dus Noord zegt nog niets. Oost heeft goede schoppen en rikt. Zuid heeft dermate lage kaarten, dat hij aankondigt: "Open misère." In hfdst.15 zullen we verder op dit bod ingaan; voor nu is het van belang te weten dat dit bod inhoudt: "Ik probeer geen enkele slag te halen, en leg daarbij mijn kaarten open op tafel." West op zijn beurt zou ook kunnen rikken met zijn goede harten-keur, maar hij moet nu passen. *Open misère* is immers een veel hoger bod dan *rikken* (zie 3.3.). Als Zuid had gepast, dan had West wel een geldig bod: "Ik rik beter." *Beter rikken* gaat namelijk boven het gewone *rikken*, dat Oost had geboden. Nu pas is Noord aan de beurt en hij zegt simpel: "Ik pas." Het bod *malheur* is weliswaar verplicht, maar alleen indien geen hoger bod is voorafgegaan.

6.3. Nog een voorbeeld

	♠ A 9 8 ♥ H 9 6 ♦ A 8 4 ♣ A 6 5 3		
♠ - ♥ A V 8 7 4 2 ♦ B 10 ♣ H V 10 9 8		♠ H V B 10 7 5 4 ♥ B 10 ♦ 7 6 3 ♣ B	
	♠ 6 3 2 ♥ 5 3 ♦ H V 9 5 2 ♣ 7 4 2		

De kaartverdeling is bijna hetzelfde als in vorig voorbeeld. Alleen de ruitenkaarten van Oost en Zuid zijn iets anders verdeeld, waardoor Zuid nu geen *open misère* kan bieden.

Nu verloopt het bieden geheel anders: Oost rikt, Zuid past, West rikt beter en nu meldt Noord *malheur*. Verder zegt Noord nog niets, want zowel Oost als West mag nu nog een hoger bod doen. Voor beide is dit echter niet mogelijk, dus Oost en West passen na het bod *malheur* van Noord. En dan pas laat Noord weten welke drie Azen hij heeft, en dus ♥A mist. Deze vierde Aas blijkt dan West te hebben, die dan automatisch maat van Noord wordt. Samen dienen zij in het komende spel minimaal acht slagen te halen. Als maat van de *malheur*-speler moet West nu de troefkleur bepalen: hij kiest niet voor harten, maar voor klaveren!

Uit dit biedverloop zijn enkele interessante conclusies te trekken:

1. Oost begon met “Ik rik”, waardoor de anderen weten dat hij in minstens één kleur goede kaarten moet hebben. West kan in zijn eigen kaarten zien, dat de goede kaarten van Oost waarschijnlijk in de schoppen-kleur zitten; mogelijk is echter ook ruiten.
2. West rikte aanvankelijk beter, dus de andere drie spelers weten dat West goede harten moet hebben.
3. En toch kiest West nu voor klaveren als troefkleur!
Hij doet dit omdat hij weet dat zijn maat Noord drie Azen heeft, dus ook ♣A. Dat maakt zijn eigen klaveren-kaart veel sterker en beter dan de harten-kleur met alleen Aas en Vrouw.
4. En misschien wel de belangrijkste conclusie:
als Noord direct na het zien van zijn kaarten had geroepen: “Ik heb drie Azen!”, dan was al het bovenstaande niet bekend geworden. Men zou niet weten dat Oost kaarten had om te *rikken*, noch dat West kon *beter rikken*. West zou wel klaveren troef gemaakt hebben, maar Noord zou dan niet weten, dat zijn maat West goede harten heeft. En West zou niet geweten hebben dat Oost waarschijnlijk goede schoppen heeft.
Belangrijk dus: meld *malheur* pas als je bij het bieden aan de beurt bent.

6.4. Speel voorzichtig bij *malheur*

Malheur is een verplicht bod. Je móet het melden, indien geen hoger bod is voorafgegaan, en je maat met de vierde Aas móet een troefkleur kiezen. Dit laatste kan best een probleem zijn. Kijk nog eens terug naar het diagram van 6.2., waar Zuid *open misère* bood.

Stel je nu voor dat Zuid dezelfde slechte kaarten heeft, met echter één verschil: ♥A in plaats van ♥5. In dat geval zou hij geen *open misère* kunnen bieden, Noord zou *malheur* bieden en Zuid wordt zijn maat.

Zuid heeft dan een flink probleem, want hij moet met heel slechte kaarten toch de troefkleur aanwijzen. Hij weet alleen dat West waarschijnlijk goede harten heeft (door het *beter rikken* van West), maar van de andere kleuren is niets bekend. Zuid zal een gokje moeten wagen, dat evenwel verkeerd kan

aflopen doordat later in het spel de hoge troeven wellicht bij de tegenpartij blijken te zitten.

Je ziet hier dus een belangrijk verschil met het bod *rikken*:

de rikker doet zijn bod omdat hij in minstens één kleur goede kaarten heeft, die hij dan ook tot troefkleur kan kiezen. Bij *malheur* hoeft de maat met de vierde Aas helemaal geen goede kaarten te hebben, terwijl hij toch troef moet kiezen.

Dit houdt in dat je bij het afspelen van de kaarten bij *malheur* erg voorzichtig moet zijn met het spelen van de troefkleur. Vaak is er geen enkele zekerheid over de verdeling van de troefkaarten. Ook begrippen als ‘troef trekken’ en als maat je hoogste troef uitspelen, kunnen bij *malheur* averechts werken. Vaak zul je de kaartverdeling moet aftasten en daarbij niet te snel je beste kaarten uitspelen. De enige zekerheid die bestaat, is het gezamenlijk bezit van de vier Azen. De rest zul je moeten ontdekken.

7. TACTISCHE TIPS I

7.1. Meer over troef trekken

Zoals gezegd is het voor de rikker en zijn maat in eerste instantie van belang de troeven bij de tegenspelers weg te halen. Noodzakelijk is derhalve het tellen van de gespeelde troeven. Voor de rikker vormen zijn eigen troeven het uitgangspunt: het aantal en de waarde daarvan. Hieruit kan hij afleiden welke troeven bij de andere spelers zitten.

Afhankelijk van de waarde van de ontbrekende troeven, dient de rikker te berekenen of hij deze gemakkelijk kan weghalen.

Voorbeeld: A H V 9 8 7 6 4 3 2

Met deze troeven is de rikker in de troefkleur oppermachtig: hij mist maar drie troeven, en heeft zelf de hoogste drie. Door die drie hoogste achter elkaar te spelen, móeten de drie resterende troeven daarbij vallen. Zitten de Boer, 10 en 5 bij drie spelers verdeeld, dan vallen ze onder de eerste slag bij de Aas (de rikker dient meestal te beginnen met zijn hoogste troef, dus de Aas in dit geval), en kan de rikker stoppen met troef trekken.

Maar ook als de drie resterende troeven bij één speler zitten, kan de rikker ze weghalen: door achtereenvolgens Aas, Heer en Vrouw te spelen, waarop resp. 5, 10 en Boer moeten vallen.

Nog een voorbeeld: A H B 9 8 7 6 4 3 2

Nu liggen de kaarten iets anders. Weer mist de rikker drie troeven, waaronder nu de Vrouw. Zitten deze drie weer verdeeld over twee of drie spelers, dan loopt de rikker geen gevaar: na het spelen van de Aas, en eventueel ook de Heer, zijn de drie troeven weggehaald, ook de Vrouw.

Maar zitten V, 10 en 5 bij één speler ('op één hand'), dan zal de rikker één slag missen in de troefkleur. Bij het uitspelen van Aas en Heer worden resp. 5 en 10 gespeeld; en nu zit de hoogste nog aanwezige troef (de Vrouw) bij de andere speler. Dus als de rikker de Boer uitspeelt, zal de slag gehaald worden door de Vrouw.

Ook bij een andere hand in de troefkleur kan de rikker op die manier berekenen, of hij een of meer troeven zal moeten missen. Men zie:

a. A V B 10 9 8 7 6 5 4 3

Mist Heer en 2. Zitten deze twee kaarten op één hand, dan verliest de rikker een slag aan de Heer.

b. A H B 10 9 8 7 6 5 4 3

Bij deze hand móeten Vrouw en 2 vallen onder Aas en Heer.

c. A H V B 9 8 7

Mist 10 6 5 4 3 2. Heeft een tegenspeler de 10 en vier lage troeven, dan kan hij een slag met de 10 halen: de vier lage worden gespeeld bij Aas t/m Boer, en de 10 blijft als hoogste over.

Dit kan alleen indien de 10 met vier andere troeven op één hand zit. In riktermen: als de 10 'vier keer bezet' is. Als de 10 maar drie keer of minder bezet is, dan moet hij vallen onder een van de vier hoge troeven van de rikker.

d. A H V B 10 9

De rikker heeft zes troeven, de hoogste, en mist er dus zeven. Zitten al die zeven troeven op één hand, dan zal de rikker een slag moeten missen.

e. H V B 10 7 6

Met deze hand mist de rikker de Aas, en zal dus ook een slag moeten afgeven aan deze Aas. Ware pech zou zijn als hij nóg een slag moet afgeven aan 8 of 9. Dit is slechts mogelijk als een tegenspeler minstens vijf troeven heeft (reken dit eens na en vergelijk met spel-voorbeeld 13).

f. A V 10 9 7 3

In dit voorbeeld bestaat de kans om meerdere slagen te verliezen: aan de Heer en de Boer, en zelfs wellicht nog aan de 8. Heeft een tegenspeler slechts de Heer, of alleen de Boer, dan moeten deze direct vallen onder de Aas, en is dat een meevaller voor de rikker.

Bij al deze voorbeelden gingen we ervan uit, dat de ontbrekende troeven bij de tegenpartij zitten, waardoor de rikker en zijn maat dus slagen kunnen verliezen. Het wordt natuurlijk anders, en gunstiger voor de rikker, als één of meer troeven bij de maat zitten. In bovenstaand voorbeeld f. zou het natuurlijk prachtig zijn, als de ontbrekende Heer en/of Boer bij de maat zitten: dit betekent dat de rikker minder slagen aan de tegenpartij hoeft te laten.

Zeer belangrijk in dit verband is:

7.2. De positie (plaats aan tafel) van de rikker en zijn maat

We bekijken weer het genoemde voorbeeld f., maar nu vanuit verschillende posities. De zes troeven zitten in dit voorbeeld bij Noord, die heeft gerikt. De andere spelers pasten (hun kaarten zijn te slecht om een bod te doen), waarna Noord aankondigde: "Schoppen troef en ruiten Aas". Hij koos deze Aas omdat hij van deze kleur zelf de Heer heeft.

West had de kaarten rondgedeeld, dus Noord mag het eerst uitspelen.

Laten we eens meedenken met de rikker en zijn maat:

♠ 4 2	N	♠ A V 10 9 7 3
♥ A 10 5 4	W O	♥ 9 3
♦ V B 10 3 2	Z	♦ H 8 4
♣ V 9		♣ A H
		♠ H 6
		♥ V 8 7
		♦ A 7 5
		♣ B 8 7 5 2
		♠ B 8 5
		♥ H B 6 2
		♦ 9 6
		♣ 10 6 4 3

De rikker weet, voordat het uitspelen begint, niet wie zijn maat is; hij mist zeven troeven en heeft nog geen enkele informatie over de verdeling van de troeven.

De maat is Oost, en hij is de enige die dat weet: hij heeft immers de gevraagde ruiten Aas, maar dat weten de andere drie spelers niet.

Noord dient als eerste uit te spelen en begint met ♦4. Waarom deze ♦4? Ten eerste wil Noord weten wie zijn maat is: door het spelen van de ruiten-kleur moet de gevraagde Aas bijgespeeld worden. Je zou kunnen denken: "Ja maar, troef trekken is toch zo belangrijk, dus begin met troef (schoppen) Aas". Noord zou dit inderdaad kunnen doen, maar hij mist nogal wat troeven. Belangrijk is om in dat verband te weten wie zijn maat is, zodat deze hem kan helpen. Bovendien heeft de maat zelf wellicht goede troeven; het zou dan jammer zijn als deze verspild zouden worden: als Noord begint met ♠A, dan speelt Oost ♠6. Bij de tweede slag zou Noord wellicht de Vrouw spelen, waarop de Heer van Oost valt. Dit is zonde omdat óf de Vrouw óf de Heer al voldoende is om de slag voor Noord en Oost te halen. Daarbij komt nog dat Zuid daarna de hoogste troef in handen heeft (de Boer), omdat hij twee keer een kleintje kon bijspelen. Noord en Oost zouden op die wijze dus een slag in de troefkleur verliezen.

Ook moet Noord rekening houden met de mogelijkheid, dat de Heer bij zijn maat 'bloot' zit, d.w.z. zijn maat heeft dan van de troefkleur alleen de Heer. Dan is het helemaal jammer als deze Heer in de eerste slag bij de Aas zou moeten vallen.

Daarnaast speelt Noord $\spadesuit 4$ ook omdat hij zelf $\heartsuit H$ heeft. Heeft zijn maat geen troef, dan kan hij na het halen van de eerste slag met zijn Aas weer ruiten spelen, zodat Noord aan slag komt met de Heer, en vervolgens troef kan trekken.

We zien dat Oost als maat de eerste slag haalt met de gevraagde Aas. Daarna gaat hij uiteraard troef spelen, en wel de hoogste: $\spadesuit H$. Zuid en West spelen resp. 5 en 2, en Noord laat de slag aan zijn maat door $\spadesuit 3$ bij te spelen. Vervolgens speelt Oost weer troef met $\spadesuit 6$. En nu zit Zuid met een probleem: zal hij de Boer of de 8 bijspelen?

Zoals je kunt zien, maakt het geen verschil. Noord zal deze slag altijd halen met Aas of Vrouw, en bij de slag daarna kan hij de laatste troef bij Zuid weghalen: als Zuid $\spadesuit 8$ legt op de 6 van Oost, en West moet de 4 spelen, weet Noord toch wel dat de Boer bij Zuid of West zit. Want de regel is dat de maat altijd zijn hoogste troeven moet afspelen. En na $\spadesuit H$ kwam Oost met $\spadesuit 6$, en mist dus de Boer. Op $\spadesuit 8$ van Zuid haalt Noord de slag met $\spadesuit 10$ of $\spadesuit V$ en kan daarna de Boer gaan weghalen.

Als Zuid in de derde slag meteen de Boer legt, neemt Noord uiteraard de slag met Vrouw of Aas, en haalt vervolgens de 8 bij Zuid weg.

In het volgende voorbeeld lijken de kaarten hetzelfde, maar er is een klein doch belangrijk verschil. Zuid heeft nu één klein troefje meer, en West eentje minder.

$\spadesuit 4$ $\heartsuit A 10 5 4$ $\diamondsuit V B 10 3 2$ $\clubsuit V 9 3$	<div style="border: 1px solid black; background-color: #f08080; padding: 5px; text-align: center; margin: 0 auto; width: 80%;"> N W O Z </div>	$\spadesuit A V 10 9 7 3$ $\heartsuit 9 3$ $\diamondsuit H 8 4$ $\clubsuit A H$ $\spadesuit H 6$ $\heartsuit V 8 7$ $\diamondsuit A 7 5$ $\clubsuit B 8 7 5 2$
$\spadesuit B 8 5 2$ $\heartsuit H B 6 2$ $\diamondsuit 9 6$ $\clubsuit 10 6 4$		

De eerste twee slagen verlopen hetzelfde: Noord speelt $\diamondsuit 4$, die door zijn maat Oost met $\diamondsuit A$ wordt gehaald. Daarna speelt en haalt Oost $\spadesuit H$, waarop Noord $\spadesuit 3$ bijspelt.

Vervolgens komt Oost met $\spadesuit 6$ (Noord weet nu dat zijn maat $\spadesuit B$ niet heeft). Zuid speelt niet direct de Boer want hij weet dat hij deze dan kwijt is; hij legt $\spadesuit 8$ bij en West verzaakt. Noord moet dus boven de 8 van Zuid spelen, en haalt de slag met $\spadesuit 9$ of $\spadesuit 10$. Niet met Aas of Vrouw, want deze twee heeft hij nog nodig om 5 en Boer bij Zuid weg te halen.

Dit voorbeeld laat goed zien hoe belangrijk het spelen van troef is door de maat, waarbij ook de positie aan tafel van Noord en Oost een grote rol speelt. Door de speelwijze van Noord en Oost kon Zuid geen enkele slag in de troefkleur halen: de $\spadesuit B$ van Zuid ging verloren, ofwel '♠B ging de pan in'!

Als Noord het verkeerd had aangepakt, zou het volgende kunnen gebeuren:

- 1^e slag: Noord speelt en haalt ♠A, waarbij Oost en Zuid resp. 6 en 2 spelen.
- 2^e slag: Noord komt terug met ♠V, Oost móet zijn Heer spelen en Zuid legt de 5 bij. Op dit moment is ♠B van Zuid al 'vrij', d.w.z. de hoogste van die kleur nog aanwezig in het spel. Dus Zuid haalt met ♠B altijd een slag.

Hoe anders verloopt dit spel in de troefkleur als de maat, met dezelfde kaarten, op de positie van West zit.

	♠ A V 10 9 7 3	
	♥ 9 3	
	♦ H 8 4	
	♣ A H	
♠ H 6	N	♠ 4
♥ V 8 7	W O	♥ A 10 5 4
♦ A 7 5	Z	♦ V B 10 3 2
♣ B 8 7 5 2		♣ V 9 3
	♠ B 8 5 2	
	♥ H B 6 2	
	♦ 9 6	
	♣ 10 6 4	

Weer verlopen de eerste 2 slagen hetzelfde:

- 1^e slag: Noord speelt ♦4 en zijn maat West haalt met de Aas.
- 2^e slag: West speelt en haalt ♠H.
- 3^e slag: Maar nu komt de maat West met ♠6. Noord weet weer dat zijn maat de Boer niet heeft, en zit nu zelf met het probleem wat te spelen. Als Noord de 10, 9 of lager speelt, kan de tegenpartij direct met

de Boer een slag halen. Dus Noord besluit ♠A te spelen. Zuid legt uiteraard een kleintje bij (♠2).

- 4^e slag: Als Noord verder gaat met troef trekken, en ♠V uitspeelt, dan kan Zuid zijn derde kleintje bijspelen. Daarna is de Boer weer 'vrij' en levert dus altijd een slag op.

Speelt Noord in de vierde slag lager dan de Vrouw, dan haalt Zuid direct met zijn Boer.

Noord zou ook kunnen besluiten om géén troef meer te spelen, maar dat is uitstel van het probleem. Ten eerste bestaat de mogelijkheid dat Zuid op andere kleuren kan gaan aftroeven, en dus op dié manier een slag haalt met een troef. Ten tweede weet Zuid dat hij zijn ♠B altijd kan halen, als hij het kleine troefje maar bewaart om bij de Vrouw te kunnen spelen. Zuid moet niet de fout maken om in een later stadium zelf met ♠B uit te spelen. Want Noord pakt deze dan uiteraard meteen met ♠V. Maar als Zuid blijft wachten tot Noord komt met troef, kan hij de Boer altijd halen.

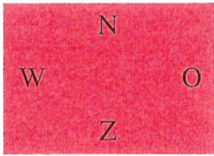
Derhalve is het verstandig van Noord om gewoon troef te blijven trekken. De vierde slag haalt hij met ♠V en speelt vervolgens nog een troef (welke maakt niet uit) om Zuid ♠B te laten halen. Noord weet dan dat alle troeven weg zijn, en dat andere kleuren niet meer afgetroefd kunnen worden door Zuid.

Deze voorbeelden laten zien dat het heel gunstig is voor de rikker en zijn maat, als de maat troef kan 'opdrijven'. In de eerste twee voorbeelden zaten de tegenspelers tussen de maat en de rikker in: eerst speelde de maat (Oost) troef, daarna waren de tegenspelers aan de beurt, en de rikker zat 'achterop'. De rikker kon dus afwachten welke kaarten er op tafel kwamen. Zou Zuid de Boer spelen, dan kan Noord hem overnemen met Vrouw of Aas. Speelt Zuid de Boer niet, dan blijft Noord zuinig met Vrouw en Aas, en laat Oost de slag halen of haalt zelf met 10 of 9. In het laatste voorbeeld konden rikker en zijn maat niet verhinderen, dat Zuid de Boer altijd haalt. Want de positie was anders: Zuid zit in dit voorbeeld achterop: nu kan hij zijn speelwijze aanpassen aan de kaarten, die de rikker en zijn maat spelen.

7.3. Signaleren

We weten inmiddels dat het verplicht is om kleur te bekennen. En ook dat het niet mogelijk is een slag te halen, als je geen kleur bekent ('verzaakt'), tenzij je troeft. Als je verzaakt is de gespeelde kaart meestal niet van veel belang: je kunt de slag toch niet halen, gooit een slechte kaart af en anderen bepalen het spel op dat moment. Toch is het soms mogelijk dit verzaken te benutten, nl. door te 'signaleren'. Dit houdt in dat je jouw maat laat weten in welke kleur je goede kaarten hebt, zodat hij daar indien mogelijk rekening mee kan houden. Let in het volgende voorbeeld op de kaart, die Zuid in de 5^e slag bijspelt als hij moet verzaken op de troefkaart van de rikker, wiens maat hij is.

SVB 4

<p>♠ V 3 ♥ 10 5 4 ♦ 9 8 5 ♣ A 8 7 3 2</p>	<p>♠ 8 7 4 2 ♥ B 7 6 ♦ V B 10 ♣ H V 4</p>	<p>♠ 9 5 ♥ A H V 9 8 3 2 ♦ H 7 6 ♣ B</p>	
	<p>♠ A H B 10 6 ♥ - ♦ A 4 3 2 ♣ 10 9 6 5</p>		

Oost heeft gerikt: harten troef met ruiten Aas.

- 1^e slag: West moet uitkomen en speelt ♣A, die hij ook haalt.
2^e slag: Vervolgens speelt West ♣8, die Noord denkt te halen met ♣H; maar Oost wil er niet op gokken dat Noord zijn maat is (en hem de slag laten halen): Oost troeft met ♥2.

- 3^e slag: Nu gaat Oost zijn maat zoeken met ♦6. De slag wordt met de Aas door Zuid gehaald, die dus de maat is.
4^e slag: Als maat dient Zuid zijn hoogste troef uit te spelen, maar hij heeft er geen. Hij zou nu weer met ruiten kunnen komen, omdat dit de kleur van de gevraagde Aas is. Zijn goede schoppen mag hij nog niet spelen: Oost heeft nog geen troef kunnen trekken, en dus is het risico aanwezig dat de tegenpartij de goede schoppen gaat aftroeven. Belangrijk is dus dat eerst weer Oost aan slag komt zodat hij vervolgens troef kan gaan trekken. De zekerste manier om Oost 'aan te spelen' is met klaveren. Op deze kleur heeft Oost immers getroefd in de tweede slag. Zuid speelt ♠10, West de 2, Noord de Vrouw en Oost komt aan slag met ♥3.
5^e slag: Nu kan Oost zelf troef gaan spelen met ♥A. En let op: hierbij speelt Zuid ♠6!
6^e +
7^e slag: Oost speelt nog twee keer harten om de troeven van West en Noord weg te halen. Zuid legt twee maal ruiten bij.
8^e slag: Oost kan stoppen met harten en haalt nu eerst ♦H. Deze is vrij omdat de gevraagde ♦A reeds door Zuid werd gehaald.
9^e slag: Noord heeft nu de keuze: ♦7 of een schoppen spelen. Hij kiest nu voor ♠9 omdat hij zag dat Zuid in de 5^e slag een schoppen bijspelde, toen hij in de troefkleur niet kon bekennen. Zuid haalt de slag met ♠A.
10^e +
11^e slag: Zuid kan nu nog twee slagen halen in de schoppen-kleur: onder zijn Heer valt de Vrouw van West, zodat de Boer van Zuid goed wordt voor de 11^e slag, waarin Oost zijn ♦7 weggooit.
12^e +
13^e slag: De laatste twee slagen zijn voor de troeven van Oost.

Oost en Zuid haalden samen 12 slagen; alleen de 1^e slag was voor ♣A van West. Als Oost in de 9^e slag had gekozen voor ♦7, dan had Noord deze slag gehaald met ♦V. Door het signaleren van Zuid in de 5^e slag wist Oost dat hij

beter schoppen kon spelen. In de 6^e en 7^e slag moest Zuid wéér verzaken, en speelde toen ruiten bij, om zijn goede schoppen te bewaren. Essentieel echter is de eerste keer dat hij verzaakte in de 5^e slag: signaleren doe je de aller-eerste keer dat je moet verzaken!

Uiteraard komt het vaak voor dat signaleren niet mogelijk is: je moet nu eenmaal een kaart bijspelen als je geen kleur kunt bekennen, ook al heb je helemaal geen goede kaarten. Je maat zou dit dan toch als een signaal kunnen opvatten, terwijl het dat niet is. Maar soms werkt het en zo zie je, dat het altijd goed is je ogen open te houden voor ogenschijnlijk onbelangrijke kaarten.

