

Rikken

(bron: <https://nl.wikipedia.org/wiki/Rikken>. Creative Commons Naamsvermelding/Gelijk delen)

Rikken of **rieken** is een Brabants en Limburgs **kaartspel** waarvan de regels plaatselijk variëren en dat ook in België gespeeld wordt. Het wordt met vier spelers gespeeld. Het spel is verwant met whist en derhalve met **wiezen**, **klaverjassen** en **bridge**, maar de van plaats tot plaats verschillende spelregels maken het toch wel tot een erg afwijkend kaartspel.

Spelregels van rikken

Algemene regels

- 1 Het spel wordt gespeeld met alle 52 **speelkaarten** van een pak kaarten zonder de **jokers**.
- 2 De laagste kaart is de 2 en de hoogste de **aas**.
- 3 Het eerste bod wat men zegt blijft gehandhaafd.
- 4 'Gerikt' is definitief, gerikt bij overbieden mag men niet wijzigen.

Het bieden

Het proces van het bieden verloopt als volgt:

De speler links van de deler brengt als eerste een bod uit, daarna brengt de volgende speler een bod uit, etc. Dit blijft zich herhalen totdat het hoogste bod is bereikt. Zodra een speler gepast heeft mag die niet meer meebieden. De mogelijke biedingen, de volgorde waarin zij staan en de waardering voor het halen van het bod variëren, maar hieronder is een overzicht van mogelijke biedingen gegeven

De puntenwaardering van elk bod kan zelf worden bepaald. De punten die de hoogste bieder (en zijn maat) haalt of verliest, worden betaald door of juist toegekend aan de overige spelers.

Verder kan het ook zo zijn dat meerdere spelers een gelijk bod tegelijk spelen. Zo kan bijvoorbeeld als één speler een misèrebod heeft gedaan een andere speler (die nog mag bieden) besluiten *mee te misèren* en ook pogen nul slagen te halen. Als het bieden afgelopen is, geeft de hoogste bieder, indien van toepassing, aan wat troef is en welke kaart hij meevraagt als maat.

Rikken om geld of punten

Het bieden, de mogelijke biedingen, de volgorde waarin zij staan en de waardering voor het halen van het bod variëren, maar hieronder is een overzicht van mogelijke biedingen gegeven. "Beter" is hetzelfde bod, maar

dan met harten troef en is altijd hoger dan de andere troeven. Rik beter kan dus alleen overboden worden door 8 alleen of hoger:

De biedvolgorde

- 1 TROELA (DRIE AZEN) is altijd verplicht: als iemand drie azen in zijn hand heeft, moet hij dat melden. Degene met de vierde aas is automatisch zijn maat, en bepaalt ook de troefkleur (afhankelijk van wat hij zelf in handen heeft - overleg met de maat is uit den boze). Die troef mag niet dezelfde kleur zijn als van de vierde aas! De maat met de vierde aas komt ook verplicht met die aas uit, en die slag mag niet worden ingetroefd! Je maat en jij proberen minstens 8 slagen te halen. Als dat lukt, verdien je allebei de basisopbrengst van 10 cent (passer 1 betaalt speler 1, passer 2 betaalt speler 2). Elke overslag levert 5 cent extra op. Kom je slagen tekort, dan kost dat 10 cent basisboete plus 5 cent voor elke 'down'-slag (dus minimaal 15 cent). PS: in het uitzonderlijke geval dat je vier azen in de hand hebt, vraag je een Koning mee; voor de rest blijft alles hetzelfde.
- 2 RIK is het standaardspel: je probeert minstens 8 slagen te halen met een troefkleur die je zelf bepaalt. Pas als je je bod mag gaan spelen (dus als de rest heeft gepast), noem je de troefkleur en zeg je welke aas je 'mee' vraagt. Degene met die aas is je partner voor dat spelletje. Let op: hij mag niet zeggen dat hij de maat is; dat blijkt pas na het opgooien van de gevraagde aas! De uitbetaling is hetzelfde als hierboven.
- 3 BETERE RIK: dit bod kan alléén als iemand al RIK heeft geboden. Verder net als 2, alleen is de troef nu harten.
- 4 ACHT ALLEEN: dit bod mag je alléén doen als iemand anders al iets heeft geboden! De naam zegt het verder al: je moet minimaal acht slagen halen, met een zelfbepaalde troefkleur, maar zonder een maat mee te vragen. Vergoeding is hetzelfde als bij 1 (maar je krijgt wel van drie spelers betaald!).
- 5 PIEK of PICCOLO: je hebt dusdanig lage kaarten dat je in je eentje slechts één slag denkt te halen. Niet meer, niet minder. Er is géén troef. Zodra je een tweede slag binnenhaalt, is het spel afgelopen en betaal je de anderen elk 20 cent. Maar als het lukt en je haalt precies één slag, krijg je van iedereen 20 cent. (PS: anderen kunnen gerust 'meepieken'! Dat wil zeggen dat zij in diezelfde ronde óók een enkele slag moeten halen. Je kunt ook nog passen met 'bijPiek'. Dat is een gewone pas tenzij na jou iemand Piek biedt en gaat spelen, dan Piek jij automatisch mee. Als er een bod onder piek wordt gespeeld heet dit een incompleet bod.

- 6 NEGEN ALLEEN: dit bod mag je altijd direct bieden, ook als niemand nog een ander bod heeft gedaan. Voor de rest hetzelfde als bij 4 (opbrengst 20 cent).
- 7 MISÈRE: je kaarten zijn zó laag dat je - in je eentje en zonder troef - niet één slag gaat halen. Een soort super-PIEK. Levert 30 cent op, maar is moeilijk, want voor je het weet heb je een slag te pakken en is het over.
- 8 TIEN ALLEEN: spreekt voor zich (30 cent).
- 9 OPEN PIEK: je denkt maar één slag te halen (net als PIEK). Maar... je mag zelf uitkomen en als de rest heeft bijgegooid en de eerste kaart van de tweede slag op tafel ligt, dán leg je je eigen kaarten neer, zodat iedereen ziet wat je hebt. De anderen mogen niet overleggen (40 cent).
- 10 ELF ALLEEN: duidelijk (40 cent).
- 11 OPEN MISÈRE: zelfde als bij 9, maar nu geen enkele slag halen! (50 cent).
- 12 OPEN PIEK MET EEN PRAATJE: precies als 9, maar nu mogen de anderen naar hartenlust kletsen over de te volgen tactiek (zodra jij je kaarten open op tafel hebt gelegd; 55 cent).
- 13 TWAALF ALLEEN: 60 cent.
- 14 OPEN MISÈRE MET EEN PRAATJE: 65 cent.
- 15 DERTIEN ALLEEN: 70 cent.
- 16 SCHOPPEN MIE: kan alleen worden geboden als iedereen heeft gepast en de deler dus een bod moet doen. Schoppen vrouw moet worden gegooid zodra de bezitter ervan geen kleur kan bekennen. Er mag geen schoppen gespeeld worden voordat de schoppen vrouw is gespeeld (tenzij je alleen nog maar schoppen hebt natuurlijk). De spelers die de slag met de schoppen vrouw en de laatste slag hebben gehaald betalen ieder 15 cent. Als dit dezelfde persoon is, betaalt deze