8. PUNTE TELLING BIJ 'RIKKEN'

8.1. Puntentelling: hoe en waarom?

Je hebt inmiddels een aantal voorbeelden gezien van spellen, waarin het bod *rikken* het uitgangspunt was: de rikker en zijn maat dienen samen minimaal acht slagen te halen. Lukt dat, dan winnen ze het spel; halen ze maar zeven slagen of minder, dan wint de tegenpartij.

Het is natuurlijk mogelijk om zuiver om de eer van het winnen te spelen, zonder dat daar een score of puntentelling aan te pas komt. Maar als je meerdere spelletjes achter elkaar speelt, is het leuk om een puntentelling bij te houden om aan het eind een totaalscore te hebben.

In huiselijke kring zijn in de loop der tijden talloze vormen van puntentelling ontstaan. En eigenlijk is het ook niet zo belangrijk welk systeem je hanteert, als het volgende maar in acht wordt genomen:

1. de waarde of moeilijkheidsgraad van de mogelijke biedingen moet natuurlijk in de puntentelling tot uiting komen. Om alleen 10 slagen te halen is moeilijker dan met een maat 8 slagen bij het bod *rikken*. Derhalve moet het halen van *10 slagen alleen* ook beter gewaardeerd worden dan het halen van het bod *rikken*.
2. Ook het behalen van extra slagen, dus boven het gestelde minimum, moet gewaardeerd worden. Als je *8 slagen alleen* hebt geboden en je haalt 10 slagen, dan moet dat meer opleveren dan wanneer je precies de gestelde 8 slagen haalt.
3. Misschien wel het belangrijkste: het gaat niet om de knickers, maar om het spel!

Anders gezegd, speel niet om grote bedragen maar om het plezier in het spel. Het is uiteindelijk veel leuker om na een gezellig avondje rikken winnaar te zijn met 100 punten of f 2,50 winst, dan met ruzie en f 75,- winst naar huis te gaan. Ik heb helaas menig avondje rikken zien uitdraaien op onenigheid, omdat een slordige vergissing van een speler hem en zijn maat f 50,- kostte.

In deel V zal ik een voorstel doen voor een puntentelling, waarin alle mogelijke biedingen zijn opgenomen. Nu beperk ik me nog tot de puntenwaardering voor de biedingen *rikken* en *malheur*.

Zoals gezegd kun je van mijn puntentelling afwijken door zelf een systeem te bedenken. Maar de voorgestelde puntentelling biedt een goed uitgangspunt, omdat de verhouding tussen de biedingen daarin goed tot uiting komt.

8.2. Punten bij *rikken* en *beter rikken*

Als de rikker en zijn maat precies de acht slagen halen, krijgen ze van de tegenspelers ieder één punt (of één cent/stuiver/dubbeltje). De rikker en zijn maat krijgen dan ieder +1, de tegenspelers ieder -1.

Uitgangspunt is dus, ook bij alle andere biedingen, dat de verliezer(s) betaalt(betalen) aan de winnaar(s). De som van de vier spelerstotalen blijft dus altijd nul.

Iedere extra slag (overslag) levert een extra punt op. Wanneer rikker en zijn maat 9 slagen halen, krijgen ze ieder dus +2, de tegenspelers -2. Bij 12 slagen wordt dat dus resp. +5 en -5.

Een extra bonus wordt verdiend indien de rikker en zijn maat alle slagen halen. Dan krijgen ze niet +6 maar +10 punten; de tegenspelers dus -10.

8.3. Punten bij *malheur*

Bij malheur geldt de puntentelling van het bod *rikken*, plus 1 extra punt bij het totaal.

Dus precies acht slagen is 2 punten, 9 slagen 3 punten, 12 slagen 6 punten en 13 slagen 11 punten.

III. ALLEEN SPELEN

- 9. Zeven slagen alleen
- 10. Aanwijzingen bij 'alleen' spelen
- 11. Acht t/m dertien slagen 'alleen'
- 12. Tactische tips 2

9. ZEVEN SLAGEN ALLEEN

9.1. Algemeen

Bij de voorgaande biedingen *rikken*, *beter rikken* en *malheur* spelen steeds twee partijen van twee spelers tegen elkaar.

Bij het bod *7 slagen alleen* speel je alleen tegen de drie andere spelers. Je moet dan in je eentje minimaal 7 slagen halen, terwijl de anderen gezamenlijk proberen dat te verhinderen. Evenals bij *rikken* en *malheur* is er sprake van een troefkleur, die door de alleen-speler wordt gekozen, als zijn bod bij het bieden heeft gewonnen.

Een voorbeeld:

- ♠ A H V 10 9 8 5
- ♥ 10 4
- ♦ A 10
- ♣ 7 5

Je bent zelf Noord en hebt bovenstaande kaarten.

Oost en Zuid passen, en West zegt: "Ik rik." Dan zeg je zelf: "Zeven slagen alleen", want dat bod is verantwoord. En als West geen hoger bod doet en dus past, zeg je: "Schoppen troef." Zou West in eerste instantie al hebben gepast, dan mag je *7 slagen alleen* niet bieden. Je kunt dan slechts *rikken*. En vervolgens begint het spel.

Waarom kun je met deze kaarten *7 slagen alleen* bieden?

Het is eigenlijk een kwestie van tellen, en daarnaast soms enig risico durven lopen: je hebt zeven troeven, waarbij je één hoge (de Boer) mist. Als je geluk hebt, valt die Boer bij een van je hoogste troeven Aas, Heer en Vrouw, en haal je dus zeven troefslagen. Je kunt ook pech hebben als de Boer bij een tegenspeler drie keer bezet is: dan kan die tegenspeler drie keer een lage troef spelen bij jouw Aas, Heer en Vrouw, waarna zijn Boer een verlieslag voor jou is. Je hebt dus zes of zeven slagen in de troefkleur en daarnaast is ♦ A ook vrijwel zeker een slag.

Er is een kleine kans dat het mis gaat. Stel, een andere speler moet als eerste uitspelen en hij komt met ruiten. Jij legt natuurlijk $\spadesuit A$ bij, en vervolgens wordt deze door de speler na jou afgetroefd. Want deze speler heeft toevallig geen ruiten-kaarten. Dit kost je dan een slag waarop je wel had gerekend. Zit dan de troefkleur ook nog erg tegen (de Boer drie keer bezet), dan haal je misschien maar zes troeven en verder niets.

Genoemd risico is echter maar heel klein, dus met deze kaarten is het bod *7 slagen alleen* best verantwoord.

9.2. Enkele voorbeelden

Wat denk je van de volgende hand?

$\spadesuit B 4$
 $\heartsuit V 3$
 $\diamondsuit A H V B 10 8 7$
 $\clubsuit H 8$

Zeven troeven die je waarschijnlijk allemaal haalt. Slechts in het geval dat alle zes resterende ruiten-kaarten bij één speler zitten, zul je een slag aan $\diamondsuit 9$ verliezen. Want na vijf keer troef trekken (met Aas t/m 10) houd je 8 en 7 over, terwijl de ander dan nog de 9 over heeft.

Het is overigens ook belangrijk om te zien, dat je niet op slagen in de andere kleuren moet rekenen. Zelfs de Heer in klaveren heeft maar een kleine kans: slechts indien een tegenspeler uitkomt met $\clubsuit A$ wordt de Heer een vrije kaart.

Ook bij de volgende hand is enig risico aanwezig:

$\spadesuit A V B 9 8 7 4$
 $\heartsuit A 10 7$
 $\diamondsuit H V 7$
 $\clubsuit -$

Uiteraard maak je schoppen troef, waarin je een of twee verliesslagen hebt. Verder is $\heartsuit A$ waarschijnlijk een slag, evenals $\diamondsuit H$ en/of $\diamondsuit V$. Zit alles mee dan haal je tien slagen: 7 schoppen, $\heartsuit A$, $\diamondsuit H$ en $\diamondsuit V$. Met veel pech haal je maar zes slagen: 5 schoppen-slagen en $\diamondsuit H$.

Als laatste voorbeeld:

$\spadesuit A V$
 $\heartsuit V B 9$
 $\diamondsuit H 7$
 $\clubsuit A B 8 7 6 5$

Deze kaarten lijken misschien heel aardig, maar zijn toch te slecht om *7 slagen alleen* te bieden. Je haalt waarschijnlijk maar vier (of zelfs maar drie) klaveren, en wellicht nog $\spadesuit A$ en $\diamondsuit H$. Meer zit er niet in.

10. AANWIJZINGEN BIJ 'ALLEEN SPELEN'

10.1. De alleen-speler

Beslissend is meestal of je sterk genoeg bent in de troefkleur. In het vorige hoofdstuk kwam dat al duidelijk naar voren. Evenals voor de rikker is het voor de alleen-speler van het grootste belang om zo snel mogelijk troef te trekken. Ook al moet je een of meer troefslagen missen, probeer zoveel mogelijk troeven bij de tegenspelers weg te halen. Vooral als je ook in andere kleuren op slagen rekent, dan moet voorkomen worden dat de tegenpartij hierop kan aftroeven.

Anderzijds moet je ook niet langer troef trekken dan nodig is. Het is goed om enkele troeven te bewaren waarmee je via aftroeven weer aan slag kunt komen.

Kijk eens mee naar het volgende voorbeeld:

<p>♠ 7 6 2 ♥ A 10 4 3 ♦ B 6 5 3 ♣ B 6</p>	<p>♠ A H V B 8 5 ♥ H V B 9 ♦ 8 ♣ V 8</p>	<p>♠ 10 9 ♥ 8 5 ♦ V 10 4 ♣ A H 10 5 4 2</p>						
<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">W</td> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">O</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="padding: 5px;">Z</td> <td></td> </tr> </table>			W	N	O		Z	
W	N	O						
	Z							
<p>♠ 4 3 ♥ 7 6 2 ♦ A H 9 7 2 ♣ 9 7 3</p>								

Nadat Oost had gerikt bood Noord 7 *slagen alleen* met schoppen troef.

Oost mag uitkomen en haalt twee slagen met ♣A en ♣H. Noord kan slechts bekenen.

In de derde slag speelt Oost weer klaveren, maar nu troeft Noord met ♠5. Vervolgens gaat Noord troef trekken. Na drie keer troef spelen zijn alle schoppen-kaarten bij de tegenpartij weg. Maar Noord gaat door met schoppen, en haalt op die manier zes slagen (één maal afgetroefd in de 3^e slag met ♠5, en vijf keer daarna troef gespeeld).

Daarna stapt Noord over op ♥H, in de hoop in die kleur nog enkele slagen te maken. Maar ...

West neemt ♥H met zijn Aas en speelt vervolgens ♦B. Noord moet ♦8 leggen, terwijl ook Oost en Zuid een lage ruiten bijspelen. West gaat door met ♦6 en nu moet Noord een harten bijspelen, want hij kan niet aftroeven. Zuid neemt de slag met ♦A en gaat door met ruiten. In de klaveren-kleur kan Oost de resterende slagen maken, zonder dat Noord daar iets aan kan doen. Want Noord heeft geen troeven meer!

Als Noord aan slag had kunnen komen met een troef, zou hij vervolgens nog harten-slagen kunnen maken. Maar nu zijn z'n harten-kaarten nutteloos geworden: hij kan ze slechts bijspelen bij de ruiten en klaveren van de tegenspelers. En uiteindelijk haalt Noord dus maar zes slagen, terwijl er minstens acht mogelijk waren.

Na drie keer troef trekken had Noord moeten stoppen, en direct ♥H moeten uitspelen om ♥A uit het spel te krijgen. Later zou hij dan weer op ruiten of klaveren kunnen troeven, en dan zijn harten-slagen gaan incasseren.

Omdat de alleen-speler zo snel mogelijk troef zal gaan spelen, is het meestal snel duidelijk hoe de troefkaarten verdeeld zitten in het spel. De verdeling in de andere kleuren is vaak een groter probleem en kan toch heel belangrijk zijn, als de alleen-speler ook in een van die kleuren nog slagen nodig heeft. Stel dat je 7 *slagen alleen* hebt geboden met de volgende hand:

♠ V 10 4
♥ A H B 10 8 6 5
♦ H 10
♣ 9

Na drie keer troef trekken, waarbij je een slag miste aan ♥V, zijn de troeven bij de tegenspelers weg. Je hebt dus al twee slagen gehaald, en hebt er nog in ieder geval vier in de hand (de vier resterende troeven). Nog minstens één slag moet van de andere kleuren komen, en wel ♠V of ♦H. In klaveren ben je natuurlijk kansloos.

Zolang je niet aan slag bent, moet je afwachten wat de tegenpartij op tafel brengt. Als je geluk hebt, wordt ♦A door een tegenspeler uitgespeeld, waardoor ♦H 'vrij' komt en een haalslag wordt. Hetzelfde geldt voor de schoppen-kleur: met wat geluk speelt de tegenpartij ♠A en ♠H uit, waardoor jouw ♠V goed wordt.

Maar wat doe je als de speler die vóór jou zit, uitkomt met een lage ruiten? Leg je dan de 10 of de Heer? In beide gevallen zijn je kansen zo goed als verkeken, omdat twee spelers ná jou zitten af te wachten met Boer, Vrouw of Aas.

Ook als je zelf aan slag bent nadat de troeven zijn weggehaald, moet je geluk hebben. Je speelt ♦H of ♠V natuurlijk niet als eerste uit. Liever ♦10 of ♠10, in de hoop dat ♦A, ♠A en ♠H snel op tafel komen. Maar ook de tegenspelers zullen voorzichtig zijn: als je ♦10 uitspeelt, is de Boer of de Vrouw voor de tegenpartij genoeg om de slag te halen. Men zal de Aas zo lang mogelijk bewaren, zeker omdat het vermoeden gaat ontstaan na jouw ♦10, dat je in deze kleur probeert een hoge kaart 'vrij' te krijgen.

10.2. De tegenspelers

In de vorige paragraaf bleek al gedeeltelijk wat voor de tegenspelers van belang is.

Een eerste aandachtspunt is natuurlijk de verdeling van de troeven. Heb je als tegenspeler troef-Heer één maal bezet, dan is die Heer een gegarandeerde slag. Uiteraard kom je als tegenspeler niet zelf met troef, maar je wacht af tot de alleen-speler gaat troef trekken. Dan haal je de Heer altijd. Hetzelfde geldt voor troef-Vrouw als je die twee maal bezet hebt, en troef-Boer drie maal bezet, en troef-10 vier maal bezet.

Vaak is het zo dat de alleen-speler ook in de andere kleuren nog een of meer slagen nodig heeft. Vooral het waakzaam zijn in die andere kleuren is voor de tegenspelers belangrijk. In het laatste voorbeeld van de vorige paragraaf zagen we hoe de alleen-speler moest proberen óf ♦H óf ♠V vrij te krijgen. Daarom is het voor een tegenspeler vaak niet goed om met een Aas (en daarna eventueel de Heer) uit te komen, als je andere hoge kaarten van die kleur niet hebt. Want dat kan dan precies de speelwijze zijn, waarop de alleen-speler zit te wachten. Op die manier maak je dan een of meer van zijn kaarten vrij.

“Maar”, zul je zeggen, “als ik met een lagere kaart uitkom, kan de alleen-speler direct de slag halen met zijn Heer of Vrouw.” En inderdaad, dat is ook weer juist. Soms zul je als tegenspeler uit twee slechte mogelijkheden moeten kiezen, en dan maar afwachten.

Maar er kunnen nog andere mogelijkheden zijn: als je echt de drie of vier hoogste kaarten van een kleur hebt, dan kun je die wel uitspelen. De kans is dan vrij klein, dat de alleen-speler toch nog een slag nodig heeft in die kleur. Een nog beter alternatief, als je daartoe in staat bent, is: speel een kleur waarvan je weet dat de alleen-speler daar geen kaarten van heeft. Want óf hij troeft (dat is niet erg, want die troefkaart haalt hij uiteindelijk toch), óf hij speelt een andere kleur bij waardoor hij de slag niet haalt. Meestal zal de alleen-speler in zo'n geval aftroeven, waarna hij zélf weer moet uitkomen. En dát vindt hij nu juist heel vervelend; want door zelf kaarten in de andere kleuren uit te spelen, maakt de alleen-speler zich steeds zwakker. De tegenspelers kunnen hun bij te spelen kaarten aanpassen aan zijn uitgespeelde kaart, en zuinig zijn met hun hoge kaarten.

Voor een tegenspeler bij een 'alleen'-bod (dit geldt namelijk ook bij hogere alleen-biedingen, zie volgend hoofdstuk) is dit een zeer belangrijke stelregel: **Laat de alleen-speler maar troeven!**

In de volgende paragraaf zien we hiervan een mooi voorbeeld.

10.3 Een spel-voorbeeld (SVB 5)

	♠ -		
	♥ A 6 4		
	♦ 9 8 6 5		
	♣ A H V 8 6 4		
♠ V 7 ♥ 7 5 3 2 ♦ A B 4 3 ♣ 10 9 3		♠ A 4 3 2 ♥ B 10 ♦ 10 7 2 ♣ B 7 5 2	
	♠ H B 10 9 8 6 5		
	♥ H V 9 8		
	♦ H V		
	♣ -		

West gever, Noord rikt en Zuid biedt 7 *slagen*. Nadat Noord heeft gepast, meldt Zuid: "Schoppen troef."

- 1^e slag: Noord komt uit met ♣A. Dit is het veiligst: de kans dat Zuid een slag wil halen in klaveren, is erg klein vanwege de goede kaarten van Noord in deze kleur. Het uitspelen van ♥A is gevaarlijk, omdat Zuid wellicht hoge kaarten in harten vrij wil krijgen; en met het uitkomen van ruiten weet Noord ook niet wat er zal gebeuren. Oost en West bekennen met een kleintje, maar Zuid troeft met ♠5.
- 2^e slag: De argumentatie van Zuid om 7 *slagen* te bieden, was: zeven troeven waarvan er twee verspeeld zullen worden aan Aas en Vrouw. Harten en ruiten moeten goed genoeg zijn om de resterende twee slagen te halen. Zuid speelt ♠B uit om Aas en/of Vrouw uit het spel te krijgen. Hij speelt niet de Heer omdat het meestal goed is minstens één

hoge troef achter de hand te houden.

West speelt ♠V bij, Noord verzaakt met ♣4 (het is nu bekend dat Zuid geen klaveren heeft) en Oost speelt ♠2, want de slag is al voor de Vrouw van West.

- 3^e slag: West nu komt weer met klaveren. Hij speelt ♣9, Noord de Heer, Oost de 5 en Zuid moet weer troeven met ♠6.
- 4^e slag: Opnieuw moet Zuid troef spelen om de Aas eruit te krijgen. Op zijn ♠10 komt de 7 van West, ♣6 van Noord en Oost haalt de slag met ♠A.
- 5^e slag: Oost speelt weer klaveren. Op zijn Boer moet Zuid troeven met ♠8, waarna West en Noord ♣10 en ♣8 bijspelen.
- 6^e slag: Zuid heeft natuurlijk de troeven geteld en weet dat er inmiddels al negen over de tafel gingen. Dus de tegenpartij heeft er nog twee, evenals hij zelf. Dit is best lastig voor Zuid, want zitten die twee 'vijandelijke' troeven bij één speler, dan moet hij nog twee keer troef spelen om ze weg te halen. Maar dan heeft hij er zelf ook geen meer. Hij besluit om in ieder geval één keer troef te spelen; dan weet hij hoe de kaarten zitten. Na zijn ♠H verzaken West (♥2) en Noord (♦5), en alleen Oost bekent met ♠3. Nu weet Zuid dat Oost en hijzelf ieder nog één troef over hebben. Overigens, Noord speelde niet zijn laatste klaveren bij. Hij bewaart deze om, als hij aan slag komt, nog een keer Zuid te kunnen dwingen tot aftroeven.
- 7^e slag: Zuid moet nu stoppen met troef trekken. Hij moet heel zuinig zijn op zijn laatste troefje en stapt over naar harten, in de hoop Heer en/of Vrouw vrij te krijgen. Hij speelt ♥9, West de 3 en nu moet Noord goed nadenken. Hij weet dat Zuid pas vier slagen heeft gehaald en dat de troeven al bijna weg zijn. Zuid móet dus nog wel in een andere kleur slagen maken, en dat is harten en/of ruiten. Zou Noord in deze slag nu zijn Aas leggen, dan maakt hij misschien direct hoge kaarten

van Zuid vrij (wij als toeschouwers zien dat dit ook inderdaad zo is). De door Zuid uitgespeelde ♥9 is niet zo hoog, dus Noord waagt het erop dat Oost daar wel boven kan en hij speelt ♥4.

En Oost haalt inderdaad de slag met ♥B.

8^e slag: Heel listig speelt Oost nu zijn laatste klaveren uit (de 7), en Zuid zit met een probleem. Hij kan zijn laatste troefje gebruiken om deze slag te halen, maar moet dan afwachten hoe het in de andere kleuren zal gaan. Een nadeel is dan ook dat hij zelf moet uitkomen, terwijl het voor hem gunstiger is als de tegenpartij moet uitkomen. Een andere mogelijkheid is om zijn troef te bewaren, een andere kleur bij te spelen en hopen dat in de volgende slagen de kansen gunstiger worden.

Beste lezer, ik weet dat ik veel van je concentratie vraag, maar nu is het interessant om beide mogelijkheden te bekijken. We gaan eerst zien wat er gebeurt als Zuid direct in deze 8^e slag troeft. Oost speelde ♣7, Zuid ♠9, West ♥5 en Noord ♣V.

9^e slag: Zuid speelt nu ♥H en dwingt daarmee de Aas van Noord op tafel. Als de Aas niet komt, betekent dat direct een slag voor Zuid. West en Oost lopen bij met 7 en 10.

10^e slag: De spelers weten nog steeds niet hoe de ruiten-kaarten verdeeld zitten. Deze kleur blijft dus gevaarlijk voor Noord. Anderzijds is harten nog steeds riskant, want daarin kan Zuid wellicht nog halen. Als Noord goed heeft opgelet, weet hij dat ♥V nog in het spel is, en een mogelijke slag voor Zuid is.

Daarom speelt Noord nu ruiten, in de hoop dat Zuid in deze kleur ongevaarlijk is. Na ♦9 volgen bij Oost de 2, bij Zuid de Heer en West neemt met de Aas.

11^e slag: West heeft geen keus meer, hij moet vervolgen met ruiten. Na zijn ♦4 worden 8 en 10 van Noord en Oost bijgespeeld. Zuid haalt zijn zesde slag met ♦V.

12^e slag: Zuid's ♥V is nu vrij, waarmee hij zijn zevende slag hoopt te halen. West en Noord kunnen slechts bijlopen, maar Oost troeft met ♠4!

13^e slag: De laatste slag gaat naar ♦B van West, waarbij Zuid lijdzaam ♥9 moet bijspelen.

Nu de andere mogelijkheid vanaf de 8^e slag, als Zuid besluit om niét af te troeven.

♠ -		♠ -									
♥ A 6		♥ 4									
♦ 9 8 6		♥ 10									
♣ V		♦ 10 7 2									
	<div style="border: 1px solid black; background-color: #f08080; padding: 10px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td style="padding: 5px;"></td><td style="padding: 5px;">N</td><td style="padding: 5px;"></td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W</td><td style="padding: 5px;"></td><td style="padding: 5px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;"></td><td style="padding: 5px;">Z</td><td style="padding: 5px;"></td></tr> </table> </div>		N		W		O		Z		♣ 7
	N										
W		O									
	Z										
♠ -		♠ 9									
♥ 7 5		♥ H V 8									
♦ A B 4 3		♦ H V									
♣ -		♣ -									

8^e slag: Oost speelde ♣7 voor, en nu besluit Zuid om ♥8 bij te spelen. Van ruiten kan Zuid niets missen: één ruiten moet hij bewaren om bij de Aas te leggen, de ander om nog een slag te halen. West is zuinig met ruiten en speelt ♥5, Noord haalt de slag met ♣V.

9^e slag: Noord durft ♥A niet uit te spelen en brengt ♦9. Oost speelt de 2, Zuid de Heer en de slag gaat naar de Aas van West.

10^e slag: Nu is het voor West moeilijk. Hij besluit door te gaan met ♦4, waarop resp. 8, 10 en Vrouw volgen.

11^e slag: Zuid komt nu met ♥H en dwingt Noord met de Aas te halen. West en Oost spelen bij met 7 en 10.

12^e +

13^e slag: Nu zijn er weer twee mogelijkheden: als Noord ♥6 speelt, wordt de Vrouw van Zuid door Oost afgetroefd. De 13^e slag is dan voor ♠9 van Zuid.

Komt Noord met ♦6, dan troeft Zuid met ♠9 en is de 13^e slag voor ♠4 van Oost.

In beide gevallen haalt Zuid dus nog maar één slag.

Dit voorbeeld illustreert hoe complex een spelletje in elkaar kan zitten. De voornaamste les die hieruit te leren is, heeft betrekking op het steeds maar weer laten troeven van de alleen-speler. Daardoor moest Zuid uiteindelijk zelf uitkomen met harten en ruiten, waardoor de tegenpartij in deze kleuren kon afwachten.

Stel je voor dat Noord en West begonnen waren met ♥A en ♦A te halen. Dan waren de Heer en Vrouw van harten en één ruiten van Zuid vanzelf vrij gekomen. Na het (moeizaam) weghalen van alle troeven, zouden dat zonder meer drie slagen voor Zuid zijn geweest.

Een ander groot nadeel voor Zuid was het feit dat hij, door steeds op klaveren te moeten troeven, snel door zijn troefkaarten heen raakte. Hij werd zoals dat heet 'troefarm', waardoor hij in de 8^e slag al met een dilemma zat. Het is voor de alleen-speler nooit leuk om voortijdig alle troeven kwijt te zijn. Want dan is hij voor de rest van het spel overgeleverd aan de tegenpartij, en kan hij wellicht zelf niet meer aan slag komen.

11. ACHT T/M DERTIEN SLAGEN ALLEEN

11.1. Algemeen

Zoals in § 3.3. te zien is, kan een speler ook meer dan 7 slagen alleen bieden. Het hoogste alleen-bod, en tevens het hoogste van alle biedingen, is *13 slagen alleen*, dat ook wel 'solo' wordt genoemd.

Evenals voor *7 slagen alleen* geldt voor alle alleen-biedingen (met uitzondering van de misère- en piek-biedingen en *solo*), dat je een dergelijk bod pas mag doen als een andere speler bij het bieden reeds een lager bod heeft gedaan. Je mag dus niet direct *8 slagen alleen* bieden als niet eerst *rikken* of *7 slagen alleen* werd geboden. Is er reeds een lager bod gedaan, dan mag je wel een zgn. sprongbod doen, d.w.z. het eerstvolgende hogere bod overslaan en direct naar een nóg hoger bod springen.

Anders gezegd: de speler die als eerste biedt, heeft de keuze uit *rikken*, een van de drie misère- of piek-biedingen of *solo*. Daarna ben je vrij in het bieden, als ieder bod maar hoger is dan het voorafgaande.

Een voorbeeld:

♠ A H B 10 9 8 6
♥ A V 9
♦ H V B
♣ -

Met deze kaarten zou je graag *9 slagen alleen* willen bieden, want dat is haalbaar.

1. Je moet als eerste bieden: dan is er nog geen bod voorafgegaan en mag je niet 'alleen'-bieden. In dit geval moet je *rikken*, waarvoor je ook prachtige kaarten hebt. Volgt daarop geen hoger bod van een andere speler, dan wint jouw bod *rikken* en is dat het doel van het komende spel. Doet een andere speler wel een hoger bod (bijv. *7 slagen alleen* of *misère*), dan mag je doorbieden met *8 slagen alleen*. Je mag zelfs ook direct *9 slagen alleen* bieden.
2. Je mag niet als eerste bieden, maar de anderen die vóór jou bieden, hebben gepast. Dan geldt hetgeen onder punt 1. is genoemd: eerst *rikken*.

3. Heeft een ander vóór jou al een bod gedaan, dan kun je een 'alleen'-bod doen, afhankelijk van het bod van de ander. Is dat voorafgaande bod *open misère* of hoger, dan kun je slechts passen met deze kaarten.

De speelwijze bij méér dan zeven slagen alleen is uiteraard grotendeels gelijk aan die bij 7 slagen *alleen*, zoals beschreven in de vorige hoofdstukken. Hoe hoger het bod is, des te meer goede troeven zul je moeten hebben. Daarnaast kunnen ook kaarten in de andere kleuren een rol spelen, waarmee je echter goed moet oppassen. In het voorbeeld op de vorige pagina mag je bij voorbeeld niet rekenen op het halen van ♥V, wel op ♥A en twee ruiten-slagen. Het 'vrij' krijgen van ♥V zal bijna altijd mislukken, omdat je voor ♥H slechts één kleintje ter beschikking hebt. Met wat meer kleine harten zou je wellicht nog een kansje hebben de Heer op tafel te dwingen.

Is de troefkleur nog langer, zoals in het volgende voorbeeld, dan wordt het nog moeilijker om kaarten in andere kleuren vrij te spelen:

♠ H B
♥ A V
♦ -
♣ A H V B 10 9 5 4 3

Met deze kaarten kun je zeer waarschijnlijk niets in schoppen halen. Ook ♥V zul je aan ♥H verliezen. Naast de negen troeven in klaveren mag je slechts rekenen op ♥A. Met wat geluk wordt ♠A of ♥H door een tegenspeler uitgespeeld, waardoor ♠H of ♥V vrij komt, maar de kans daarop is klein. Dit is vooral afhankelijk van de posities aan tafel: als je achterop zit (zie 7.2. en 12.5.) bij de eerste slag of als derde bij moet spelen, is het mogelijk dat de eerste speler met schoppen of harten uitkomt. In dat geval kun je wellicht een slag meer halen.

11.2. Een spel-voorbeeld (SVB 6)

♠ - ♥ A H V B 9 8 6 5 ♦ - ♣ H B 10 9 6	<div style="border: 1px solid black; background-color: #f08080; padding: 10px; width: 100px; height: 100px; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> W O </div> <div style="display: flex; justify-content: center; width: 100%;"> Z </div> </div>	♠ A V B 9 7 2 ♥ 7 2 ♦ V 8 ♣ A 5 4 ♠ H 10 ♥ 3 ♦ A H B 10 6 5 4 3 2 ♣ V
	♠ 8 6 5 4 3 ♥ 10 4 ♦ 9 7 ♣ 8 7 3 2	

Het biedverloop:

NOORD	OOST	ZUID	WEST
	(Gever)	<i>Pas</i>	<i>Rik</i> (7 slagen bieden mag niet)
<i>Pas</i>	<i>7 slagen</i>		<i>7 slagen beter</i>
	<i>8 slagen</i>		<i>8 slagen beter</i>
	<i>9 slagen</i>		<i>9 slagen beter</i>
	<i>Pas</i>		

Oost heeft geen kaarten om 10 slagen *alleen* te bieden (9 was al tamelijk gewaagd), dus moet hij passen na de 9 slagen *beter* van West. Voor dit laatste bod redeneert West: acht slagen in de harten (de kans op een verliesslag aan ♥10 is erg klein), en minstens één slag in klaveren. Maar ook 10 slagen *beter* zou nog verantwoord geweest zijn.

Nadat West heeft verteld dat harten troef wordt, begint het spel.

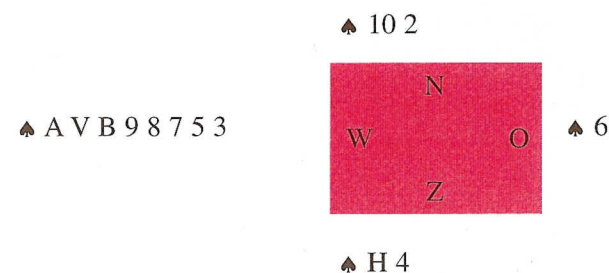
- 1^e slag: Zuid komt uit met ♠8 omdat dit zijn langste kleur is. Wellicht heeft een van zijn medespelers daarvan geen kaarten en kan dan aftroeven. En als West aftroeft is dat ook prima. West speelt inderdaad een troef en wel ♥9. Hij houdt rekening met de mogelijkheid dat Noord of Oost ook kan aftroeven, en speelt daarom niet ♥5. Nu kunnen de anderen slechts met ♥10 overtroeven, en die kans acht West klein genoeg. Noord en Oost bekennen echter met resp. ♠2 en ♠10.
- 2^e + 3^e slag: Nu gaat West troef trekken waarmee hij na twee keer kan stoppen na de derde slag. Door het tellen van de gevallen troeven weet hij dat de troeven van de tegenspelers weg zijn.
- 4^e slag: Nu stapt West over op klaveren en hij komt met ♣B. Als hij ♣A en ♣V snel op tafel kan krijgen, lukt het ook om nog enkele slagen in klaveren te halen. Noord moet rekening houden met hetgeen West wil proberen en speelt ♣4 bij. "Die Aas haal ik toch wel", denkt Noord en hij hoopt op goede kaarten bij Oost en Zuid. De slag wordt door Oost gehaald met ♣V.
- 5^e slag: Oost heeft ♠H bewaard om uit te kunnen spelen, waarop West nu weer moet aftroeven.
- 6^e slag: West komt weer met klaveren (de 10) en weer blijft Noord zuinig. Nu echter is de slag voor de 10 van West, omdat Oost en Zuid daar niet boven kunnen.
- 7^e slag: West gaat door met ♣9 waarop Noord zijn Aas legt.
- 8^e slag: Is weer voor een troef van West
- 9^e slag: Nu kan West zijn ♣H halen, waarbij Zuid ♣7 legt. Dit is pas de derde klaveren-slag, zodat Zuid ♣8 nog over heeft.
- 10^e slag: West hoopte dat zijn ♣6 nu ook goed geworden is, maar helaas kan Zuid nu de slag halen met zijn 8.
- 11^e t/m
13^e slag: De resterende slagen zijn voor de laatste drie troeven van West.

West heeft dus tien slagen gehaald (één overslag).

12. TACTISCHE TIPS 2

12.1. Snijden ('lekken')

Stel je voor dat West in het volgend voorbeeld heeft gerikt met 'schoppen troef' en Oost is zijn maat.

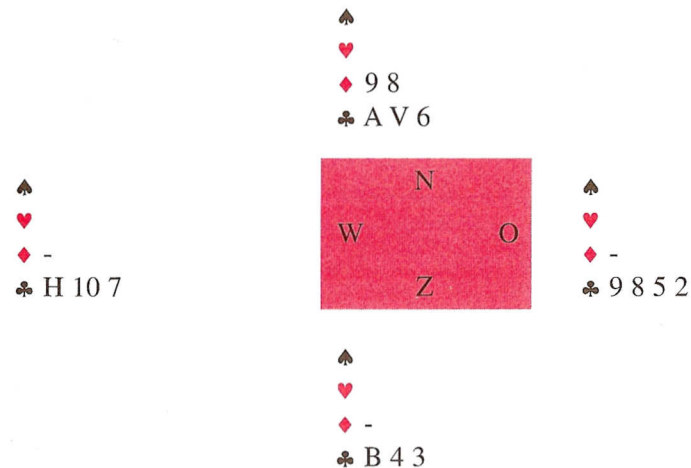


Nadat Oost zijn gevraagde Aas heeft gehaald, komt hij als maat met zijn hoogste troef: ♠6. Zuid voelt zijn ♠H in het nauw gedreven en legt de 4, in de hoop dat West de Aas legt. Nu denkt West: wie heeft ♠H? Oost als zijn maat natuurlijk niet, maar Zuid is mogelijk (als hij zuinig is met de Heer) of Noord (die hem dan vrij krijgt als West nu ♠A legt). West besluit een kans te wagen en speelt ♠V! Noord kan niet anders dan bijlopen, en op de Aas van West in de volgende slag gaat de Heer van Zuid 'de pan in'.

De speelwijze van West in de eerste slag noemen we snijden of lekken. Lekken is echte rik-terminologie; in andere kaartspelen zoals bridge, wordt dit snijden genoemd.

Als je 'lekt' dan neem je een risico: je probeert de slag op een zuinige manier (met een lagere kaart) te halen, in de hoop dat de spelers die ná jou nog bijspelen daar niet boven kunnen. Anders gezegd, dat een hoge kaart die je mist, bij een speler vóór jou zit die óók zuinig was met zijn bijgespeelde kaart.

Lekken zal meestal gebeuren in de troefkleur, maar kan ook in andere kleuren voorkomen, zoals in volgend voorbeeld.



Noord had 8 *slagen alleen* geboden en heeft tot nu toe nog maar vier slagen in de troefkleur ruiten kunnen halen. De schoppen- en harten-kleur zijn niet van belang: daarin kan Noord niets halen. Noord heeft nog twee troeven over, die samen met ♣A voor totaal zeven zekere slagen zorgen. Dus Noord moet proberen nog een achtste slag in klaveren te maken.

Normaal gesproken zal hij daar niet gemakkelijk in slagen, maar hij heeft geluk: Zuid moet uitkomen en speelt ♣B. West twijfelt of hij zijn Heer moet spelen, en besluit om de 10 bij te leggen. En vervolgens probeert Noord zijn slag te slaan door te lekken met ♣V, die hij ook haalt.

Zou Noord de Aas spelen, dan zal de Vrouw later verloren gaan aan de Heer, dus Noord verliest er niets bij door het risico van lekken aan te gaan. Zou Oost de Heer hebben, dan betekent dat pech voor Noord en haalt hij maar zeven slagen. Deze mogelijkheid om te lekken was zijn enige kans op een achtste slag.

Bij lekken neem je dus een risico. Het zal duidelijk zijn dat je niet moet lekken als het een onnodig risico inhoudt. Met de volgende troeven:

A H V B 9 8 7

moet je natuurlijk niet lekken door de 9 te spelen, als een ander uitkomt met de 6. Je zou daarmee wellicht een slag aan de 10 verliezen, terwijl je zeer waarschijnlijk sterk genoeg bent om met A, H, V en B alle troeven weg te halen.

De spel-voorbeelden 14 en 15 in deel VI kun je naspelen om het slimme toepassen van lekken te zien.

12.2. Lange kleur gebruiken

Soms kun je er goed gebruik van maken als je veel kaarten van een kleur hebt, een zgn. 'lange kleur'. We hebben al gezien in § 10.2 dat de tegenspelers van een alleen-speler deze dwingen tot aftroeven, om op die manier te vermijden goede kaarten van de alleen-speler vrij te spelen. Daarvoor is een lange kleur geschikt, want de alleen-speler heeft daarvan dan waarschijnlijk weinig of geen kaarten.

Een bijkomend voordeel is dit ook wanneer je als tegenspeler moet uitkomen, en je twijfelt welke kleur je moet kiezen. Bij een lange kleur loop je minder risico, dat de alleen-speler goede kaarten wil vrij krijgen. En de kans dat hij aftroeft, is tevens groter dan bij een korte kleur.

Stel dat een ander 7 *slagen alleen* heeft geboden met harten troef, en jij moet als eerste uitkomen met de volgende hand:

♠ H B 7
♥ V 8 7
♦ B 10 7 4
♣ 10 7 2

Uiteraard kom je niet met harten; ook schoppen is gevaarlijk omdat je Heer en Boer niet te snel op het spel moet zetten. Daarmee kun je beter afwachten. Blijven over ruiten en klaveren, waarvan ruiten dan het best is vanwege de lengte (vier kaarten tegenover drie in klaveren).

Ook de volgende hand laat geen twijfel:

♠ A V 6
♥ 10 9
♦ V 10 8
♣ V 10 9 8 4

Met ♠A moet je niet komen, want dan speel je wellicht de Heer vrij bij de alleen-speler. Hier is klaveren de aangewezen kleur, ook weer vanwege de lengte: de kans dat de alleen-speler moet aftroeven, is in klaveren het grootst. Heeft hij Aas en Heer in die kleur, dan haalt hij die toch. Wil hij de Boer vrij spelen, dan kun je hem door jouw lengte flink tegenspel bieden.

Ook als rikker of alleen-speler kun je soms goed gebruik maken van een lange kleur. Door deze kleur steeds weer uit te brengen, worden de resterende kaarten van die kleur steeds 'beter', d.w.z. dat de kans groter wordt dat ze vrij komen.

Met de volgende hand zijn, naast de goede troeven in schoppen, de ruiten van grote waarde:

♠ A H V B 7 6
♥ B
♦ B 9 8 7 4 2
♣ -

Door steeds weer ruiten te spelen (na het troef trekken) zullen de overige zeven ruiten-kaarten snel op raken bij de andere spelers, en houd je waarschijnlijk meerdere vrije ruiten over. De hoogte van deze ruiten-kaarten is niet van groot belang; wat telt is de lengte.

12.3. Als tegenspeler met troef uitkomen

Uit het voorafgaande moge duidelijk zijn dat je als tegenspeler van de rikker of alleen-speler, in principe niet met troef uitkomt. Toch kunnen er situaties in het spel ontstaan, waarin je als tegenspeler de ander kunt verrassen door het spelen van troef, juist omdat dit van de tegenpartij niet wordt verwacht. Ik heb hieronder voor drie verschillende voorbeelden gekozen, die echter één ding gemeen hebben: het spelen van troef als tegenspeler kan toegepast worden om de rikker of alleen-speler te verrassen, maar of dat lukt is maar de vraag.

♠ A H B 10 8 4
♥ 9 4
♦ A V 7 6
♣ 9

♠ 9 5 3 2
♥ H V 3
♦ 10 3
♣ V B 8 2



♠ V
♥ A B 10 7
♦ B 8 5 2
♣ 7 5 4 3

♠ 7 6
♥ 8 6 5 2
♦ H 9 4
♣ A H 10 6

Noord heeft gerikt: schoppen troef met klaveren Aas.
Oost moet als eerste uitkomen.

Oost ziet dat hij geen maat van Noord is en troef-Vrouw bloot heeft. Deze ♠V zal hij dus zeer waarschijnlijk verliezen. Daarom probeert hij Noord te misleiden door met deze ♠V uit te komen. Hij hoopt namelijk dat Noord dan veronderstelt dat Oost zijn maat is, en Oost de slag met de Vrouw laat halen.

Een goede rikker zal zeggen: "Ik trap daar niet in, want als Oost mijn maat is, dan moet hij eerst de gevraagde Aas ($\clubsuit A$) maar uitspelen". Maar sommige ridders gaan bij een dergelijke speelwijze wel eens twijfelen, waardoor de poging lukt.

Soms kan ook een ander argument meespelen: stel dat Oost wel de gevraagde Aas heeft, en een erg lange kaart in die kleur. Dan kan het gevaarlijk zijn om met de gevraagde Aas uit te komen, omdat de kans van aftroeven door de tegenspelers dan erg groot is. Sommige spelers kiezen dan voor zekerheid om direct met troef te komen. In bovenstaand voorbeeld zou Noord kunnen denken dat Oost wellicht veel klaveren heeft bij de gevraagde Aas, en derhalve niet met die Aas durft te komen.

Bovendien is het zo dat Oost er niets op verliest: gelooft Noord niét dat Oost zijn maat is en hij neemt de slag met Aas of Heer, dan heeft Oost slechts een poging gedaan met een kaart, die hij normaal gesproken toch kwijt zal raken.

Het volgende voorbeeld is nog wat twijfelachtiger, maar is soms te proberen.

\spadesuit V \heartsuit A B 10 7 \diamondsuit B 8 5 2 \clubsuit 7 5 4 3	\spadesuit A H B 9 8 4 2 \heartsuit 9 4 \diamondsuit A V 7 \clubsuit 9	<div style="background-color: #f08080; padding: 10px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> N W O Z </div> \spadesuit 3 \heartsuit H V 3 \diamondsuit 10 6 3 \clubsuit A V B 8 6 2	\spadesuit 10 7 6 5 \heartsuit 8 6 5 2 \diamondsuit H 9 4 \clubsuit H 10
--	---	--	---

Noord heeft weer gerikt met schoppen troef en klaveren Aas.

Nu heeft West $\spadesuit V$ bloot en moet, vlak vóór de rikker zittend, als eerste uitkomen. Ook hij besluit deze troef-Vrouw uit te spelen. Noord kan nu met dezelfde twijfels en overwegingen zitten als in vorig voorbeeld, maar in de meeste gevallen zal een rikker op de plaats van Noord de slag overnemen, en er niet van uitgaan dat West zijn maat is.

Toch is de speelwijze van West verantwoord. Hij zal bij een normaal spelverloop $\spadesuit V$ af moeten geven aan Noord, dus hij verliest er niets bij. Hij kan er zelfs toch bij winnen, en in dit voorbeeld weet West een slag voor hemzelf en zijn maat (Zuid) te verdienen:

- Als Noord de slag aan West laat, is de extra slag al binnen voor West en Zuid;
- als Noord overneemt met Aas of Heer, zal hij wellicht daarna gaan troef trekken. Na drie slagen (Aas, Heer en Boer van Noord) is $\spadesuit 10$ van Zuid vrij gekomen en betekent een slag voor Zuid!

Ook als Noord, na de eerste slag gehaald te hebben, naar zijn maat gaat zoeken met $\clubsuit 9$, haalt Zuid uiteindelijk nog $\spadesuit 10$. Want na het halen van $\clubsuit A$ kan Oost geen troef meer opdrijven; hij heeft immers zijn enige troef (de 3) in de eerste slag gelegd. Later zal Noord dus zelf weer met schoppen moeten komen, waardoor Zuid zijn 10 altijd haalt.

Stel nu dat het spel op normale manier was verlopen: West komt bij voorbeeld uit met $\heartsuit A$, die hij haalt. De tweede slag wordt door Oost gehaald met $\heartsuit H$, waarna hij eerst zijn $\clubsuit A$ incasseert en vervolgens troef opdrijft met $\spadesuit 3$. Als Zuid dan zijn $\spadesuit 10$ legt, en West móet $\spadesuit V$ bijspelen, verliezen Noord en Oost geen enkele troefslag aan de tegenpartij. Slechts indien Zuid in de eerste troefslag op $\spadesuit 3$ van Oost zuinig blijft met 7, 6 of 5 zal hij zijn 10 nog kunnen halen.

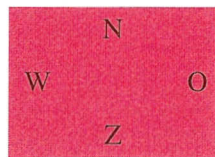
In dit voorbeeld is er dus niets op tegen om als West met $\spadesuit V$ uit te komen: het biedt alleen maar een kans op een extra slag. In de meeste gevallen echter is het de moeite van het proberen wel waard, maar zal het niets opleveren.

In beide voorbeelden zagen we hoe een tegenspeler de rikker probeert te verrassen om op die manier een extra slag te halen. Er kan echter ook een andere reden zijn om als tegenspeler met troef te komen. Tijdens het spel kan blijken dat de verdeling van de troeven dermate ongunstig is voor de rikker, dat hij in de troefkleur steeds zwakker wordt. Anders gezegd, het kan voorkomen dat een tegenspeler na een aantal slagen betere troeven over heeft dan de rikker.

SVB 7

♠ A B 2
♥ -
♦ H 9 6 4 3
♣ V B 6 3 2

♠ H 9 7 4
♥ H 9 6 5 3
♦ V 5
♣ A 4



♠ V 8 6 5 3
♥ B 2
♦ A 7 2
♣ H 10 9

♠ 10
♥ A V 10 8 7 4
♦ B 10 8
♣ 8 7 5

Zuid heeft gerikt: harten troef met schoppen Aas. Noord moet uitkomen.

- 1^e slag: Noord komt met ♠A om te laten zien dat hij maat is van Zuid, en haalt de slag.
2^e slag: Omdat Noord geen harten heeft, komt hij terug met ♠B. Oost legt de Vrouw, waarop Zuid troeft met ♥4.
3^e slag: Zuid gaat nu troef trekken met ♥A. West en Oost bekennen met resp. ♥3 en ♥2. Noord loopt bij met ♦3.
4^e slag: Zuid moet voorzichtig zijn met zijn troeven en speelt nu niet de Vrouw, maar de 10. Heer en Boer zitten immers nog bij de tegenpartij; Zuid wil zich niet direct zwak maken door de Vrouw uit te spelen.

West weet dat zijn ♥H goed is. Deze haalt hij altijd en daarom speelt hij nu ♥5 in de hoop dat zijn maat Oost ook nog iets heeft. En inderdaad, de Boer van Oost haalt de slag. Noord legt ♣2 bij. We zien nu dat Zuid nog maar drie troeven over heeft, terwijl hij weet dat er ook nog drie bij de tegenpartij zitten.

- 5^e slag: Oost speelt nu heel slim weer schoppen omdat hij weet dat Zuid daarop zal troeven. Bovendien wacht Oost met zijn ♦A en ♣H liever even af, om niet wellicht iets bij de tegenspelers vrij te spelen. Zuid moet wel troeven want hij weet dat ♠H waarschijnlijk bij West zal zitten (Noord kwam in de 2^e slag met ♠B; zou hij de Heer hebben, dan was deze wel in plaats van de Boer gespeeld). Na ♥7 leggen West en Noord ♠9 en ♠2 bij.
6^e slag: Zuid heeft zelf nog troef-Vrouw en troef-8, en weet dat Heer, 9 en 6 nog in het spel zitten bij de tegenpartij. Hij moet geen troef meer spelen, want hij staat daarin al zwak. Daarom probeert hij het nu in de ruiten-kleur met ♦B. West legt de Vrouw, Noord de Heer en Oost haalt de slag met de Aas.
7^e slag: Oost stapt nu over op klaveren. Omdat Zuid met ruiten kwam, is het beter niet in die kleur door te gaan. Oost speelt ♣10 waarna de slag door West wordt gehaald met ♣A.
8^e slag: West heeft uiteraard ook de troeven geteld en gaat nu troef trekken! Want hij is in harten nu sterker dan Zuid en wil vermijden dat Zuid zijn laatste troeven gaat gebruiken om goede kaarten van West en Oost af te troeven. Met ♥H haalt hij de 8 bij Zuid weg; Noord en Oost lopen bij met ♦4 en ♠5.
9^e slag: West komt weer met troef! Hij heeft er nog twee en Zuid maar één, dus kan West met ♥9 of ♥6 de laatste troef van Zuid (de Vrouw) uit het spel halen. De slag is dan wel voor Zuid, maar ♥V haalt Zuid altijd en door deze speelwijze van West komt Zuid nu zonder troef te zitten. En West houdt er nog een over. Noord en Oost spelen ♣6 en ♦2 bij.
10^e slag: Nu moet Zuid weer uitkomen. Hij kiest voor ♦10 want Boer, Vrouw, Heer en Aas vielen samen in de zesde slag, dus de 10 is vrij.

En hij haalt ook de slag met deze 10, want de anderen moeten gewoon bekennen.

11^e slag: Zuid gaat door met ruiten (de 8), maar nu troeft West met zijn laatste harten.

12^e +

13^e slag: Niemand heeft nu nog troef. West kan daarom vrijuit ♠H halen en vervolgens met zijn laatste klaveren naar de Heer van Oost gaan voor de laatste slag.

We zien dat Zuid en Noord maar zes slagen hebben gehaald. Weliswaar had Zuid ook pech door de kaartverdeling: zijn maat had geen troeven, en West had er juist veel. Maar West en Oost hebben door goed spel maximaal geprofiteerd van de mogelijkheden: door het troeven op de schoppen-kleur werd Zuid al snel troefarm, waarna West het kon afmaken door troef te gaan spelen.

12.4. Oversteken naar je maat

Het zal langzamerhand duidelijk zijn dat rikken steeds maar weer betekent: "Hoe kan ik op de zuinigste manier een maximaal voordeel behalen?" Vooral de troefkaarten spelen een belangrijke rol daarbij. Toch kun je soms, door een troefje op te offeren, een flinke winst boeken zoals in onderstaand voorbeeld.

Noord heeft gerikt: schoppen troef met klaveren Aas.

♠ 3 ♥ - ♦ 10 5 4 3 2 ♣ V B 10 6 5 3 2	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 10px; border: 1px solid black;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Z</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </div>		N			W		O			Z			♠ A H V 8 7 5 ♥ 9 4 3 ♦ A H V ♣ 8	♠ 2 ♥ V B 8 7 6 5 2 ♦ 9 8 ♣ H 9 4
	N														
W		O													
	Z														
	♠ B 10 9 6 4 ♥ A H 10 ♦ B 7 6 ♣ A 7														

Zuid mag uitkomen en speelt de gevraagde Aas. Vervolgens speelt hij zijn hoogste troef en hij haalt de slag met deze ♠B, want Noord kan laag bijlopen. De volgende slag is voor ♠10 van Zuid, die nu ziet dat de tegenspelers Oost en West geen troeven meer hebben. Hij kan dus stoppen met troef spelen en besluit nu met klaveren terug te komen, de kleur van de gevraagde Aas. Nu troeft Noord die vervolgens drie ruiten-slagen incasseert.

Daarna komt Noord met ♥9, Oost legt de Vrouw en Zuid neemt de slag met de Aas. West bekent niet, waardoor Zuid vermoedt dat ♥B nog bij Oost zit. Als Zuid nu terugkomt met ♥H, dan zal Oost met een kleine harten bijlopen en zijn Boer vrij hebben.

Zuid speelt nu, heel slim, ♠6 om Noord aan slag te krijgen. Door dit 'oversteken' naar zijn maat kan Noord weer uitkomen met harten, zit ♥B van Oost tussen Noord en Zuid en wordt opgedreven. Op ♥4 van Noord kan Oost de Boer leggen, waarna Zuid de Heer legt en zijn 10 vrij heeft. Als Oost de Boer niet legt, haalt Zuid met de 10 en kan daarna nog zijn Heer incasseren.

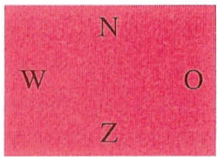
Op deze wijze halen Noord en Zuid alle slagen. Als Zuid, na de eerste harten-slag, direct was doorgedaan met harten, zou Oost zijn Boer altijd hebben gehaald omdat Oost dan achter Zuid komt te zitten. Door Noord te laten uit-

spelen (en daarvoor moest Noord eerst weer aan slag komen met een troefje) komt Zuid zelf achter Oost te zitten. En kan dus zijn spel aanpassen aan hetgeen Oost speelt.

12.5. Positie aan tafel van de spelers

We hebben al gezien hoe belangrijk de positie aan tafel van de spelers, ten opzichte van elkaar, kan zijn. Wil je één of meer kaarten vrij spelen, dan is het meestal ongunstig als je zelf moet uitkomen. Want dan kunnen de tegenspelers afwachten, en hun kaarten aanpassen aan jouw uitgebrachte kaarten. Je kunt dus ook zeggen dat het gunstig is als je 'achterop' zit, zoals we gezien hebben bij het troef drijven in § 7.2.

Voor tegenspelers van een alleen-speler is het dus ook van belang om (als dat mogelijk is) te vermijden, dat de alleen-speler achterop komt te zitten. Het volgende voorbeeld laat zien, dat dit soms een wezenlijk verschil kan betekenen.

<p>♠ - ♥ H ♦ H 6 2 ♣ A 10</p>		<p>♠ - ♥ B ♦ V 10 ♣ 9 5 4</p>
<p>♠ - ♥ A ♦ A 7 4 ♣ V 6</p>		<p>♠ - ♥ - ♦ 9 8 5 ♣ H B 7</p>

Stel dat Zuid in dit voorbeeld 7 *slagen alleen* had geboden met schoppen troef. Na een aantal slagen is bovenstaande situatie ontstaan: alle troeven (ook bij Zuid!) zijn weg, en Oost is nu aan slag.

Oost besluit om met ruiten uit te komen en speelt de Vrouw. Zuid kan niet anders dan met een kleintje bijlopen. Vanwege de positie van Oost, pal vóór de alleen-speler, laat West de slag aan Oost door ♦4 bij te spelen. Noord speelt ook een kleine ruiten. Oost gaat door met ♦10, die hij ook mag halen van West en Noord.

Waarom pakt West of Noord niet de slag over? Ze zouden immers kunnen proberen in harten of klaveren nog slagen te halen.

Door Oost aan slag te laten, blijven ze beide nu achter Zuid zitten. En de volgende slag laat al zien waarom dit voor Zuid nadelig is.

Oost heeft geen ruiten meer en stapt over op klaveren. En nu staan ♣H en ♣B van Zuid plotseling erg zwak, omdat Aas en Vrouw er achter zitten bij West en Noord. Ook hier kun je spreken van opdrijven, zoals we al eerder zagen.

Als West of Noord een ruiten-slag had overgenomen, dan zouden ze zelf uiteindelijk met klaveren moeten komen. En dan zou Zuid nog een slag kunnen halen met ♣B of ♣H.

Zuid had dus bij iedere slag steeds twee tegenspelers achter hem zitten, en kwam niet achterop te zitten.

Uit het voorafgaande blijkt dat het, om kaarten vrij te krijgen, dus meestal gunstig is om achterop te zitten. Het kan echter ook een voordeel zijn om zelf te mogen uitkomen, als je in een kleur heel sterk bent (bijvoorbeeld de troefkleur).

Laten we eens kijken naar de volgende hand:

♠	A H V B 10 9 8 5 3
♥	A H
♦	10 5
♣	-

Je hebt met deze kaarten *11 slagen alleen* geboden: schoppen troef uiteraard. Normaal gesproken haal je dit wel: 9 troeven en twee harten. Het kan echter op één punt misgaan: een tegenspeler komt uit met een harten, waarop een andere tegenspeler troeft! Dit kost je een harten-slag waardoor je het spel verliest. De kans hierop is erg klein, maar het is mogelijk. Mag je zelf als eerste uitkomen, dan begin je natuurlijk met troef trekken en kan er niets meer gebeuren.

Met deze kaarten is het dus een voordeel om zelf uit te mogen komen. Je kunt de troef weghalen en loopt niet het gevaar, dat een tegenspeler met een klein troefje roet in het eten gooit.

Overigens, er ligt met deze hand nog een ander gevaar op de loer. Maar dat mag geen probleem zijn, als je tijdens het spel attent blijft.

Het kan namelijk gebeuren dat een tegenspeler met klaveren uitkomt, waarvan je zelf geen kaarten hebt. Uiteraard moet je dan troeven, maar speel dan niet ♠3 of ♠5! Ook al is de kans miniem, het blijft theoretisch mogelijk dat een andere tegenspeler óók geen klaveren heeft en dan overtroeft. Als je zelf troeft met ♠8 of hoger, dan kan een tegenspeler daar niet boven, en loop je geen risico.

Dit is een kwestie van even attent zijn. Als je het spel al een tijdje speelt, heb je wel eens de neiging om té snel bij te spelen: in dit voorbeeld pak je wellicht automatisch je laagste troef, die je echter fataal kan worden.

12.6. Onzekerheid scheppen door troef blijven spelen

Als rikker of alleen-speler heb je een belangrijke taak om zo snel mogelijk de troeven bij de tegenpartij weg te halen. We hebben daarbij ook gezien, dat je daarna stopt met troef trekken: als de tegenspelers geen troeven meer hebben, kun je je eigen troeven beter bewaren om op andere kleuren te kunnen aftroeven. Er kan echter een reden zijn om toch troef te blijven spelen, ook als de tegenpartij er geen meer heeft. Dit geldt met name als de verdeling van de kaarten in andere kleuren nog niet duidelijk is. Door troef te blijven spelen laat je de tegenspelers in onzekerheid.

♠ A V
♥ -
♦ A H V B 10 9 8 7 5 4 3
♣ -

Als je met deze kaarten zelf mag uitkomen, dan kun je élf keer ruiten spelen. Na twee slagen hebben de tegenspelers geen ruiten meer en weten dat je elf troefslagen kunt maken (zij hebben óók de twee andere troeven zien vallen op tafel), en vragen zich af: in welke kleur(en) zitten jouw laatste twee kaarten? Terwijl jij steeds maar troef speelt, moeten ze steeds weer beslissen welke kaarten ze wegspelen, en welke ze zullen bewaren voor de laatste twee slagen. De kans is groot dat je met deze hand dertien slagen haalt: slechts wanneer een speler ♠H mét een andere schoppen tot het laatst bewaart, zul je ♠V aan die Heer verliezen. Zeer waarschijnlijk is echter dat ♠H vóór de 12^e slag al wordt weggegooid of bloot komt te zitten. Met deze kaarten is het dan ook verantwoord om *solo (13 slagen)* te bieden.

Maar het afspelen van je troeven kan ook in een minder extreem voorbeeld succes hebben:

♠ A H V B 10 6 4
♥ V B 10 4
♦ A 8
♣ -

Als na enkele slagen de troeven al zijn weggehaald, zou je nog even door kunnen gaan met troef. Wellicht kun je nog Vrouw en/of Boer in harten halen. Door nog verder troef te spelen gaan tegenspelers misschien wat harten-kaarten 'opruimen', waardoor de Vrouw gemakkelijker vrij komt. Maar let op: speel je troeven niet tot en met de laatste uit! Want dan is de kans groot dat je niet meer aan slag komt. Je moet nog een paar troeven bewaren om, na het uitspelen van harten, weer aan slag te kunnen komen middels aftroeven. Daarna kun je weer harten spelen om Aas en Heer op tafel te dwingen, later weer troeven enz. tot uiteindelijk de Vrouw vrij is gekomen.

IV. MISÈRE EN PIEKEN

- 13. Misère
- 14. Pieken
- 15. Open misère/piek
- 16. Open misère/piek met een praatje

13. MISÈRE

13.1. Doel van misère

Bij alle biedingen in de voorgaande hoofdstukken was het steeds de bedoeling om zoveel mogelijk slagen te halen. Heel anders wordt het spel echter, wanneer je juist geen enkele slag mag halen; want dat is ook een mogelijk bod dat 'misère' heet.

Met het bod *misère* krijgt het spel een geheel ander karakter dan we gewend zijn van de voorgaande biedingen. Als je geen enkele slag mag halen, zijn hoge kaarten slechte kaarten; en wat bij andere biedingen onbeduidende 'kleintjes' waren, zijn bij *misère* plotseling gewilde kaarten. Hoe meer lage kaarten, des te beter zijn ze om het bod *misère* te kunnen doen. Zoals je in § 3.3 kunt zien gaat *misère* boven 8 slagen en is als bod weer lager dan 9 slagen. Het doel is heel duidelijk: als je dit bod gedaan hebt, speel je alleen en mag je geen enkele slag halen. De drie tegenspelers zullen uiteraard proberen jou wel een slag te laten halen. En als ze dat lukt, heb je verloren en is het spel ook meteen afgelopen. In tegenstelling tot andere biedingen, hoeft je bij *misère* het spel dus niet helemaal uit te spelen (alle dertien slagen). Op het moment dat de *misère*-bieder een slag haalt, is het spel over en uit. Overigens, bij *misère* is geen troefkleur.

In tegenstelling tot *beter rikken* en een alleen-bod mag *misère* direct geboden worden (uiteraard indien geen hoger bod is voorafgegaan). Daarnaast is het ook mogelijk dat meerdere spelers het bod *misère* doen: zij spelen dan ieder voor zichzelf en proberen geen enkele slag te halen. Wat bij *rikken*, *beter rikken*, *malheur* of alleen-biedingen niet kan (dat meerdere spelers gelijktijdig om het zelfde bod spelen), kan dus wel bij *misère*. Theoretisch mogen zelfs drie of vier spelers gelijktijdig om *misère* spelen, wat echter nooit voorkomt. Twee spelers wel: de eerste biedt *misère*, waarna een tweede zegt: "Ik *misère* ook". En als er dan geen hoger bod meer volgt, proberen beide spelers geen slag te halen. Ze zijn echter niet elkaars maat: ze spelen voor zichzelf en moeten dus wél proberen de ánder een slag te laten halen.

13.2. Inschatten van de kaarten

Het is duidelijk dat je lage kaarten moet hebben om *misère* te kunnen bieden. Met de volgende hand is het absoluut zeker dat je geen enkele slag hoeft te halen:

♠ 6 5 4 3 2
♥ 3 2
♣ 5 4 2
♦ 6 4 2

In schoppen en harten heb je de laagste kaarten; en voor de 3 in klaveren en ruiten hoef je niet bang te zijn. Want daar kun je altijd onder blijven met de 2. En voor ♦ 5 heb je dan nog ♦ 4.

Ook als een tegenspeler eerst ♦ 5 uitspeelt, leg je natuurlijk de 4 en niet de 2. Want als je de 2 bij de 5 legt, is het mogelijk dat een tegenspeler later met de 3 komt. En als je dan de 4 speelt en de andere twee spelers hebben geen ruiten-kaarten meer, dan verlies je. Want je haalt dan de slag met de 4.

In feite is het weer een zaak van berekenen:

♥ A V 10 8 6 4 2

Deze harten-kleur is veilig: voor iedere harten die een tegenspeler uitspeelt, heb je een lagere paraat. Ook hier geldt weer: wees zo zuinig mogelijk. Op ♥H leg je natuurlijk ♥V en niet bij voorbeeld de 2 of de 4.

Het is niet altijd nodig om een dergelijk veilige hand te hebben. Soms kun je best een risico nemen:

♠ B 8 7 4 2
♥ 5 2
♣ 10 5 3 2
♦ 4

Ook met deze kaarten is het bieden van *misère* verantwoord. Zoals je kunt zien, zitten er 'gaten' in alle kleuren:

- in schoppen: 2 voor de 3, 4 voor de 5, en op de 6 zou je de 7 leggen;
- in harten: 2 voor de 3, maar op de 4 moet de 5 komen;
- in ruiten: 2, 3 en 5 voor 4, 6 en 7 met een gat naar de 10;
- in klaveren: onder de 4 mis je 2 en 3.

Toch is het risico erg klein dat je met deze kaarten verliest. Want de wijze waarop hierboven steeds de kaarten berekend werden, ging uit van de meest ongunstige situatie. En dat is als alle kaarten die je van een kleur mist, bij één tegenstander zitten. En de andere twee tegenspelers dus geen kaarten van die kleur hebben.

Meestal zitten de kaarten echter verdeeld. In het laatste voorbeeld zou het erg toevallig zijn als je met ♦ 4 een slag haalt. Dan zou een tegenspeler twaalf ruiten moeten hebben. Of één tegenspeler elf ruiten, een ander de 2 of de 3 en een speler géén ruiten.


Ook bij *misère* is de positie aan tafel van belang en is het een voordeel als je achterop zit. Hoef je in een slag pas als vierde speler bij te spelen, dan kun je veel gemakkelijker je kaarten aanpassen aan de reeds gespeelde kaarten (waar dan misschien ook al hoge bij zitten).

Maar als de speler vóór jou met een lage kaart uitkomt, wordt het al lastiger. Nemen we weer het laatste voorbeeld: als de speler vóór jou met ♥3 uitkomt, dan kun je natuurlijk de 2 leggen. Dat is voor die slag veilig. Maar komt hij dan later met ♥4, dan moet je er wel over met ♥5.

Dus kun je bij de eerste harten-slag wellicht het risico nemen door op de 3 direct de 5 te leggen, in de verwachting dat een van beide spelers ná jou daar wel boven moet.

Ook als je zélf moet uitspelen, is het soms opletten. In het laatste voorbeeld moet je uiteraard niet met ♥2 uitkomen. Je haalt de slag niet maar de tegenstanders zullen derhalve hun hoogste kaarten bijspelen. Ze bewaren dan ♥3 en ♥4 terwijl jij met ♥5 blijft zitten.

13.3. Een spel-voorbeeld (SVB 8)

	♠ 8 4 2			
	♥ 7 6 4 2			
	♦ B 7 5 3 2			
	♣ 5			
♠ V B ♥ A H 10 8 5 ♦ A H V 9 ♣ 7 4		♠ H 7 5 ♥ B 9 3 ♦ 10 8 4 ♣ A V 3 2		
	♠ A 10 9 6 3			
	♥ V			
	♦ 6			
	♣ H B 10 9 8 6			

Zuid heeft de kaarten gedeeld: West rikt (weliswaar slechts vijf harten maar ook goede ruiten) en Noord biedt *misère*. Vervolgens past ook West omdat hij geen *negen slagen* kan bieden.

- 1^e slag: West moet uitkomen en speelt ♠ V. Hieraan zien we al dat *misère* niet bestaat uit louter lage kaarten spelen. West zou wel met bijv. ♥ 5 of een klaveren kunnen komen maar als er schoppen op tafel komt, moet hij toch de Vrouw of Boer leggen. Noord legt uiteraard ♠ 8, Oost de Heer en Zuid haalt de slag met de Aas. Het is natuurlijk logisch dat Oost en Zuid hun hoogste kaarten bijspelen, omdat de slag toch niet voor Noord is, en hun lagere kaarten bewaren.
- 2^e slag: Zuid gaat verder met schoppen en speelt de 10. West legt nu zijn Boer, Noord de 4 en Oost loopt bij met de 7.
- 3^e slag: West moet weer uitkomen en probeert het nu met harten. Op zijn ♥ 8 speelt Noord de 7, Oost de Boer en Zuid haalt met de Vrouw.

- 4^e slag: Zuid moet nu weer overstappen op een andere kleur en komt met ♦ 6. West legt maar meteen zijn ♦ A waarop Noord de Boer kwijt kan.
- 5^e slag: Nu speelt West ♣ 7 en Noord kan zijn 5 bijspelen. Vervolgens werpt Noord zijn kaarten op tafel: hij kan namelijk niet meer verliezen. Met zijn resterende kaarten is het absoluut zeker dat hij geen slag meer hoeft te halen, waardoor verder spelen zinloos is.

We zien in dit voorbeeld dat je niet uitsluitend de allerlaagste kaarten hoeft te hebben voor het bod *misère*. Met de 'blote' ♣ 5 was het bod nog best verantwoord; en ook de 'gaten' tussen ♠ 4 - ♠ 8 en ♦ 7 - ♦ B vormden maar een klein risico.

13.4. Aanwijzingen bij het bod *misère*

Zoals we hierboven al zagen is het belangrijk om je kaarten goed te kunnen inschatten. Enig risico is best aanvaardbaar maar hoever ga je daarin? De volgende voorbeelden geven daarvan een idee.

♠ 6 4 2 ♥ B ♦ 6 3 ♣ H 10 8 6 4 3 2	De ruiten-kleur is nog acceptabel, maar de blote ♥ B niet. Deze kaart is te hoog en geeft veel kans op een slag.
♠ A H B 9 7 5 3 2 ♥ 5 4 2 ♦ 4 ♣ 7	Goede hand: enige riskante kaart is ♣ 7. Het gevaar van ♦ 4 is erg klein. In schoppen en harten onaantastbaar.
♠ 8 5 4 ♥ 9 6 5 3 2 ♦ 9 4 2 ♣ 4 3	In alle kleuren zitten gaten, maar ze zijn klein. Met een beetje geluk is <i>misère</i> haalbaar.

♠ 4
♥ 5 2
♦ V B 9 7 6 4 3
♣ 6 4 2

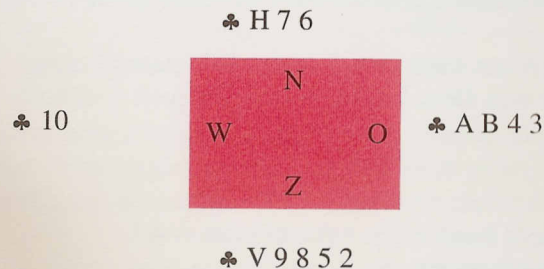
Deze hand lijkt erg goed, maar is dat niet. Een groot gevaar zit in de ontbrekende ♦2. Bij een lange kaart is het missen van de 2 een groot risico. Zie de volgende paragraaf.

♠ 8 2
♥ 10 9 5 2
♦ 4 3 2
♣ B 9 5 3

De kaarten zijn wel laag, maar de gaten zijn te groot in drie kleuren. De kans om te verliezen is erg groot.

Tijdens het afspelen van de kaarten heb je als *misère*-speler weinig in te brengen. Je komt als het goed is, niet aan slag en kunt dus alleen maar afwachten wat de andere spelers op tafel brengen.

Belangrijk blijft altijd om te onthouden welke kaarten reeds gespeeld zijn. Dit geldt vooral als je voor een moeilijke keuze komt te staan. Stel je de volgende verdeling van de klaveren-kleur voor:



Zuid heeft *misère* geboden en West komt uit met ♣10. Na de Heer en de Aas van Noord en Oost kun je de Vrouw kwijt. Vervolgens gaat Oost verder met ♣B waarop je de 9 kunt bijspelen (West verzaakt en Noord legt de 7). En dan komt Oost met ♣4! Je kunt dan de 5 spelen (in de hoop dat de 6 nog bij Noord zit) en de 2 voor de 3 bewaren. Heeft Noord echter geen klaveren meer, dan

haal je de slag met de 5 en heb je verloren.

Je kunt voor deze slag ook geen risico nemen en de 2 bijspelen. Maar als Oost later weer aan slag komt en dan de 3 uitspeelt, verlies je het spel.

Zoals de kaarten in het diagram verdeeld zijn, is het bijspelen van de 5 in de derde slag de goede keuze. Noord moet de slag halen en voor de 3 van Oost heb je de 2 nog over. Maar uiteraard zie je de kaarten tijdens het spel niet en kun je voor een dergelijke keuze komen staan. In dit voorbeeld was het bepalend wie ♣6 blijkt te hebben; zou deze kaart in de eerste slagen ook al gevallen zijn, dan zou je zonder meer verliezen tegen de 3 en 4 van Oost.

Een specifiek probleem bij *misère* kan voorkomen als je moet uitspelen voor de eerste slag. De speler rechts van jou heeft de kaarten gedeeld, dus in dat geval moet je als *misère*-speler uitkomen. Meestal is dat niet erg maar soms loop je het gevaar dat het zelf uit moeten spelen je kaarten slechter maakt.

♠ 6 2
♥ B 8 6 4 2
♦ 5
♣ 10 9 5 3 2

Het uitspelen van een 2 is voor de eerste slag natuurlijk het veiligst. Maar de tegenspelers leggen hun hoogste kaarten van die kleur bij in die slag, en bewaren hun laagste kaarten voor later. En zelf ben je je laagste en beste kaart al kwijt.

Speel je een hogere uit, dan bestaat de kans dat je meteen de eerste slag al haalt. Het is bij voorbeeld mogelijk dat op jouw ♠6 alle spelers duiken met 3, 4 en 5; of dat twee spelers duiken en één niet bekend. Hetzelfde kan gebeuren bij ♦5 of ♥6, hoewel deze twee kaarten waarschijnlijk het beste zijn om uit te spelen. De kans om de slag te halen is erg klein. Daarbij is ♦5 nog iets beter omdat deze bloot zit. Als je deze niet haalt kun je later op de ruitenkleur eventuele slechte kaarten lozen. Met het uitspelen van ♥6 maak je de harten-kleur wat zwakker: de lage kaarten 3, 5 en 7 kunnen bij de tegenspelers in de eerste slag achterblijven en een gevaar gaan vormen.

Klaveren is nog slechter, omdat deze kleur erg zwak wordt.

13.5. De tegenspelers

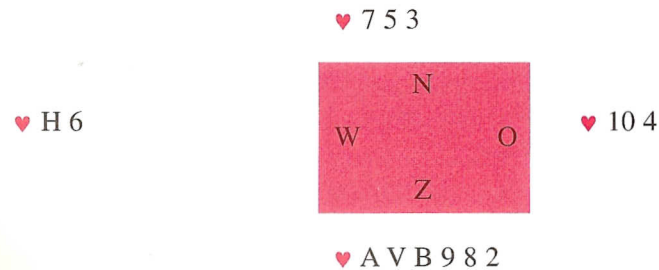
De fout die beginnende ridders bij het afspelen van *misère* vaak maken, is dat ze té snel met de laagste kaarten uitkomen. Het is wel begrijpelijk omdat je nu eenmaal als tegenspeler moet proberen de *misère*-speler aan slag te krijgen. En daarvoor speel je anders dan bij bijv. het bod *rikken*, waar je met de hoogste kaarten zoveel mogelijk slagen wilt halen.

Als je in het begin van het spel meteen je laagste kaarten brengt, moet je met twee dingen rekening houden:

- lukt het niet snel om de *misère*-speler te vangen, dan blijf je met steeds hogere kaarten zitten, waardoor het steeds moeilijker wordt;
- de andere twee tegenspelers (jouw maten) hebben waarschijnlijk ook kaarten in de kleur, waarmee je uitkomt. En dat zullen ook niet alleen maar lage zijn.

Door té snel met de laagste kaarten te komen, bestaat de kans dat je daardoor juist de zwakke plekken van de *misère*-speler sterker maakt.

Kijk maar een naar de volgende harten-verdeling:



Noord heeft *misère* geboden en Zuid moet uitspelen.

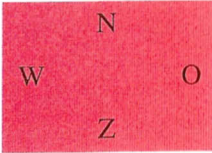
Stel dat Zuid direct komt met ♥2. Noord kan altijd duiken op de kaart van West en loopt geen gevaar meer. Zuid kan beter wachten tot West aan slag komt. Deze zal eerst ♥H spelen (dus ook niet meteen zijn laagste!) waarop 7, 10 en Aas volgen. Als West weer aan slag is, speelt hij ♥6 die Zuid haalt. En als Zuid vervolgens met ♥2 komt, hebben West en Oost geen harten meer, en verliest Noord met zijn derde hartenkaart.

Ook het moment (in welke slag) dat de *misère*-speler verliest, is niet van belang. Zelfs wanneer hij pas de dertiende slag haalt, heeft hij ook verloren. Het gaat er voor de tegenspelers dus eerder om dat ze proberen te peilen hoe de kaarten verdeeld zitten, en vooral waar de zwakke plekken van de *misère*-speler zitten. Enkele richtlijnen zijn daarbij van belang:

- Als de *misère*-speler de slag toch niet haalt, speel dan je hoogste kaart van die kleur, en dat niet alleen om zuinig te zijn op je lagere kaarten. Je laat daarmee namelijk ook aan je maten zien, dat deze hoge kaart niet bij de *misère*-speler zit. Als alle tegenspelers zich hieraan houden en een van de hoge kaarten valt niet, dan zit deze dus bij de *misère*-speler. En dan kan deze hoge kaart hem wellicht fataal worden, want de tegenspelers kunnen dan in deze kleur gaan spelen totdat die hoge kaart moet vallen. Een goed voorbeeld hiervan zien we in het spel-voorbeeld in de volgende paragraaf.
- Als je weet dat de *misère*-speler veel kaarten heeft van een kleur, is het niet erg, en vaak juist goed, om in die kleur door te spelen. Ook al haalt de *misère*-speler geen slag, de andere tegenspelers kunnen wellicht niet bekennen en daardoor slechte kaarten in andere kleuren weggooien.
- Heb je van een kleur maar één of twee kaarten, dan is het bij twijfel vaak goed om deze uit te spelen. Later kun je dan niet meer bekennen in die kleur, en dat kan een voordeel zijn als de andere tegenspelers de *misère*-speler in die kleur kunnen vangen.
- Voor de *misère*-speler is het gunstig als hij op achterop zit. Probeer deze situatie dus te vermijden. Als de speler vlak vóór hem uitkomt, moet de *misère*-speler nog rekening houden met de twee andere spelers na hem. Uiteraard kun je niet altijd vermijden dat de *misère*-speler achterop komt, maar het is een punt om rekening mee te houden.

Zoals bij alle biedingen blijft het ook bij *misère* belangrijk om te onthouden welke kaarten nog in het spel zitten, en bij *misère* vooral de hoge.

13.6. Een spel-voorbeeld (SVB 9)

<p>♠ B 6 5 3 2 ♥ H 7 5 3 2 ♦ - ♣ 6 3 2</p>		<p>♠ H 9 4 ♥ A B ♦ A 10 6 ♣ H B 7 5 4</p>	<p>♠ A 8 ♥ 4 ♦ H 9 8 4 3 2 ♣ A 10 9 8</p>
		<p>♠ V 10 7 ♥ V 10 9 8 6 ♦ V B 7 5 ♣ V</p>	

Zuid heeft gegeven, West biedt *misère*, de overige spelers passen.

- 1^e slag: West moet zelf uitkomen en speelt ♣6, want de schoppen- en harten-kleur breekt hij liever niet open. Hierop volgen resp. 5, Aas en Vrouw. Noord denkt: "Je weet maar nooit. Als ik duik met de 5, en Oost en Zuid kunnen ook duiken of verzaken, dan verliest West direct." Oost kan echter niet duiken, en speelt zijn hoogste.
- 2^e slag: Oost komt nu terug met zijn blote ♥4, Zuid legt de Vrouw, West duikt met de 7 en Noord haalt de slag met zijn Aas. Je ziet dat Zuid maar meteen zijn Vrouw bijlegt en Noord uiteraard de Aas. West kan zijn Heer natuurlijk niet leggen en speelt de hoogst mogelijke kaart.
- 3^e slag: Noord's ♥B zit nu toch bloot, dus Noord gaat door met harten. Op de Boer verzaakt Oost met ♠A, Zuid speelt ♥10 en West duikt weer met de 5.

4^e slag:

De drie tegenspelers gaan nu plotseling recht zitten! Ze missen namelijk ♥H, want: Noord kwam terug met de Boer en zou wel de Heer gespeeld hebben als hij deze had; Oost verzaakte en Zuid speelde de 10, terwijl hij ook wel de Heer zou leggen op de Boer van Noord indien hij deze nog had.

Dus alle spelers weten nu dat ♥H bij West zit, en dat door harten te blijven spelen de Heer op tafel zou moeten komen.

Noord heeft echter geen harten meer en weet dus dat Zuid de enige speler is, die nog harten kan hebben (Oost heeft op harten verzaakt). Belangrijk is dus om Zuid aan slag te krijgen, zodat deze weer harten kan spelen.

Noord speelt liever geen klaveren omdat West daar zelf mee kwam in de eerste slag. Dit heeft West wellicht gedaan omdat hij ♣6 bloot had en in dat geval zou hij nu op klaveren kunnen verzaken en zijn gevaarlijke ♥H weggooien. Dus Noord moet kiezen voor schoppen of ruiten. We zien dat de keuze voor ruiten direct winnend is voor West; want op ruiten kan hij zijn ♥H lozen.

Echter: stel dat Noord voor schoppen kiest en bij voorbeeld ♠9 speelt. Niet zijn hoogste want Zuid moet tenslotte aan slag komen. Oost legt de 8, Zuid de Vrouw en West loopt bij met de Boer.

5^e slag t/m

7^e slag:

Nu kan Zuid met harten komen en we zien dat West gaat verliezen. Hij kan nog twee keer duiken, maar op de derde harten van Zuid moet hij zijn Heer leggen en de slag halen.

Het lukte om West te vangen omdat Zuid nog evenveel harten had als West. Indien Zuid slechts één hartenkaart minder had (of West eentje meer), dan kon hij de Heer van West niet op tafel dwingen.

14. PIEKEN

14.1. Doel van pieken

Het bod *pieken* lijkt erg veel op *misère*, maar is toch wezenlijk anders. Als je *pieken* biedt, is het doel precies één slag (niet meer en niet minder) te halen. Dus twee of meer slagen halen is verloren, maar ook niets halen is verloren. En dat maakt *pieken* een erg riskant spelletje. Want zelfs met deze hand:

♠ A 2
♥ 6 4 3 2
♦ 8 6 4 2
♣ 4 3 2

is het lang niet zeker dat je wint. Op het eerste gezicht lijken deze kaarten erg goed om *pieken* te bieden, en dat zijn ze ook: ♠A om een slag te halen, en met de overige kaarten hoef je niets meer te halen. Het is dan echter wel noodzakelijk dat de schoppen-kleur gespeeld wordt. Als je zelf mag uitkomen, is er geen probleem: je haalt ♠A en het spel is gewonnen. Maar als een andere speler mag uitkomen, moet je afwachten tot schoppen een keer op tafel komt. En dan kan het gebeuren dat de tegenpartij gaat inzien, dat jouw haalslag in schoppen moet komen, en derhalve probeert de schoppen-kleur te vermijden. En vaak is dat heel goed mogelijk en gaan de tegenspelers zich ten doel stellen alle slagen te halen in de andere drie kleuren. Met een kleine wijziging van de kaarten in dit voorbeeld:

♠ A 2
♥ 6 4 3 2
♦ A 8 6 4 2
♣ 3 2

zijn de kansen om met *pieken* te winnen misschien nog wel groter. Je gaat er dan van uit dat ♠A de haalkaart is, maar ook met ♦A kun je een slag halen.

In het laatste geval mag je ♠A natuurlijk niet halen en dan kan het erg ingewikkeld worden. Stel dat de tegenpartij probeert alle slagen te halen door niet met schoppen te komen, dan zou je in de voorlaatste slag ♠A kunnen lozen, en vervolgens de laatste slag halen met ♦A. Maar dan moet in de laatste slag dus ook ruiten worden uitgespeeld!

Haal je ♦A al eerder, dan is de kans groot dat je ook ♠A nog haalt.

Het beste zou zijn om gewoon vrij snel ♠A te halen, in de hoop dat je in ruiten vaak genoeg kunt duiken om de Aas daarvan niet te hoeven halen.

Het is echter ook mogelijk dan er drie keer klaveren wordt gespeeld, waardoor je één Aas kunt lozen. En dan maar hopen dat de kleur van de andere Aas nog een keer op tafel komt.

Het hoeft echter niet altijd om de Azen te draaien, hoewel deze in hun kleur natuurlijk het hoogst zijn. Met de volgende hand is *pieken* ook heel goed mogelijk:

♠ 6 3 2
♥ H B 8 6 5 3 2
♦ 10 3
♣ 3

Om een slag te halen komen enkele kaarten in aanmerking: de hoge harten zijn daarvoor mogelijk, maar wellicht ook ♦10. Dit zal erg afhankelijk zijn van het spelverloop. Word je vrij snel gedwongen om ♦10 te halen, dan zul in harten niets meer mogen halen, wat ook niet hoeft. Kun je ♦10 echter lozen, dan zul je moeten proberen in harten een slag te halen. En ook dat is best wel mogelijk. Als je echter snel haalt in harten, kan ♦10 een zeer gevaarlijke kaart worden. Je kunt deze hand dan vergelijken met *misère*, waarvoor de ruiten-kleur tamelijk slecht is. Het gat tussen 3 en 10 is erg groot, waarbij je ook nog eens de 2 mist.

Bovenstaande voorbeelden zijn misschien niet zo gemakkelijk te begrijpen, maar geven daarmee tevens aan dat *pieken* best een moeilijk spelletje is. Je hebt maar heel weinig in de hand; het is vaak een kwestie van het juiste moment afwachten en dan je kans grijpen.

14.2. Pas op met pieken!

Zoals gezegd kan *pieken* lastiger zijn dan je denkt. Bovenstaande paragraaf-titel heeft daar uiteraard mee te maken, maar deze waarschuwing heeft ook nog een ander doel.

Je zou kunnen zeggen dat je voor het bod *pieken* zeker geen hoge kaarten mag hebben, maar toch zijn enige (of minstens één) hoge noodzakelijk om een slag te kunnen halen. Anders gezegd, je hebt kaarten die te slecht zijn om te kunnen *rikken* maar te goed voor *misère*. En dat je een dergelijke hand krijgt, komt vaak genoeg voor, maar dan heb je niet per definitie goede kaarten om te *pieken*.

Sommige mensen vinden het vervelend als ze slechte kaarten krijgen en derhalve niets anders kunnen dan *passen*. Ze hebben dan snel de neiging om maar *pieken* te bieden en daarmee het spel te bederven. Want al te vaak blijken de kaarten voor *pieken* ongeschikt en verliest men het spel. Ik heb wel eens meegemaakt dat van de tien achtereenvolgende spelletjes vijf of zes keer het bod *pieken* gedaan werd: twee spelers die, ongeacht hun kaarten, niet wilden *passen* en dus maar weer *pieken* boden als ze geen beter bod konden doen. In sommige kringen bestaat zelfs de afspraak dat *pieken* niet geboden mag worden; men schafte het simpelweg af.

Uiteraard is eenieder vrij het spel te spelen zoals men wil; in de inleiding gaf ik al aan, dat er geen voorgeschreven wetten zijn in het rikken en men allerlei afspraken naar eigen goeddunken kan maken. Het bod *pieken* verdient daarbij, om genoemde redenen, zeker de aandacht.

14.3. Een spel-voorbeeld (SVB 10)

♠ A B 9	♠ V 8 7 5 2										
♥ A V B 10 5	♥ 7 4										
♦ B 8 2	♦ H 5 4 3										
♣ 10 8	♣ 4 3										
	<div style="border: 1px solid black; background-color: #f08080; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">Z</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		O		Z		♠ H 6 3
	N										
W		O									
	Z										
		♥ H 3									
		♦ 9 7 6									
		♣ A H V 9 6									
	♠ 10 4										
	♥ 9 8 6 2										
	♦ A V 10										
	♣ B 7 5 2										

Zuid was de gever: West past, Noord *piekt*, Oost en Zuid *passen*.

- 1^e slag: West komt uit met ♣10 waarop Noord de 4 legt en Oost de slag haalt met de Aas. Zuid speelt de Boer bij.
- 2^e slag: Oost trekt klaveren nog een keer door, want wellicht had West een reden om deze kleur te spelen. Op ♣H vallen resp. 7, 8 en 3.
- 3^e slag: Oost ziet ♣3 bij Noord vallen waardoor het geen zin heeft om klaveren door te spelen. Noord heeft óf ♣2 nog, óf geen klaveren meer. Oost stapt over naar ♥H, waarop 9, Aas en de 7 van Noord volgen.
- 4^e slag: West besluit om ook even door te gaan met harten en speelt ♥V terug. Hierop worden 4, 3 en 8 bijgespeeld.
- 5^e slag: Vanwege ♥3 van Noord gaat West weer een andere kleur proberen en speelt ♦B. Noord denkt nu zijn slag te moeten slaan en speelt ♦H in de hoop deze te halen. In schoppen (de Vrouw) mag hij dan niets halen. Oost legt de 9 maar Zuid neemt de slag met ♦A!

Zuid heeft het verloop van het spel goed in zich opgenomen en vermoedt dat Noord in klaveren en harten niets kan halen. In ruiten zal Noord ook weinig kansen hebben, want de hoge kaarten daarvan zijn reeds gespeeld of zitten nog in Zuid's hand. Alleen in de schoppen-kleur zal Noord wellicht slagen kunnen halen.

Zuid hoopt dat de schoppen-kleur vermeden kan worden en dat hij met zijn maten West en Oost alle slagen kan halen. De andere spelers raden uiteraard de bedoeling van Zuid, nu hij ♦H met zijn Aas overneemt.

6^e +

7^e slag: Zuid blijft nu bij de ruiten-kleur en haalt achtereenvolgens ♦V en ♦10. De anderen lopen uiteraard in ruiten bij.

8^e slag: Zuid mag natuurlijk geen schoppen spelen en brengt daarom nu ♥6, in de hoop dat West en Oost de resterende slagen kunnen halen. West speelt ♥B en Noord verzaakt met ♦3, want daar kan hij toch niets meer mee. Oost wil zijn klaveren bewaren en speelt schoppen bij. Echter niet ♠H, want als schoppen toch op tafel komt en Noord wellicht probeert te halen, kan de Heer van Oost hem wellicht nog tegenhouden. Dus Oost legt ♠6.

9^e +

10^e slag: West gaat nu vanzelfsprekend door met harten en haalt hierin nog twee slagen. Noord kan alleen nog maar schoppen bijspelen en bewaart natuurlijk zijn Vrouw. Hij speelt eerst de 8 bij en in de volgende slag de 7. Want ♠5 en 2 houdt hij liever vast, want stel: hij haalt ♠V nog vóór de laatste slag, dan mag hij daarna niet wéér halen. Hij moet dus ook lage kaarten bewaren om weer 'van slag af' te kunnen.

Oost speelt ♠3 en vervolgens ♠H om de klaveren te bewaren. Zuid moet eerst nog bekennen in harten en legt vervolgens ♠10 bij.

11^e slag: West moet weer uitkomen en is nu gedwongen om schoppen te spelen; hij kan niet anders meer. Hij begint uiteraard met ♠A, waarbij ♠2, ♣6 en ♠4 vallen.

12^e slag: Dan komt ♠B van West en Noord haalt de slag met ♠V, want de Heer (die West had) is reeds lang vergooid.

13^e slag: Noord komt terug met ♠2 en West moet de laatste slag nog halen met zijn 9.

Ik heb bovenstaand voorbeeld met opzet gekozen om te laten zien, dat het afspelen der kaarten niet altijd volgens vastgestelde patronen verloopt. Soms kun je de kaarten verkeerd inschatten, een andere keer heb je geluk en menig maal, vooral bij *pieken*, loopt het spel niet volgens verwachting.

Zuid besloot een poging te doen alle slagen te halen, maar daarbij was de steun van West en Oost onontbeerlijk. En uiteindelijk kon West deze steun niet bieden, omdat hij bij de laatste drie slagen uitsluitend schoppen-kaarten overhield. Met nog één klaveren-kaart zou West naar de klaveren van Oost kunnen oversteken, en was de opzet van Zuid gelukt. Als Oost had geweten hoe het spel zou eindigen, dan had hij ♠H met een kleintje bewaard, om na ♠A van West de Vrouw van Noord te kunnen opvangen.

En in dit hele spel mag Noord dus van geluk spreken: hij koos het goede moment om ♦H te halen maar dat lukte niet. Zou hij deze Heer wél gehaald hebben, dan had hij wellicht een tweede slag gehaald met ♠V.

15. OPEN MISÈRE / PIEK

15.1. Doel van 'open' spelen

Het bod *open misère* beoogt hetzelfde doel als gewoon *misère*: de speler die dit bod gedaan heeft, probeert geen enkele slag te halen maar legt bij aanvang van het spel (dus nadat hij het bieden heeft gewonnen) zijn kaarten open op tafel!

Dus gedurende het spel, vanaf de eerste slag, kunnen de drie tegenspelers zijn kaarten zien en hun speelwijze richten naar deze kaarten. Het spreekt vanzelf dat de bieder van *open misère* erg goede kaarten moet hebben, want het zien van zijn kaarten is natuurlijk een geweldig voordeel voor de tegenspelers. In waarde komt dit bod dan ook erg hoog; slechts *open misère/piek met een praatje* (zie volgend hoofdstuk) en *solo* (alle slagen alleen halen) gaan boven *open misère*.

Bij dit bod ontbreekt de toevoeging 'met een praatje'. Dit betekent dat, zoals bij de voorgaande biedingen, er tijdens het spel niet gesproken mag worden over de kaarten. En bij *open misère* is dat soms wel eens moeilijk, vooral voor de tegenspelers. Omdat je als tegenspeler de kaarten ziet liggen, en je uiteraard ook je eigen kaarten ziet, komen er vaak ideeën over de speelwijze naar boven borrelen, die dan moeilijk voor je te houden zijn. Ook andere lichaamstaal als een diepe zucht, een verontwaardigd gebaar of een opgetrokken wenkbrauw kunnen het spel al bederven. Wat altijd bij het kaartspel vanzelfsprekend is, geldt zeker bij *open misère*: laat niets merken en probeer zuiver op eigen kracht de tegenstander te vangen. En heb je als tegenspeler een goed idee, dan is het te hopen dat jouw maten door jouw slimme spel merken wat de bedoeling is. Het zou zeer onsportief zijn om dat op andere wijze te laten merken.

Hetgeen hierboven gezegd is over *open misère* geldt op precies dezelfde wijze voor *open piek*: men probeert één slag te halen met de kaarten open op tafel, waarbij niet gesproken mag worden.

Voor beide biedingen gelden de volgende twee regels:

1. de speler die *open misère* of *open piek* heeft geboden, legt direct ná het bieden zijn kaarten open, dus voordat er een kaart is uitgespeeld;
2. dezelfde speler móet vervolgens als eerste een kaart uitspelen.

Beide regels worden door mij gehanteerd omdat op deze wijze het spel, naar mijn mening, het meest zuiver blijft.

Op deze regels gelden in vele kringen allerlei afwijkingen. Zo speelt men vaak eerst een of meer slagen met dichte kaarten, voordat de speler met *open misère* of *open piek* zijn kaarten open legt. In zo'n situatie bestaat de mogelijkheid dat hij in die eerste slag(en) uitgesproken slechte kaarten kan lozen. Bovendien kan een dergelijke afspraak inhouden, dat men veel vaker *open misère/piek* zal bieden met eigenlijk té slechte kaarten, omdat die kaarten niet zo goed hoeven te zijn dan wanneer ze direct open op tafel moeten. Mijn uitgangspunt is: als je een dergelijk hoog bod doet, laat dan ook zien dat je er de kaarten voor hebt.

En vanuit deze gedachte ontstaat ook de tweede regel. Zelf moeten uitkomen houdt een gevaar in, zoals we dat ook zagen bij het bod *misère*: soms is de keuze moeilijk, omdat je een goede kleur met het uitspelen wellicht open breekt.

Beide regels zijn er dus op gericht dat men deze biedingen serieus moet nemen, en men dus wel degelijk verantwoorde kaarten moet hebben.

Over het algemeen zal het spelverloop veel op dat van *misère/pieken* lijken. Het grote verschil is echter, dat de tegenspelers de hand van de bieder zien en daarmee hun voordeel kunnen doen.

15.2. Een spel-voorbeeld (SVB 11)

<p>♠ 8 6 5 2 ♥ B 9 8 6 5 2 ♦ 4 3 ♣ 2</p>	<p>♠ A 9 ♥ - ♦ H V 5 ♣ A H V 10 8 7 4 3</p>	<table style="width: 100%; text-align: center; border: 1px solid black; background-color: #f0f0f0;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		Z		<p>♠ V 4 ♥ A H 7 4 ♦ A B 10 9 8 6 ♣ 6</p>
	N											
W		O										
	Z											
	<p>♠ H B 10 7 3 ♥ V 10 3 ♦ 7 2 ♣ B 9 5</p>											

West heeft de kaarten gegeven. Noord *rikt*, Oost biedt 7 slagen *alleen* en Zuid past. West heeft goede *misère*-kaarten en biedt *misère*. Vervolgens biedt Noord 9 slagen *alleen*: door niet 8 maar 9 slagen te bieden, maakt hij de kans kleiner dat Oost nog boven hem biedt. Oost moet nu passen, maar West wil een gokje wagen en biedt *open misère*. Noord past nu. Het is een gokje want zowel in schoppen, harten als ruiten zit een zwakte.

West legt zijn kaarten open op tafel en moet daarna zelf uitkomen.

1^e slag: West speelt ♣2 om zijn andere kleuren niet te verzwakken. Omdat alle spelers de kaarten van West zien, weten ze dat West in de klaveren-kleur niets te vrezen heeft. Daarom is het voor Noord ook niet van belang om zijn Aas te spelen, wat hij bij gewoon *misère* wel zou doen. Nu is het beter om niet aan slag te komen en West niet op de achterhand te zetten. Daarom speelt Noord ♣4 in de hoop dat Zuid aan slag komt. Het is immers het beste dat de speler vlak voor de *open misère*-speler weer een vol-

gende kaart uitspeelt. Oost bekent met ♣6 en Zuid haalt met de Boer.

2^e slag: Zuid mag natuurlijk niet terugkomen met klaveren, en denkt na over de andere kleuren. In schoppen is West niet te vangen: ook als West op ♠3 van Zuid de 2 legt, blijft Zuid met te veel schoppen-kaarten zitten. Daardoor kan een andere speler nooit ♠4 uitspelen om West met de 5 te laten halen. Dat zou dan slechts kunnen als Zuid tevoren al zijn schoppen-kaarten zou kunnen lozen op andere kleuren. En die kans is te verwaarlozen. En als Zuid begint met eerst wat hogere schoppen te spelen, zal ♠4 waarschijnlijk daarbij vallen, en gaat West ook vrijuit.

Zuid gaat eerst kijken hoe de ruiten-kleur zit: hij speelt ♦7 en hoopt later met zijn ♦2 West voor een probleem te plaatsen. Na ♦4 van West volgen Heer en Aas bij Noord en Oost.

3^e slag: Oost denkt dat het goed is om verder te gaan met ruiten en op zijn ♦B volgen 2, 3 en 5 (Noord wil wéér niet aan slag komen), waardoor West ook in deze kleur niets meer te vrezen heeft.

4^e slag: Oost ziet dat het in ruiten ook niet lukt, en stapt over naar schoppen, in de hoop dat Zuid aan slag komt en het West nog moeilijk kan maken. Op ♠4 legt Zuid de Heer, West de 8 en Noord duikt weer met de 9.

5^e slag: Zuid weet dat de enige kans nog in harten zit: hij speelt eerst ♥V, West legt de Boer, Noord verzaakt en Oost haalt de slag met zijn Aas. Omdat Noord verzaakt, kunnen Oost en Zuid precies uitrekenen hoe de harten-kaarten verdeeld zijn: ze zien nl. hun eigen hand en die van West, en weten dus nu elkaars kaarten.

6^e slag: Oost vervolgt met ♥7 en Zuid neemt met zijn 10.

7^e slag: Nu komt Zuid met zijn laatste harten, de 3. West moet nu wel duiken met zijn 2 en Oost haalt met zijn Heer.

8^e slag: En dan komt Oost met ♥4, Zuid kan niet meer bekennen en West verliest omdat hij nu een slag in harten moet halen.

16. OPEN MISÈRE / PIEK MET EEN PRAATJE

16.1. Doel van *open misère* / *piek met een praatje*

Ook bij deze biedingen gaat het erom géén slag (*misère*) of één slag (*piek*) te halen. De termen 'open' en 'met een praatje' echter duiden op het volgende: vóór het uitspelen van de eerste kaart gaan álle kaarten (van álle spelers) open op tafel, zodat de spelers alle kaarten kunnen zien. Na het uitspelen van de eerste kaart door de speler, die dit bod heeft gedaan, mogen de drie tegenspelers met elkaar praten ('met een praatje') om over hun speelwijze te overleggen.

Het zal duidelijk zijn dat je voor dit bod dus erg goede (lage) kaarten moet hebben, met nauwelijks een zwakte. Het komt dan ook regelmatig voor dat de spelers besluiten, na het bestuderen van de kaarten, om het spel niet af te spelen: in zo'n geval ziet men dat de alleen-speler niet is te vangen en dus bij voorbaat heeft gewonnen.

Kijk maar eens naar de volgende hand:

♠ 6 4 3 2
♥ 5 3 2
♦ 8 6 5 3 2
♣ 2

Deze kaarten zijn absoluut onaantastbaar: het spel hoeft niet gespeeld te worden en de winnaar kan direct zijn punten noteren.

Soms kan het spel al afgelopen zijn na de eerste slag. Stel, je hebt dezelfde kaarten als hierboven, met één verschil: ♣4 in plaats van ♣2. Theoretisch is het mogelijk om daardoor te verliezen, maar je mag zelf uitkomen. Als je nu ziet dat een of meer spelers alleen klaveren hebben, hoger dan die 4, dan speel je deze kaart uit. En het spel is direct gewonnen.

Kijk maar naar het volgende voorbeeld:

♠ 6 4 3 2
♥ 5 3 2
♦ 8 6 5 3 2
♣ 4

♠ A H B 9 8 5
♥ H 8
♦ V B 10
♣ H 9



♠ V 7
♥ A 10 9 6 4
♦ 7
♣ A V B 8 2

♠ 10
♥ V B 7
♦ A H 9 4
♣ 10 7 6 5 3

West heeft open misère met een praatje geboden. Zijn enige zwakte is ♣4. Als hij deze uitspeelt, is het spel ook direct gewonnen. Noord kan niet duiken, en in de overige kleuren heeft West niets te vrezen. Maar laten we eens veronderstellen dat West niet in de gaten heeft, dat hij verliest door een andere kleur uit te spelen. Want de drie anderen overwegen het volgende:

West kan gevangen worden door hem ♣4 te laten halen. Oost en Zuid kunnen resp. 2 en 3 leggen, maar dan mag Noord geen klaveren meer hebben. Hoe kunnen we ervoor zorgen dat Noord zijn twee klaveren-kaarten kan lozen? Dat kan als hij op andere kleur(en) niet kan bekennen. En dat is mogelijk in harten en ruiten.

Door drie slagen harten te spelen (niet méér, want dan kan West zijn ♣4 weggooien) kan Noord op de derde harten-slag een klaveren bijspelen. Daarna wordt er vier maal ruiten gespeeld, en op de vierde daarvan gooit Noord zijn tweede klaveren-kaart weg. En daarna kan klaveren gespeeld worden: op de 2 en 3 moet West met zijn 4 de slag halen.

In de praktijk zal ook dit spel niet uitgespeeld worden. Als West met ♣4 uitkomt, wint hij. Bij een andere uitkomst laten de tegenspelers zien dat hij verliest op bovenstaande wijze.

16.2. Een spel-voorbeeld (SVB 12)

	♠ H V B 9		
	♥ V 10 9 5		
	♦ B 6 4 3 2		
	♣ -		
♠ -	N	♠ 10 6 4	
♥ A H 8	W O	♥ B 7 6 4	
♦ A H V 10	Z	♦ 9 8 7 5	
♣ A H V 8 7 5		♣ 10 9	
	♠ A 8 7 5 3 2		
	♥ 3 2		
	♦ -		
	♣ B 6 4 3 2		

Zuid heeft in dit spel *open piek met een praatje* geboden. *Open misère met een praatje* durfde hij niet vanwege ♠A en ♣B.

Dit voorbeeld is zeer interessant, maar daardoor ook gecompliceerd! Laten we eens in de huid kruipen van Zuid en de kaarten bestuderen, nadat ze door alle spelers op tafel zijn gelegd.

- Eerst gaan we kijken of de tegenpartij in staat is alle slagen te halen, als ik de eerste slag niet zélf haal. Ze hebben vier slagen in harten, vijf slagen in ruiten en moeten er dus vier in klaveren kunnen maken (schoppen mogen ze dan natuurlijk niet spelen). Bij de klaveren-kleur is het van belang dat ze mijn ♣B vangen, en dat doen ze door eerst Oost met ♣9 of 10 te laten komen. Leg ik daarop de Boer, dan is deze gevangen en hebben ze wel zes klaveren-slagen in handen. Duik ik onder ♣9/10 van Oost, dan duikt West ook. Oost haalt dan de slag, en samen met Aas, Heer en Vrouw van West zijn dat de vier gewenste klaveren-slagen. Ik mag als

Zuid dus niet met een lage kaart uitkomen, waardoor de tegenpartij op bovengenoemde wijze alles kan halen!

- Ik moet dus de eerste slag zelf halen en kan dat met ♣B proberen. Want voor ♠A ben ik niet bang; die hoef ik niet te halen. Maar door ♣B uit te spelen, speel ik de tegenpartij in de kaart: zij kunnen dan zeer gemakkelijk alle slagen halen.
- Ik moet de eerste slag dus met ♠A halen! Maar dan bestaat het gevaar dat ik met ♣B word gedwongen een tweede slag te halen. Want Oost begint weer met ♣9 of 10, ik móet duiken en West haalt de slag met ♣A. De tegenpartij zorgt dat daarna Oost wéér aan slag komt, die dan zijn tweede klaveren gaat uitspelen. Ik moet weer duiken waarna West met ♣H aan slag komt. En daarna kan West met zijn drie lage klaveren mijn Boer op tafel dwingen, want ik kan nog maar twee keer met klaveren duiken, en op de derde van West moet ik de Boer leggen.

De redentie tot nu toe is helemaal correct. Het lijkt er dus op dat Zuid niet kan winnen. Als hij de eerste slag aan de tegenpartij laat, dan haalt hij geen enkele slag meer; en als hij de eerste slag zelf haalt (en dat kan alleen met ♠A), dan zal hij met ♣B als tweede slag het spel verliezen.

Toch kan Zuid het spel winnen en dat is afhankelijk van de kleur, die hij ná de eerste slag uitspeelt.

- 1^e slag: Zuid haalt zélf de eerste slag met ♠A. Noord en Oost bekennen met resp. Heer en 4, terwijl West een ruiten bijspeelt. Want West weet dat hij zuinig moet zijn op zijn harten en klaveren (zie het vervolg).
- 2^e slag: Nu komt Zuid terug met harten! Of hij 2 of 3 speelt maakt niet uit. Volgens de bovenstaande tactiek zou Zuid nu kunnen verliezen, als Oost twee keer met klaveren uitkomt, en zo Zuid dwingt om twee keer op klaveren te duiken. Maar zie wat er gebeurt. Om Oost klaveren te laten spelen, moet hij eerst aan slag komen in een andere kleur. En dat kan alleen met harten en ♠10! Ruiten mag niet gespeeld worden, want dan kan Zuid zijn ♣B lozen.

Het handigst voor de tegenpartij is dus om deze tweede slag direct door Oost te laten halen met ♥B. West speelt ♥8, en Noord ♥9.

3^e slag: Nu kan Oost met klaveren komen (9 of 10) en Zuid legt ♣6. West haalt met zijn Aas en moet nu weer Oost aan slag spelen. Want door nu meteen met klaveren te komen, kan West de Boer van Zuid nog niet laten halen. Voor de drie lage klaveren van West heeft Zuid immers ook nog drie lage.

Dus Oost moet weer aan slag komen, en nog een keer met klaveren vóór Zuid uitkomen. Maar West heeft geen kaarten meer om Oost aan slag te krijgen! Want door met klaveren naar de laatste klaveren van Oost gaan, kan de Boer van Zuid niet meer gevangen worden.

Oost zou ook met ♠10 aan slag kunnen komen, maar dan moet West met ♦10 eerst naar ♦B van Noord, die dan ♠9 voor de 10 van Oost kan spelen. Maar op de ruiten-slag kan Zuid zijn ♣B kwijt!

Door de eerste slag met ♠A te halen en vervolgens met harten uit te komen, heeft Zuid de enige manier ontdekt om het spel te winnen. Beslissend was harten in de tweede slag: als Zuid dan met schoppen was teruggekomen, zou Oost de slag halen met ♠10 en voor de eerste keer met klaveren komen. Daarna zou hij met ♥B aan slag kunnen komen en de tweede klaveren terugspelen, waarna West het in klaveren zou kunnen afmaken.

Oost had dus maar één kaart om aan slag te komen, en moest die al gebruiken vóórdat hij met klaveren kon komen omdat Zuid met harten begon. Oost had de tweede slag wel aan West kunnen laten, maar dat helpt niets. Daarna moet West dan toch weer harten spelen naar de Boer van Oost.

Je zou kunnen zeggen dat Zuid geluk heeft gehad dat de kaarten zodanig verdeeld zaten, dat hij toch kon winnen. Anderzijds moet je dan nog wel de juiste speelwijze ontdekken, die in dit voorbeeld niet makkelijk was te vinden.

V. PUNTELLING

17. Puntentelling

17. PUNTELLING

Reeds eerder heb ik de aandacht gevraagd voor het plezier in het spel; dat moet mijns inziens altijd het belangrijkste uitgangspunt blijven. Bij ieder nieuw spel moet je alle middelen gebruiken om het doel te bereiken, als deze middelen tenminste rechtstreeks uit het spel zelf voortkomen. Anders gezegd: speel om te winnen, maar wel op een eerlijke wijze.

Ook voor de afspraken omtrent winst en verlies dient hetzelfde in acht te worden genomen. De uitspraak "Het gaat niet om de knikers, maar om het spel" is zeer waar, maar kan wel eens vergeten worden als men om hoge inzetten gaat spelen.

Ik ben derhalve van mening dat je het beste om punten kunt spelen, en eventueel om geld als de bedragen binnen aanvaardbare grenzen blijven. In paragraaf 8.1. heb ik al een voorstel gedaan voor een puntentelling bij de biedingen *rikken*, *beter rikken* en *malheur*. Daarbij kwam ook ter sprake dat in de puntentelling de moeilijkheidsgraad van de verschillende biedingen tot uiting moet komen. In dit hoofdstukje geef ik een puntentelling voor alle biedingen, waarin de onderlinge verhoudingen goed tot hun recht komen. Maar het blijft een voorstel; eenieder is vrij om de waardering van ieder bod naar eigen inzicht aan te passen.

Uitgangspunt in paragraaf 8.1. was: als je hebt gerikt en je haalt precies de 8 gestelde slagen, dan verdienen jij en je maat ieder één punt. De tegenspelers betalen ieder één punt, zodat de totaal-score van de vier spelers altijd nul blijft. Iedere slag méér geeft één punt meer.

Voor de alleen-biedingen (7 t/m 12 slagen alleen) geldt de zelfde regel: haal je precies het aantal geboden slagen, dan krijg je één punt van de tegenspelers. Dus de alleen-speler +3, iedere tegenspeler -1. Ook iedere overslag levert één punt extra op per tegenspeler.

De biedingen *misère* en *pieken* leveren 3 punten per tegenspeler op. Dus als je *misère* of *pieken* hebt geboden en gehaald, krijg je 9 punten; iedere tegen-

speler verliest 3 punten. Bij *open misère* / *open piek* wordt dit verdubbeld tot 6 punten per tegenspeler (dus +18 voor de alleen-speler). En bij *open misère met een praatje* / *open piek met een praatje* betalen de tegenspelers ieder 9 punten, wat dus +27 betekent voor de alleen-speler.

Tenslotte het bod *solo*. De speler die dit biedt en haalt, krijgt per tegenspeler 15 punten en komt dus op +45. Voor *solo beter* komt daar dan nog één extra punt per tegenspeler bij, dus dan wordt het +48.

In schema:

	Bod		Tegen- spelers	Win- naar(s)	
(beter) rikken - per overslag - 13 slagen			- 1	+ 1	
			- 1	+ 1	
			- 10	+ 10	
	7 / 8 slagen (beter) - per overslag		- 1	+ 3	
			- 1	+ 3	
	9 / 12 alleen (beter) - per overslag	misère	- 3	+ 9	
			- 1	+ 3	
	Malheur - per overslag - 13 slagen			- 1	+ 3
				- 1	+ 3
				- 2	+ 2
- 1				+ 1	
			- 11	+ 11	
			- 11	+ 11	
solo solo beter		open misère	- 6	+ 18	
		open misère met een praatje	- 9	+ 27	
			- 15	+ 45	
			- 16	+ 48	

VI. VARIATIES

18. Waarde der biedingen
19. Afwijkingen bij malheur/open misère/open piek
20. Vier maal passen
21. Op voorhand rikken
22. Open Piek Totaal

Bij de meeste (kaart)spelen zijn de spelregels en de varianten nauwkeurig omschreven. Rikken vormt daarop een uitzondering: waar je ook komt om een spelletje rikken mee te spelen, je zult bijna altijd andere spelregels en andere spelvarianten aantreffen. Gewoonlijk wordt vooraf de vraag gesteld: "Hoe spelen we?", waarna dan meestal de waarde der biedingen, malheur wel/niet verplicht, hoe te handelen bij vier maal passen en hoe wordt gespeeld bij *open misère/piek* besproken worden.

Zoals ik al vaker heb vermeld is in de voorgaande hoofdstukken uitgegaan van dié regels en varianten, waaraan ik zelf de voorkeur geef. In de komende vijf hoofdstukjes wil ik echter een aantal veel gespeelde varianten laten zien om de lezer daarmee kennis te laten maken. Uiteraard, en dat is het mooie van rikken, is men vrij om naar eigen voorkeur bepaalde varianten toe te passen.

Mijn keuze voor te behandelen varianten werd bepaald door het veelvuldig toepassen daarvan in brede kring. Het is in het kader van dit boekje niet mogelijk of zinvol om te proberen een zo compleet mogelijk overzicht te geven. Daarvoor zijn de variaties en afwijkingen té divers, en soms zelfs zo onzinnig dat ze niets meer met rikken te maken hebben.

18. WAARDE DER BIEDINGEN

In paragraaf 3.3. heb ik in een schema de onderlinge verhoudingen van de verschillende biedingen weergegeven. Zo is het eerste alleen-bod boven *rikken* het bod 7 *alleen*. In veel kringen komt dit bod echter niet voor; dan is het laagste alleen-bod 8 *alleen* of zelfs 9 *alleen*. Als een voorgaande speler al heeft gerikt of beter gerikt, dient men dus 8 of 9 slagen alleen te bieden voor een alleen-bod, waardoor ook het bod *misère/piek* een hogere waarde krijgt. Meestal spreekt men dan af dat *misère/piek* boven 9 of 10 slagen alleen gaat. De drie hoogste biedingen *open misère/piek*, *open misère/piek met een praatje* en *solo* blijven altijd gehandhaafd als hoogste biedingen.

Het bod *malheur* is altijd hoger dan alle alleen-biedingen, met uitzondering van de genoemde hoogste drie. Het heeft mijn voorkeur dat *malheur* verplicht gemeld moet worden. In dat geval gaat dit bod dus voor alles, tenzij een speler *open misère/piek*, *open misère/piek met een praatje* of *solo* biedt.

Soms kiest men er echter voor om *malheur* niet verplicht te stellen. Heeft een speler dan drie Azen, dan hoeft hij *malheur* niet te melden, en kan hij ervoor kiezen om niets te zeggen. Meldt hij zich wel dan wordt uiteraard het bod *malheur* van kracht.

Het kan ook voorkomen dat *malheur* helemaal is afgeschaft. Mijns inziens jammer, omdat het verplichtende van *malheur* juist interessante spelletjes kan opleveren (de speler met de vierde Aas móet een troefkleur kiezen, ook al heeft hij slechte kaarten).

19. AFWIJINGEN BIJ MALHEUR / OPEN MISÈRE / OPEN PIEK

19.1. Malheur

Naast het wel of niet verplicht stellen van *malheur* bestaan er ook enige variaties bij het afspelen.

Meestal dient de vierde Aas gespeeld te worden als de kleur van die Aas voor de eerste keer op tafel komt. Zo is het ook door mij in hoofdstuk 6 beschreven, maar men wijkt daar soms van af door dit niet verplicht te stellen.

Zoals bekend dient de speler met de vierde Aas de troefkleur aan te wijzen. In de meeste rikkringen is hij vrij in het kiezen van die troefkleur. Soms heeft men echter de regel ingevoerd dat de kleur van de vierde Aas géén troefkleur mag worden.

19.2. Open misère / open piek

In hoofdstuk 15 heb ik aangegeven dat de speler met *open misère / open piek* direct ná het bieden zijn kaarten open op tafel legt. Hiervoor bestaan echter vele varianten: soms speelt men een of meer slagen voordat de kaarten van de betreffende speler op tafel komen. Gebruikelijk is dan meestal drie slagen 'dicht' af te spelen, waarna pas de kaarten open gaan.

Door mij is in hoofdstuk 15 ook gesteld dat de speler met *open misère / open piek* zelf als eerste moet uitspelen. Ook deze regel laat men vaak achterwege; in dat geval komt de speler links van de gever gewoon als eerste uit.

20. VIER MAAL PASSEN

20.1. Opnieuw delen

Als tijdens het bieden geen enkele speler een bod doet, en men dus alle vier past, zou er voor het komende spel geen doel zijn bepaald en zou het spel in feite niet gespeeld kunnen worden.

Een voor de hand liggende oplossing is het opnieuw ronddelen van de kaarten. Indien men hiervoor kiest, is het wel van belang dat dezelfde speler de kaarten opnieuw deelt. De reden hiervan is dat de speler die links van de gever zit, de kans moet hebben om als eerste te kunnen bieden.

Deze oplossing heeft niet mijn voorkeur omdat ik vind dat de kaarten nu eenmaal gegeven zijn. Ook al heeft geen enkele speler een goed bod, toch kan de verdeling der kaarten juist een uitdaging zijn om er iets mee te doen. Bovendien, wat doe je als er na de tweede keer ronddelen weer door alle spelers wordt gepast? Dan zou je steeds opnieuw moeten geven tot een speler een bod doet.

Een mogelijkheid die tot zeer interessante spelletjes kan leiden is:

20.2. Vierde speler mag niet passen

Deze regel betekent dat de vierde speler, nadat zijn drie voorgangers hebben gepast, een bod móet doen. In de meeste gevallen zal dan gekozen worden voor het bod *rikken* (een 'verplichte rik'), maar het mag ook een van de *misère*-, *piek*- of *solo*-biedingen zijn. Uiteraard mag de vierde speler niet een aantal slagen alleen bieden, omdat het bod *rikken* niet is voorafgegaan.

Als de vierde speler geen goede kaarten heeft voor een bod, zal hij toch moeten proberen het meest haalbare bod te verwezenlijken. Er daarin ligt vaak een mooie uitdaging. Voorzichtigheid is natuurlijk wel geboden: principes zoals 'troef trekken' en als maat daarbij helpen hoeven in een dergelijk spel niet altijd te gelden.

20.3. Schoppen mieën

Een variant die vaak gespeeld wordt maar mijns inziens weinig met rikken te maken heeft, is het zogenaamde 'schoppen mieën'.

Er geldt maar één doel voor alle spelers: zorg ervoor dat je schoppen Vrouw niét haalt. Anders gezegd: men speelt de kaarten af zonder troef, en wie ♠V (de 'Mie') haalt heeft verloren en dient een vooraf bepaald aantal punten te betalen.

Soms wordt dit spelletje uitgebreid met bijkomende regels:

- je mag de eerste slag niet halen;
- je mag de laatste slag niet halen;
- wie de meeste slagen haalt, heeft gewonnen (of verloren);
- iedere schoppen-kaart die je haalt, betekent strafpunten.

En zo kun je nog meer regeltjes verzinnen.

Nadeel van deze oplossing is tevens dat de kaarten, voor het volgende spel, erg door elkaar komen te zitten. Daardoor is er een vrij grote kans dat er bij het volgende spel weer vier maal wordt gepast.

21. 'OP VOORHAND' RIKKEN

Een erg leuke variant om af en toe eens toe te passen, is het *rikken* 'op voorhand'. Dit houdt het volgende in:

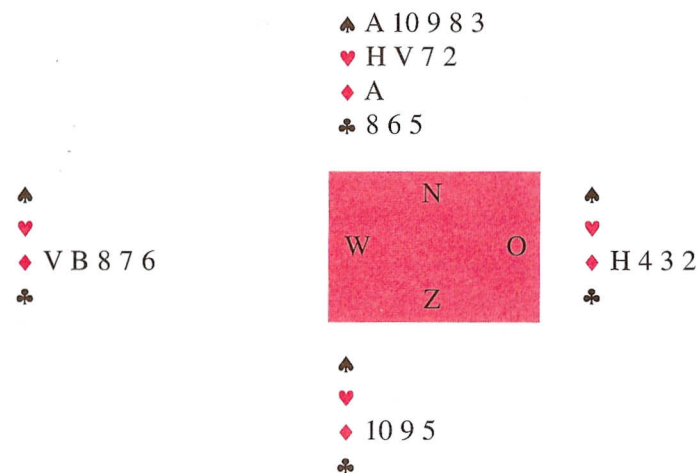
De speler die links van de gever zit, wordt verplicht om te *rikken*. Daarbij moet hij, vóórdat de kaarten worden gedeeld, een troefkleur kiezen én zijn maat kiezen door een gevraagde Aas te noemen. Nadat troefkleur en gevraagde Aas zijn genoemd, worden de kaarten pas rondgedeeld en begint het spel. Voor de rikker is het noemen van de troefkleur en de gevraagde Aas dus een zuivere gok: hij kan immers niet weten welke kaarten hij toebedeeld zal krijgen. Mogelijk leiden hij en zijn maat een zwaar verlies, maar er is ook een kans op redelijke of goede kaarten, waardoor wellicht een winstspelletje uit het vuur gesleept kan worden.

Dit 'op voorhand' *rikken* is natuurlijk geen regel. Het leukste is om dit af en toe eens te doen. Het kan bij voorbeeld een mooie afsluiting vormen aan het einde van de avond: alle spelers komen dan een keer aan de beurt om op voorhand een gokje te wagen.

Er kan zich één complicatie voordoen: de vooraf genoemde gevraagde Aas kan toevallig bij de rikker zelf terecht komen. In dat geval zal de rikker dit moeten melden, waarna automatisch de Heer van dezelfde kleur de 'gevraagde Heer' wordt. Dat wil zeggen dat de speler met deze Heer dan de maat van de rikker is. Ook in deze variant mag deze maat zich nog niet bekend maken. Pas uit het spel zal moeten blijken wie de maat van de rikker is.

Overigens geldt ook hierbij de regel dat de gevraagde Heer gespeeld móet worden als de betreffende kleur wordt uitgespeeld. Bovendien, en dit is een echte uitzonderingssituatie, is de gevraagde Heer in die slag hoger dan de Aas van dezelfde kleur.

Stel je het volgende voor:



Noord heeft 'op voorhand' gerikt waarbij hij bepaalde: "Klaveren wordt troef en ik neem ruiten Aas mee."

Vervolgens worden de kaarten gedeeld en komen ze bij de spelers zoals aangegeven in het diagram.

Noord ziet dat hij maar drie troefjes heeft met daarbij de gevraagde ruiten Aas, die toevallig ook nog bloot zit. Hij meldt: "Ik heb zelf de gevraagde Aas, dus de Heer wordt maat." Hij wil in deze moeilijke situatie toch zo snel mogelijk weten wie zijn maat is, en speelt derhalve ♦A uit. Oost heeft de gevraagde ♦H en moet deze nu spelen. Zuid en West lopen bij met een kleine ruiten, maar Oost haalt de slag! Want in deze speciale situatie heeft de gevraagde Heer meer waarde dan de Aas.

Het kan voorkomen dat de rikker zelfs gevraagde Aas én Heer zelf heeft. In dat geval is er dan automatisch sprake van de 'gevraagde Vrouw'. In extreme situaties is het zelfs mogelijk dat de gevraagde kaart de Boer of nog lager wordt, omdat de hogere kaarten alle bij de rikker blijken te zitten. Het is deze gevraagde kaart, hoe laag hij ook is, die altijd de hoogste is van de slag waarin hij wordt gespeeld. De tegenpartij kan natuurlijk wel aftroeven in deze gevraagde kleur, en dan is de slag uiteraard voor de tegenpartij.

22. OPEN PIEK 'TOTAAL'

Een andere spelvariant om een gezellig rik-avondje mee af te sluiten is *open piek totaal*. Ook dit spelletje moet je zien als een aardige afwisseling, die niet tot het normale rikken behoort, maar wel erg leuk en interessant is.

Bij *open piek totaal* is de afspraak dat iedere speler probeert één slag te halen; eigenlijk dus het bod *pieken* door alle spelers gelijktijdig. Evenals bij *pieken* wordt zonder een troefkleur gespeeld. Hieraan worden echter twee regels toegevoegd:

1. Vóór het uitspelen van de eerste kaart worden alle kaarten open op tafel gelegd;
2. indien twee spelers alle dertien slagen halen, hebben ze samen ook gewonnen.

Nadat de kaarten op tafel liggen, zullen de spelers deze gaan bestuderen. Belangrijk is dan allereerst om te kijken of het mogelijk is, dat twee spelers alles halen. Ben je zelf een van die twee spelers, dan kan dat jouw doel voor het spel worden. Zijn twee andere spelers in staat om alle slagen te halen, dan zul je moeten proberen dit te verhinderen.

Ook is het mogelijk dat er meerdere combinaties van twee spelers zijn, die alles kunnen halen. Of dat geen enkele mogelijke combinatie aanwezig is, en iedere speler dus voor zichzelf zal pieken en probeert één slag te halen.

Halen twee spelers alle slagen, dan kan daar een vooraf bepaalde beloning tegenover staan. Is dat niet aan de orde en ieder heeft voor zichzelf gepiekt, dan wint uiteraard de speler met één slag. Dat kunnen echter ook meerdere spelers zijn, waarvoor je ook een beloningssysteem kunt bedenken.

Geen enkele slag halen is in ieder geval verloren. Lukt het geen enkele speler om precies één slag te halen, dan wint de speler die het minste slagen heeft gehaald. Ook dan kunnen twee of drie spelers gelijk eindigen en dus samen winnen.

Ter illustratie een voorbeeld van dit boeiende spelletje.

<p>♠ - ♥ H V 8 ♦ B 10 6 4 3 ♣ 10 9 4 3 2</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="text-align: center;">O</td> </tr> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">Z</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>		N			W			O		Z			<p>♠ 10 9 8 ♥ 10 9 3 ♦ H V 5 ♣ A H B 8</p>
	N													
W			O											
	Z													
<p>♠ A V 7 5 4 3 2 ♥ 7 6 4 ♦ A 8 7 ♣ -</p>	<p>♠ H B 6 ♥ A B 5 2 ♦ 9 2 ♣ V 6 5</p>													

Noord heeft gedeeld en nadat de kaarten op tafel liggen, moet Oost als eerste uitkomen.

Oost gaat allereerst (evenals de andere spelers natuurlijk) kijken of twee spelers wellicht alle slagen kunnen halen. En daarvoor bestaat een kleine mogelijkheid voor Oost zelf met West; andere combinaties zijn vanwege de kaartverdeling niet mogelijk.

Oost ziet namelijk dat hij samen met West 3 ruiten-slagen kan maken, en daarnaast nog 7 schoppen-slagen als hij ♠H en ♠B van Zuid opdrijft naar West. De resterende 3 slagen zouden in klaveren gemaakt kunnen worden, maar daar vormt ♣V een obstakel. Het uitspelen van ♣A en ♣H betekent twee slagen, maar de derde slag is dan voor de Vrouw van Zuid.

1^e slag: Oost waagt echter een gokje en speelt ♣B uit! Hij hoopt namelijk dat Zuid zijn plannetje niet snapt en misschien duikt met een lage klaveren. Stel dat Zuid inderdaad duikt, dan haalt Oost deze slag en daarmee is de ontbrekende dertiende slag gehaald.

- 2^e slag: Oost speelt nu ♠10 om Heer en Boer op te drijven. Voor Zuid maakt het niet meer uit wat hij speelt: als hij ♠H of ♠B legt, neemt West de slag met Aas of Vrouw. En als Zuid duikt, laat West de slag aan Oost, die vervolgens weer met schoppen komt. Laten we aannemen dat Zuid voor ♠B kiest, waarop West ♠V legt.
- 3^e slag: West komt terug met ♦7 die door Oost wordt gehaald met ♦H.
- 4^e slag: Oost komt weer met schoppen (de 9) en weer staat Zuid voor de keus. Op zijn ♠H volgt de Aas van West, of Oost haalt de slag met ♠9.
- 5^e slag: West gaat weer met ♦8 naar ♦V van Oost, die vervolgens twee klaveren slagen haalt en daarna met ♦5 West aan slag brengt. En de resterende slagen zijn voor West.

In dit voorbeeld lukte de opzet van Oost omdat:

Zuid in de val liep door de eerste slag niet met zijn ♣V te nemen;

West het plannetje van Oost wél begreep, en daaraan dus meewerkte.

Als Zuid had ingezien wat er te gebeuren stond, zou hij de eerste slag met ♣V halen, en was iedere speler op zichzelf aangewezen om één slag te halen. Want andere combinaties van twee spelers die alle slagen halen, waren niet meer mogelijk.

Maar ook de medewerking van West was belangrijk voor Oost. Stel je voor dat West niet begrijpt wat Oost van plan is: dan zou hij bij voorbeeld in de 2^e slag Zuid laten halen met ♠H en was het plannetje van Oost ook mislukt.

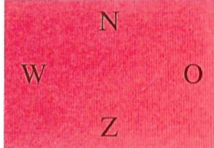
Zoals altijd bij rikken geldt, mag er ook bij *open pick totaal* niet gesproken worden over het spel. En je kunt in bovenstaand voorbeeld zien hoe belangrijk het is je daaraan te houden: het zou heel eenvoudig zijn geweest voor Oost om West even een seintje te geven over zijn bedoelingen. Maar ieder woord, gebaar of zelfs gezichtsuitdrukking kan iets verraden over het spel, en dat is niet de bedoeling.

Speel om te winnen, maar speel eerlijk!

VII. SPEL-VOORBEELDEN

SPEL-VOORBEELD 13

Rikken met 7 troeven tegen

<p>♠ V 10 9 8 6 ♥ V B 10 9 8 ♦ - ♣ 9 4 2</p>		<p>♠ H 7 ♥ A 7 6 5 ♦ H V B 10 7 6 ♣ 7</p>	<p>♠ B 4 2 ♥ 2 ♦ A 9 8 5 4 3 2 ♣ A H</p>
--	---	---	--

Noord heeft gedeeld: Oost rikt, de overige spelers passen:
"Ruiten troef met schoppen Aas".

- 1^e slag: Oost wil weten wie zijn maat is en komt uit met ♠7. West is maat en haalt de slag met zijn ♠A.
- 2^e slag: West kan niet met troef komen en speelt daarom ♠5: de kleur van de gevraagde Aas. Noord probeert het met ♠V maar Oost haalt de slag met zijn Heer.
- 3^e slag: Nu gaat Oost natuurlijk troef trekken en hij ziet dat op zijn ♦H slechts door Zuid wordt bekend met ♦A. West en Noord spelen resp. ♣3 en ♣2 bij. Oost weet nu dat alle troeven die hij mist (zeven stuks maar liefst), bij Zuid zitten.

- 4^e slag: Zuid speelt slim ♠B uit. Deze is namelijk vrij en als Oost deze aftroeft, is dat niet erg. Zuid's troeven worden daardoor alleen maar sterker. En Oost haalt inderdaad met ♦6.
- 5^e t/m
6^e slag: Oost gaat nu twee keer troef trekken met ♦V en ♦B waarbij 2 en 3 van Zuid vallen. West en Noord spelen bij met resp. ♣5 en 6 en ♠9 en ♠4. Daarna stopt Oost met de troefkleur want hij heeft ♦10 en 7 nog over, terwijl Zuid 9, 8, 5 en 4 nog heeft. Oost wil het sterkst blijven en wacht in ruiten even af.
- 7^e slag: Oost vervolgt nu met ♥7, niet met de Aas! Hij wil deze hoge kaart bewaren om later eventueel te kunnen ingrijpen en sterk te blijven. Gelukkig voor hem kan zijn maat West deze slag halen met ♥H.
- 8^e slag: West besluit om nu maar door te gaan met harten en speelt ♥4 terug. Nu wil Oost wel zijn Aas halen, maar deze wordt door Zuid afgetroefd met ♦4!
- 9^e slag: Zuid besluit nu troef te spelen om de troeven van Oost uit het spel te krijgen en er, zo mogelijk, eentje van te vangen. Op ♦9 van Zuid volgen ♣8 van West, ♥9 van Noord en Oost neemt de slag met ♦10.
- 10^e slag: Oost moet nu uitkomen en kan natuurlijk geen troef meer spelen. Hij weet dat hij zijn ♦7 dan kwijt is aan de 8 van Zuid. Ook durft Oost geen harten te spelen, want hij weet dat Zuid op deze kleur kan troeven. Daarom speelt hij ♣7 die echter ook door Zuid met de Aas wordt gehaald.
- 11^e slag: Nu haalt Zuid met zijn ♦8 de 7 van Oost weg, waarbij West en Noord resp. ♥3 en 10 spelen.
- 12^e +
13^e slag: De laatste twee slagen zijn ook voor Zuid met ♣H en ♦5.

Je ziet dat het goed was van Zuid om in de 9^e en 11^e slag troef te spelen. Hiermee voorkwam hij dat zijn vrije ♣H nog door het laatste troefje van Oost zou worden afgetroefd. Uiteindelijk hebben Oost en West maar 7 slagen gehaald, en hebben het spel dus met één slag verloren.

SPEL-VOORBEELD 14

Rikken - lekken

	♠ 6						
	♥ 9 8 7 6 5						
	♦ A H 10						
	♣ 10 8 3 2						
♠ A H V 10 7 5 2 ♥ H V B 3 ♦ - ♣ A H	<table style="border: 1px solid black; background-color: #f0f0f0; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Z</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> </table>	N	W	Z	O	♠ 9 ♥ A 10 4 ♦ B 7 4 3 ♣ V B 6 5 4	
N							
W							
Z							
O							
	♠ B 8 4 3						
	♥ 2						
	♦ V 9 8 6 5 2						
	♣ 9 7						

Noord heeft gedeeld. West rikt: schoppen troef met ♥A.

1^e slag: Oost moet uitkomen en laat direct zien dat hij de maat is door het spelen van ♥A. De anderen lopen bij met resp. 2, 3 en 5.

2^e slag: Zoals het de maat betaamt, vervolgt Oost met troef: ♠9. Zuid aarzelt even en speelt dan ♠3 bij.

Nu gaat West denken. Zijn kaarten zijn zó goed dat hij bijna alle resterende slagen kan halen. Slechts ♠B kan een probleem worden als deze minstens drie keer bezet is bij een tegenspeler. Hij weet dat zijn maat ♠B niet heeft, want Oost kwam met ♠9, als het goed is zijn hoogste troef.

Als West de 9 van Oost overneemt met de Aas en vervolgens gaat troef trekken, bestaat er een kleine kans dat hij ♠B verliest. Daarom besluit West te lekken en ♠10 te spelen in de hoop, dat

de Boer bij Zuid zit. Want West zag ook dat Zuid aarzelde alvorens de 3 bij te spelen.

Noord loopt bij met ♠6 en nu weet West dat hij alle slagen kan halen. Want er zijn nu 4 troeven op tafel gevallen, hij heeft er zelf nog 6 over, dus er zitten nog maar 3 troeven bij de overige spelers. En deze drie troeven moeten altijd onder zijn drie hoogste vallen.

3^e t/m

13^e slag: Je ziet nu dat het duidelijk is: alle troeven, ♥H, V en B en ♣A en ♣H zorgen ervoor dat Oost en West 13 slagen halen.

SPEL-VOORBEELD 15

Rikken - lekken - oversteken met troef

<p>♠ 10 9 6 3 ♥ V 4 2 ♦ A B 6 5 3 ♣ 4</p>	<p>♠ V 7 ♥ H 10 7 6 5 ♦ - ♣ A H 10 9 8 7</p>	<table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		Z		<p>♠ H 4 ♥ 9 8 3 ♦ H V 9 8 7 4 2 ♣ 6</p>
	N											
W		O										
	Z											
	<p>♠ A B 8 5 2 ♥ A B ♦ 10 ♣ V B 5 3 2</p>											

Zuid heeft gedeeld: West past, Noord rikt, Oost en Zuid passen.
Noord maakt klaveren troef en vraagt ♥A.

- 1^e slag: West moet uitkomen en probeert het met ♦A. Deze slag wordt echter al direct door Noord getroefd met ♣7. Want Noord weet dat West zijn maat niet is, omdat deze met ruiten kwam.
- 2^e slag: Noord gaat nu met ♥5 zijn maat zoeken; dit blijkt Zuid te zijn, die uiteraard de slag haalt met zijn ♥A.
- 3^e slag: Als goede maat komt Zuid nu natuurlijk met zijn hoogste troef: op zijn ♣V legt Noord de 8 want de slag is toch al voor Zuid.
- 4^e slag: Zuid vervolgt met ♣B en mag ook deze slag halen van Noord. West en Oost spelen resp. ♦3 en ♥8 bij.

5^e slag: Zuid ziet dat de tegenpartij geen troef meer heeft, en stopt met klaveren. Hij gaat nu verder met ♥B omdat dit in de kleur is van de gevraagde Aas. West legt ♥4 in de hoop dat de Heer valt, waardoor zijn Vrouw goed wordt. Noord waagt een gokje door te lekken en speelt ♥6 bij!. Als dit lukt en ♥V zit bij West, zijn de resterende drie harten goed voor drie slagen. Tenminste, als Oost ook nog een keer bekent. En inderdaad, Oost leg ♥9 bij en Noord weet dat ♥V nu bloot zit bij West.

6^e slag: Zuid is nog steeds aan slag en denkt: "Jammer dat ik geen harten meer heb. Want de tegenpartij kan blijkbaar niets in deze kleur en mijn maat heeft waarschijnlijk daarvan nog goede kaarten." Schoppen is een gevaarlijke kleur om te spelen. De Aas is weliswaar een haalkaart, maar daarmee worden wellicht goede kaarten van de tegenpartij vrij gespeeld. Op ruiten kan Noord troeven (zie de 1^e slag), maar Zuid heeft geen ruiten meer.

Zuid besluit nu met een klein troefje over te steken naar Noord, zodat deze zijn harten in ieder geval kan gaan halen. West en Oost lopen bij met ruiten, omdat deze kleur geen waarde meer heeft.

7^e t/m

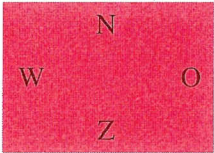
9^e slag: Noord besluit nu eerst zijn drie harten te halen om het de tegenpartij wat moeilijker te maken bij het weggooien. Iedereen weet nu echter dat Noord geen ruiten heeft en, naast zijn goede harten en resterende troeven, alleen nog schoppen kan hebben. West en Oost ruimen dus drie maal ruiten op, terwijl Zuid drie maal met schoppen bijloopt.

10^e slag: Nu komt Noord met ♠V en Oost legt direct zijn Heer. Want hij weet dat er nog vier troeven in het spel zitten en probeert zijn laatste kans te grijpen. Maar hiermee speelt hij Noord en Zuid precies in de kaart. Want Zuid pakt uiteraard de slag met zijn ♠A. Wat zou er gebeuren als Oost duikt en Zuid legt ♠A?

11^e t/m

13^e slag: De laatste drie slagen zijn voor ♠B van Zuid en de troeven van Noord.

SPEL-VOORBEELD 16
Rikken - maat vergeet troef te spelen

♠ V 10 9 ♥ A ♦ 8 4 2 ♣ A H 10 5 4 3		♠ H 4 ♥ H 10 7 5 3 2 ♦ H 9 ♣ B 9 8	♠ A B 6 3 2 ♥ V 9 8 6 4 ♦ B 3 ♣ 6
	♠ 8 7 5 ♥ B ♦ A V 10 7 6 5 ♣ V 7 2		

Oost heeft gedeeld. Zuid rikt, West, Noord en Oost passen. Zuid maakt ruiten troef en vraagt ♣A. Hij zou ook ♠A of ♥A kunnen vragen, maar met ♣A als maat hoopt hij ook ♣V te halen.

- 1^e slag: Zuid gaat direct zijn maat zoeken met ♣2 en West haalt de slag met zijn Aas.
- 2^e slag: West maakt nu de fout om niet met troef te komen, een fout die ernstige gevolgen heeft. West probeert namelijk eerst 'nog even' zijn ♣H binnen te halen. Deze Heer wordt echter door Noord afgetroefd met ♦3. Zuid moet lijdzaam ♣7 leggen.
- 3^e slag: Noord denkt: "Het zou prachtig zijn als mijn maat Oost nu aan slag kan komen. Dan kan hij wéér klaveren spelen, waarop ik nogmaals kan aftroeven." Noord speelt ♠6 en gokt daarmee goed.

Want Oost legt zijn ♠H en haalt de slag.

4^e slag: Oost snapt de bedoeling van Noord en komt nu terug met ♣B, waarop Noord met zijn ♦B weer kan troeven. Zuid en West kunnen slechts ♣V en ♣3 bijspelen.

5^e slag: Nu komt Noord met ♠A en haalt hiermee weer een slag.

6^e slag: Noord gaat verder met ♠B en nu troeft Oost met ♦9! Want Oost lette goed op en weet dat ♠V nog in het spel zit, en dus waarschijnlijk bij Zuid of West. Want anders was Noord wel met deze Vrouw gekomen in plaats van met de Boer.

Weer moeten Zuid en West tandenknarsend bekennen. Noord en Oost hebben inmiddels al 5 slagen gehaald. De andere twee weten dat ze nu alle resterende slagen moeten halen om niet te verliezen.

7^e t/m

13^e slag: Je ziet dat Zuid en West nog geluk hebben: of Oost nu met harten of met ♦H komt, Zuid kan de nog resterende slagen nu halen, waarmee hij nog net op een totaal van acht komt.

Hoe anders zou het spel verlopen zijn als West in de 2^e slag gewoon met ♦8 was gekomen. Hij zat in de ideale positie om troef op te drijven naar ♦A en ♦V van Zuid, waardoor de tegenpartij niet één troefkaart zou kunnen halen. Vervolgens zouden nog minstens twee, en wellicht vijf slagen in klaveren gehaald kunnen worden, als Zuid en West deze kleur goed hadden uitgespeeld. Dit laatste vraagt nog enige toelichting.

Het zou als volgt mogelijk geweest zijn:

na het troef opdrijven en trekken is Zuid aan slag, die ♣7 speelt. West haalt met zijn Heer en speelt weer klaveren voor de Vrouw van Zuid, die nu geen klaveren meer heeft. Maar Zuid zag dat Noord niet meer bekend op klaveren, en dat Oost de Boer legde. Dan weet Zuid dat West de resterende klaveren heeft. Als hij dan met ♥B komt, haalt West de slag met ♥A en kan vervolgens weer klaveren gaan spelen, waarop Zuid zijn drie verliezende schoppen kan weggooien. En op die manier halen ze 13 slagen! Zou Zuid na ♣V voor schoppen kiezen, dan halen Noord en Oost nog twee of drie schoppen-slagen.

SPEL-VOORBEELD 17

Malheur - gevraagde Vrouw

	♠ -											
	♥ 10 7 5 3 2											
	♦ 6 5 3											
	♣ 9 8 7 6 2											
♠ A H 9 6 ♥ A H B ♦ A H 10 7 ♣ A H	<div style="background-color: red; color: white; padding: 10px; display: inline-block;"> <table style="border: none; text-align: center; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		O		Z		♠ V B 8 5 4 3 ♥ V 9 8 6 4 ♦ V 9 ♣ -	
	N											
W		O										
	Z											
	♠ 10 7 2											
	♥ -											
	♦ B 8 4 2											
	♣ V B 10 5 4 3											

Oost heeft gedeeld. Zuid past en West meldt *Malheur*.

Nadat Noord en Oost gepast hebben zegt West: "Ik heb vier Azen en vier Heren, dus ik vraag een Vrouw mee. Dat wordt ♦V." Oost laat horen dat hij de gevraagde Vrouw heeft en dat hij schoppen als troefkleur kiest.

- 1^e slag: Zuid moet uitkomen en speelt ♣10. Ten eerste omdat dit zijn langste kleur is; wellicht kan Noord daarop troeven. Daarnaast hoopt Zuid later in het spel ♣V en B vrij te krijgen. West legt ♣A en haalt de slag; Oost verzaakt met ♥4 (uiteraard troeft Oost de slag niet af).
- 2^e slag: Omdat West als maat van Oost goede troeven heeft, komt hij nu met ♠A. Noord speelt ♣6 bij, en Oost en Zuid bekennen met resp. ♠3 en ♠2.

3^e slag: West vervolgt met ♠H, Noord ♦3 en West en Zuid met ♠4 en 7.

4^e slag: West weet niet of de troeven van de tegenpartij al weggehaald zijn, en speelt nog een keer troef met ♠9. Na ♣7 van Noord legt Oost ♠V, want hij heeft in het spel ♠10 nog niet gezien die dus bij Zuid moet zitten. En inderdaad, Zuid moet deze 10 nu leggen.

5^e slag: Oost vertrouwt de speelwijze van Zuid niet en komt nogmaals met troef. Want Oost weet dat ♠6 ook nog in het spel zit en Zuid deze misschien nog heeft. In dat geval speelde Zuid in de vorige slag opzettelijk ♠10 om Oost te misleiden.

Na ♠B van Oost speelt Zuid echter ♣3 bij en ziet Oost dat troef trekken niet meer nodig was geweest. Toch is dit goed, want Oost en West hebben goede kaarten (denk aan de Azen en Heren van West, en de Vrouwen bij Oost) en Oost hoeft derhalve geen onnodig risico te lopen.

West speelt ♠6 bij en Noord legt ♦5.

6^e slag: Oost komt nu met de gevraagde Vrouw (ruiten) waarop de anderen resp. 2, 7 en 6 leggen.

7^e t/m

13^e slag: Oost gaat door met ♦9 waarna Noord met zijn Aas aan slag komt. Het is eenvoudig te zien dat de resterende slagen voor West en Oost zijn. West kan ♦H, ♣H, ♥A en ♥H afspelen en daarna zijn de laatste twee slagen voor de troeven van Oost.

Een kaartverdeling als in dit voorbeeld is een zeldzaamheid. Alle Azen en Heren op één hand is uitzonderlijk; en met een beetje goede troeven is de kans uiteraard groot om alle slagen te halen.

SPEL-VOORBEELD 18

Malheur - positie aan tafel

	♠ B 6 5												
	♥ A 9 8												
	♦ A 7 5												
	♣ A V B 2												
♠ 8	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">Z</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		Z		♠ A H V 9		
	N												
W		O											
	Z												
♥ V 6 4		♥ H B											
♦ V 9 6 4 2		♦ H 10 3											
♣ 10 9 8 3		♣ H 7 5 4											
	♠ 10 7 4 3 2												
	♥ 10 7 5 3 2												
	♦ B 8												
	♣ 6												

Oost heeft gedeeld: Zuid en West passen. Noord meldt *Malheur* en Oost past. Vervolgens vertelt Oost dat hij ♠A heeft als vierde Aas en dat hij klaveren troef maakt. Zijn keuze van klaveren heeft te maken met de lengte van deze kleur met daarbij de wetenschap dat zijn maat Noord de Aas heeft. De schoppen-kaarten van Oost zijn iets beter, maar in klaveren hebben Oost en Noord samen in ieder geval vijf troeven met Aas en Heer; bovendien zit Oost gunstig ten opzichte van Noord om troef te drijven.

1^e slag: Zuid begint met ♥10 omdat dit een lange kleur is. Schoppen zou ook kunnen, maar dat is de kleur van de vierde Aas. In feite maakt het voor Zuid niet zoveel verschil: de tegenpartij heeft immers alle Azen. West blijft zuinig in harten en speelt ♥4, waarna Noord de slag haalt met ♥A.

2^e slag: Noord heeft goede troeven met Aas, Vrouw en Boer en zou kunnen troef trekken. Maar vanwege de positie van Oost speelt Noord eerst ♠5 naar de vierde Aas, die Oost verplicht moet leggen.

3^e slag: Oost komt nu met troef maar speelt niet ♣H. Want hij weet niet hoeveel troeven Noord heeft; in het slechtste geval heeft Noord ♣A bloot en zou deze dan op de Heer van Oost moet bijspelen. Dat zou natuurlijk jammer zijn. Bovendien kan Oost vanuit zijn positie, met Noord op de achterhand, troef opdrijven naar de Aas van Noord. Oost speelt ♣7, Zuid moet de 6 leggen en West speelt de 10. Noord kan nu zuinig zijn door met ♣B de slag te halen.

4^e slag: Nu gaat Noord verder met troef-Aas, die hij uiteraard haalt. Noord overwoog wel om een andere kleur te spelen om Oost weer aan slag te krijgen, die dan vervolgens wéér troef kan drijven. Maar Noord vindt het risico te groot dat de tegenpartij in een andere kleur zou gaan aftroeven, en besluit daarom door te gaan met klaveren.

5^e slag: Noord moet nu doorgaan met troef en haalt ♣V.

6^e slag: Nu twijfelt Noord of hij nogmaals troef moet spelen. West bekende nog steeds, maar anderzijds is het misschien zonde als Noord bij West en hemzelf troef weghaalt. De kans is groot dat Oost de resterende troeven heeft, zodat Oost maar moet bekijken of er nog troef gespeeld moet worden. Noord stapt dus over naar ♦A en haalt de slag.

7^e slag: Weer speelt Noord ruiten (de 7) en nu haalt Oost met ♦H.

8^e slag: Oost weet ook niet waar de laatste twee troefjes zitten, en besluit ze weg te halen om zijn goede kaarten niet te laten aftroeven. Op zijn ♣H leggen West en Noord hun laatste troef.

9^e t/m

11^e slag: Oost gaat nu weer schoppen spelen en haalt daarin drie slagen, want Zuid heeft alleen ♠10 en 7 nog over. West speelt zijn laatste harten hierbij en houdt ♦V een keer bezet!

12^e slag: Ook ♥H is een haalslag voor Oost.

13^e slag: Is voor ♦V van West, die daarmee de enige slag voor zijn partij haalt en de eer redt.

SPEL-VOORBEELD 19

7 Alleen - alleen-speler laten troeven - vóórtroeven door tegenspeler

<p>♠ B 9 8 ♥ 9 8 5 3 2 ♦ A 9 6 ♣ 4 3</p>	<p>♠ - ♥ A H B 10 6 4 ♦ H 7 2 ♣ 10 7 6 5</p>	<p>♠ V 3 ♥ 7 ♦ V 10 8 5 4 3 ♣ V B 8 2</p>	
<p>♠ A H 10 7 6 5 4 2 ♥ V ♦ B ♣ A H 9</p>			

West heeft gedeeld: Noord rikt, Oost past en Zuid biedt *7 alleen*. Vervolgens past West en ook Noord moet passen, omdat *7 slagen beter* te riskant is. Zuid kondigt aan: "Schoppen troef" en Noord moet uitkomen.

- 1^e slag: Noord speelt zijn langste en beste kleur: ♥A, waarop 7, Vrouw en 2 volgen.
- 2^e slag: De tegenspelers zagen ♥V van Zuid vallen, dus Noord gaat door met ♥H want Zuid zal dan moeten troeven. Op ♥H van Noord legt Oost ♠V! Oost redeneert namelijk als volgt: "Als Zuid zo dadelijk troef gaat trekken, verlies ik ♠V waarschijnlijk. Nu Zuid in deze slag zal moeten troeven, kan ik hem met ♠V dwingen om dit met een hogere troef te doen. Op die manier is mijn ♠V toch goed besteed."

- En inderdaad, Zuid moet nu met ♠H of ♠A overtroeven en maakt zich daarmee een stuk zwakker. In de volgende slagen zal Zuid dit merken als hij van West tegenwerking gaat ondervinden.
- 3^e slag: Zuid gaat nu troef trekken met ♠A of ♠H (afhankelijk van de gespeelde kaart in de vorige slag), en ziet dat Noord verzaakt met ♥4 terwijl West en Oost resp. ♠8 en 3 bijspelen.
- 4^e slag: Zuid vermoedt de laatste twee missende troeven (Boer en 9) bij West. Want als Oost nu nog een troef heeft, dan had hij aanvankelijk ♠V twee keer bezet en zou vóórtroeven onverstandig geweest zijn. Want met ♠V twee keer bezet zou Oost deze Vrouw altijd halen, en door het voortroeven geeft hij de Vrouw dan onnodig aan Zuid.
- Door nu verder te gaan met schoppen zou Zuid nog twee troefslagen aan West verliezen; Zuid blijft zuinig op zijn troef en probeert het nu met ♦B. Dit is absoluut geen haalkaart terwijl de klaveren veel beter zijn. Maar Zuid doet dit om wat verwarring te zaaien, in de hoop op het einde in klaveren nog een extra slagje te halen. Op ♦B volgen 6 (zuinig van West), Heer en 3.
- 5^e slag: Noord speelt weer ♥B om Zuid te laten troeven met ♠2. Oost legt een lage ruiten.
- 6^e +
- 7^e slag: Nu komt Zuid met ♣A en ♣H en haalt beide slagen.
- 8^e slag: Op ♣9 van Zuid troeft West niet, want hij weet dat Noord of Oost best in klaveren kan halen. Oost neemt de slag met ♣V.
- 9^e t/m
- 13^e slag: Je ziet dat West altijd nog twee troefslagen haalt. Omdat hij achter Zuid zit, zal West zijn ♠9 nooit aan de 10 van Zuid hoeven afgeven. De overige slagen zijn uiteraard voor Zuid.

Het aardige in dit voorbeeld is het vóórtroeven van Oost, dat een extra slag opleverde voor de tegenspelers, en het laten troeven van Zuid door Noord. Op deze wijze hebben de tegenspelers al het mogelijke uit het spel gehaald.

SPEL-VOORBEELD 21

10 Alleen - lange kleur doorspelen - signaleren door tegenspelers

♠ A H V 9 8 ♥ 3 ♦ A H V B 9 8 ♣ 10	♠ 7 ♥ A H V B 10 9 7 6 4 ♦ 10 ♣ 8 5	<div style="border: 1px solid black; background-color: #f0f0f0; padding: 5px; text-align: center; margin: 0 auto; width: 80px;"> N W O Z </div>	♠ B 10 5 4 ♥ 8 ♦ 7 2 ♣ A H V 9 7 6
	♠ 6 3 2 ♥ 5 2 ♦ 6 5 4 3 ♣ B 4 3 2		

Zuid heeft gedeeld.

West *rikt*, Noord *rikt beter*, Oost past en Zuid biedt *misère*. Vervolgens biedt West 9 slagen, Noord 9 slagen *beter* en Zuid past. Want voor *open misère* vindt Zuid zijn kaarten te slecht. Hierna komt West met 10 slagen en Noord moet passen. West maakt ruiten troef waarin hij alle zes de kaarten hoopt te halen; de kans dat ♦10 vier keer bezet is, is natuurlijk erg klein. Verder rekent West op minstens vier schoppen slagen, dus op het vrij krijgen van ♠8 of 9. Een overweging bij West is ook geweest het feit dat hij zelf mag uitspelen in de eerste slag. Dit is een groot voordeel, want hij kan dan direct gaan troef trekken. Als een andere speler met schoppen zou uitkomen, loopt West het gevaar dat een andere tegenspeler op deze kleur kan aftroeven.

Ook op andere kleuren die eerst gespeeld zouden worden, bestaat het gevaar van (over)troeven door de tegenspelers.

1^e t/m

4^e slag:

West komt uiteraard met troef en ziet dat na vier slagen de troeven bij de tegenspelers weg zijn. Hij houdt ♦9 en 8 nog over. Noord werpt in de 2^e slag ♥A weg als een duidelijk signaal naar zijn medespelers: 'ik heb goede harten, dus harten hoeven jullie niet te bewaren.' Maar dat wist iedereen al, want Noord had bij het bieden *beter gerikt* en 9 slagen *beter* geboden.

Oost werpt in de 3^e slag ♣A weg, ook als een signaal dat hij goede klaveren heeft. Daardoor weten Zuid en Noord dat ze ook geen klaveren hoeven vast te houden.

Door de signalen van Noord en Oost is het na vier slagen bekend dat West nog in schoppen slagen zal proberen te halen. Want zijn tegenspelers hebben ook de gevallen troeven geteld en gezien, dat er in totaal al elf weg zijn. Dus West haalt maximaal 6 troef-slagen en zal er dus nog minstens vier in schoppen moeten halen.

5^e t/m

7^e slag:

West heeft dit signaleren ook gezien en weet dat hij het moeilijk zal krijgen. Het heeft voor hem geen zin om eerst nog met ruiten of klaveren te komen, want alle spelers weten precies waar het om gaat. Dus West speelt en haalt drie schoppen-slagen. Daarna blijft van schoppen alleen de Boer nog zitten bij Oost.

8^e slag:

West speelt ♠9 en Oost moet zijn Boer halen.

9^e t/m

13^e slag:

Op klaveren of ruiten zal West uiteindelijk troeven, en daarna nog zijn laatste troef én ♠8 halen. In ruiten en klaveren haalt West natuurlijk niets, zodat hij precies de gestelde 10 slagen haalt.

Het signaleren van Noord en Oost was een goede zaak. Daardoor wisten de tegenspelers in een vroeg stadium van welke kleur ze kaarten moesten vasthouden. Vooral voor Oost was dit van belang, die daardoor zijn ♠B drie maal bezet hield. Zou hij een kleintje in schoppen hebben 'vergooid', dan zou West nog een schoppen-slag méér hebben gehaald.

SPEL-VOORBEELD 22

Solo - troefkleur blijven doorspelen

<p>♠ 9 6 4 3 2 ♥ B 10 4 ♦ V 8 7 3 ♣ 2</p>	<p>♠ H V 8 7 ♥ 9 6 5 2 ♦ B 10 4 ♣ 9 4</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Z</td> <td></td> </tr> </table>		N		W	O			Z		<p>♠ A ♥ A V ♦ - ♣ A H V B 10 8 7 6 5 3</p>
	N											
W	O											
	Z											
	<p>♠ B 10 5 ♥ H 8 7 3 ♦ A H 9 6 5 2 ♣ -</p>											

Zuid heeft de kaarten gedeeld en nadat West en Noord gepast hebben, kondigt Oost aan: "Ik bied *Solo*. Klaveren wordt troef."

Zoals je ziet heeft Oost zonder meer twaalf slagen in handen, op voorwaarde dat ♠A en/of ♥A niet in een van de eerste slagen worden afgetroefd. Want West moet uitkomen en dat is niet gunstig voor Oost. Daarnaast hoopt Oost, door tot het uiterste troef te blijven spelen, dat de tegenspeler met ♥H deze Heer uiteindelijk niet tot de laatste slag zal vasthouden.

1^e slag: West komt uit met ♥B, Noord bekent met de 2 en Oost moet natuurlijk zonder aarzelen zijn Aas leggen. Want hij kan niet het risico lopen dat op zijn Vrouw de Heer bij Zuid blijkt te zitten. Dan heeft Oost direct het spel verloren.

2^e t/m

11^e slag: Nu gaat Oost troef trekken en speelt maar liefst 10 keer klaveren! Je ziet de problemen bij de drie tegenspelers nu vanzelf ontstaan: wat moeten ze vasthouden?

Voor West is het niet zo moeilijk; uiteindelijk heeft hij ♦V en 8 nog over, maar die zullen niet van enige betekenis zijn.

Noord besluit om ♠H en ♠V vast te houden, maar voor Zuid is het lastiger. Het bewaren van ♦A en ♦H ligt voor de hand, maar ook ♥H kan nog belangrijk worden.

12^e slag: Nu komt Oost met ♠A en weer zit Zuid voor een keuze.

13^e slag: Afhankelijk van de keuze van Zuid in de vorige slag zal Oost nu winnen of verliezen.

In bovenstaande voorbeeld zal Oost in de praktijk een goede kans maken. Want de meeste spelers zullen, in de situatie van Zuid, uiteindelijk hun hoogste kaart bewaren, dus ♦A. Ook al zijn ♦A en ♥H op het einde van gelijke waarde, want ♥A is in de eerste slag al gevallen.

SPEL-VOORBEELD 23

Misère

♠ - ♥ 5 2 ♦ A H 10 8 4 3 2 ♣ B 4 3 2	♠ A H V 10 9 7 ♥ V 10 9 4 3 ♦ - ♣ H 9	<table style="margin: auto; border: 1px solid black; background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">Z</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		Z		♠ B 6 3 2 ♥ 8 7 6 ♦ 6 ♣ V 8 7 6 5
	N											
W		O										
	Z											
	♠ 8 5 4 ♥ A H B ♦ V B 9 7 5 ♣ A 10											

West heeft de kaarten gedeeld. Noord *rikt*, Oost en Zuid passen. Vervolgens biedt West *misère*, waarna Noord past.

Je ziet dat ♣B de gevaarlijkste kaart is voor West. In harten en ruiten is de kans erg klein om te verliezen.

- 1^e slag: Noord moet uitkomen en besluit klaveren te spelen. Dit is natuurlijk zeer gunstig voor West. Maar Noord denkt: "Ik heb van klaveren maar twee kaarten. Die kan ik beter maar zo snel mogelijk kwijt zijn; en als een ander met klaveren komt, moet ik toch deze hoge bijspelen." Op zijn ♣H volgen resp. Vrouw, Aas en Boer.
- 2^e slag: Zuid gaat dan maar door in klaveren en speelt de 10. West legt de 4, Noord de 9 en Oost de 8.

- 3^e slag: Zuid is nog aan slag en kan geen klaveren meer spelen. Daarom stapt hij over op schoppen en speelt ♠5, omdat hij vlak voor West zit. Maar West verzaakt met ♥5; Noord en Oost spelen ♠A en B bij.
- 4^e slag: Noord mag nu natuurlijk niet meer met schoppen komen, en moet dus harten spelen. Op zijn ♥4 volgen 8, A en (!) 2.
- 5^e slag: Zuid ziet dat op zijn ♥A de 2 gelegd werd door West; dus harten spelen heeft ook geen zin meer. Blijft over ruiten en Zuid komt terug met ♦7 waarop West de 4 speelt. Voor Noord maakt het niets meer uit: harten of schoppen bijspelen. Oost moet ♦6 bijleggen.

En nu werpt West zijn kaarten op tafel, want hij kan niet meer gevangen worden. Doordat ♦6 in de laatste slag is gevallen weet West, dat hij voor de resterende ruiten-kaarten van Zuid altijd voldoende lagere kaarten heeft.

Als je de kaartverdeling van dit voorbeeld nog eens bestudeert, dan zie je dat West niet te vangen was. Ook al zou hij niet het geluk hebben om in de eerste slag al zijn ♣B kwijt te kunnen, dan zijn de tegenspelers toch niet in staat om West met ♣B een slag te laten halen. Hetzelfde geldt voor de harten- en ruiten-kleur, waarin West niet tot een slag gedwongen kan worden.

SPEL-VOORBEELD 24

Open misère met een praatje

<p>♠ -</p> <p>♥ H V 10 7 4</p> <p>♦ 7 6</p> <p>♣ V B 9 8 6 5</p>	<p>♠ A H 10</p> <p>♥ 8 6 5</p> <p>♦ V B 10 9 5</p> <p>♣ A 10</p>	<table style="width: 100%; text-align: center; border: 1px solid black; background-color: #f0f0f0;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		Z		<p>♠ B 7 6 4</p> <p>♥ A B 9 3 2</p> <p>♦ A H 8 3</p> <p>♣ -</p>
	N											
W		O										
	Z											
	<p>♠ V 9 8 5 3 2</p> <p>♥ -</p> <p>♦ 4 2</p> <p>♣ H 7 4 3 2</p>											

Noord deelde de kaarten en nadat Oost paste, waagde Zuid *open misère met een praatje* te bieden.

Nadat de kaarten op tafel liggen, overleggen de tegenspelers en vinden een manier om Zuid te vangen. Zie je hoe dat kan?

1^e slag: Zuid moet zelf uitkomen en speelt ♦4. West volgt met ♦7, Noord met ♦V en Oost legt ♦8! De 8 van Oost is om Noord aan slag krijgen; dat kan ook door met ♦3 bij te lopen, maar deze kaart moet hij vasthouden voor later.

2^e +

3^e slag: Noord haalt nu twee slagen met ♠A en ♠H, waarbij Oost 4 en 6 speelt.

4^e +

5^e slag: Nu speelt Noord ♠10 die door Oost wordt gehaald met de Boer. Vervolgens komt Oost met zijn vierde en laatste schoppen, waarop Noord zijn ♣A weggooit.

De schoppen-slagen zijn uitsluitend gespeeld om ervoor te zorgen dat Noord ♣A op kan ruimen. Want in klaveren moet Zuid uiteindelijk gevangen worden, en daarvoor zou de Aas van Noord een belemmering vormen.

6^e slag: Nu moet West aan slag gebracht worden zodat deze klaveren kan spelen. Oost kan dat alleen nog met ♦3, want harten mag niet gespeeld worden. Daarom hadden de tegenspelers vooraf al gezien hoe belangrijk deze ♦3 van Oost is. En dus mocht Oost deze 3 ook niet in de 1^e slag bijspelen. Want met ♦8, H of A kan hij West niet aan slag brengen.

West haalt nu de slag met ♦6, want Noord kan met de 5 duiken.

7^e slag: Nu kan West vijf keer klaveren spelen, waardoor uiteindelijk de Heer van Zuid op tafel moet komen, en Zuid dus verliest. Belangrijk is nog wel dat West begint met ♣V of B zodat Noord zijn 10 kwijt kan. Begint West met een lage klaveren, dan haalt Noord de slag, en kan West niet meer aan slag komen.

De tegenspelers zagen al direct dat Zuid kwetsbaar was in klaveren. Door de klaveren van West kon Zuid gevangen worden, op voorwaarde dat ♣A van Noord geen roet in het eten gooit. Door bovenstaande speelwijze werd ervoor gezorgd, dat Noord zijn Aas weg kon gooien. Maar ook moesten ze er rekening mee houden, dat West weer aan slag moest komen. En dat kon alleen met ♦3.

SPEL-VOORBEELD 25

Op voorhand *rikken*

Een passende wijze om een reeks van 25 spel-voorbeelden af te sluiten is het laten zien van een *rik* op voorhand. Oost moet als laatste uitdelen, dus Zuid moet vooraf een troefkleur en gevraagde Aas kiezen, en zegt: "Schoppen troef en harten Aas." Nadat hij zijn kaarten heeft opgeraapt, trekt Zuid een teleurgesteld gezicht: hij heeft slechte kaarten. En de hele avond verliep al niet zo best voor hem. Maar Noord zegt opgewekt: "Kom op jongen, we hebben een heel boek lang fantastisch gespeeld. Laten we er een waardig einde van maken!" Want wat zag Noord in zijn eigen hand:

<p>♠ 7 6 2 ♥ H 9 8 ♦ H V 6 5 ♣ 7 3 2</p>	<p>♠ A H V 10 9 8 ♥ A V B 10 5 4 ♦ A ♣ 10</p>	<p>♠ B 5 ♥ 7 6 2 ♦ 8 3 2 ♣ A H 6 5 4</p>	<p>♠ 4 3 ♥ 3 ♦ B 10 9 7 4 ♣ V B 9 8</p>
--	---	--	---

- 1^e slag: Zuid gaat natuurlijk zijn maat zoeken met ♥3. De slag wordt door zijn maat Noord gehaald met de Aas. West en Oost spelen 8 en 2.
- 2^e slag: Omdat Noord goede troeven heeft (alsof hij zelf heeft *gerikt*), gaat hij nu troef trekken met ♠A, waarop 5, 3 en 2 vallen. Zuid kijkt nu blij verrast.

- 3^e slag: Noord gaat natuurlijk door met ♠H; hierop worden resp. Boer, 4 en 6 bijgespeeld.
- 4^e slag: Noord heeft de troeven geteld en wil geen risico nemen; hij komt nogmaals met troef. Op ♠V vallen ♣4, ♦4 en ♠7.
- 5^e slag: Nu komt Noord met ♥V. Hij weet dat de Aas al weg is en hoopt op deze wijze een aantal harten-kaarten vrij te krijgen. Oost loopt bij met ♥6, Zuid moet verzaken met ♣8 (hij wil ♦B drie keer bezet houden voor Aas, Heer en Vrouw) en West haalt de slag met ♥H.
- 6^e slag: West acht het niet slim om met harten terug te komen en probeert met ♦6 om ♦A op tafel te krijgen. Helaas voor hem wordt dit weer een slag voor Noord. Oost en Zuid leggen 2 en 7 bij.
- 7^e t/m
- 10^e slag: Nu kan Noord vier maal harten spelen, waartegen Oost en West geen verweer hebben. Oost bewaart uiteindelijk ♣A, ♣H en ♦3 (de laatste omdat zijn maat West misschien nog goede ruiten heeft), Zuid bewaart ♣V en ♣B en West bewaart zijn drie ruiten-kaarten.
- 11^e slag: Noord heeft nog drie troeven over en ♣10. Op deze 10 komt ♣A van Oost, de Boer van Zuid en ♦5 van West.

Hierna gooit Noord zijn kaarten op tafel en zegt: "De laatste drie slagen zijn voor mijn troeven, zodat we dit laatste spel nog flink gewonnen hebben." Maar Zuid stamelt: "Ik heb nog maar één kaart over en jij drié!" Nu blijkt dat Noord een kaart te veel heeft gekregen, dus Zuid een te weinig, waardoor het spel ongeldig is.

"Nou ja", zegt Noord, "we hebben een gezellige avond gehad met een fantastisch kaartspel. En daar gaat het tenslotte om!"

INDEX

A

achterop	25
aftroeven	10
alleen-biedingen	35
alleen-speler	29; 31

B

bekennen	8
beter	11
beter-bod	11
bezet	22
bieden	11
bloot zitten	15
bod	11

C

couperen	8
--------------------	---

D

duiken	48
------------------	----

G

gaten	46
gever	8
gevraagde Aas	13
gevraagde Heer	64

H

halen	8
-----------------	---

K

kleintje	16
kleuren	7

L

lange kleur	38
lekken	37

M

maat	13
malheur	19
misère	45
mogelijke biedingen	11

O

op voorhand	64
-----------------------	----

opdrijven	25
open misère	54
open piek	54
overslag	28
oversteken	42
overtroeven	37

P

pan in gaan	24
passen	11
pieken	51
positie (plaats aan tafel)	23

R

ronddelen	7
---------------------	---

S

Schoppen mieën	63
signaleren	26
slag	8
slagen	8
snijden	37
sprongbod	35
stuk	75

T

tegenpartij	11
tegenspeler	39
troef	9
troef blijven spelen	44
troef trekken	17; 22
troefarm	35
troefkleur	9
troela	19

V

van slag af	53
verzaken	8
vierde Aas	19
vóórtroeven	74
vrij	25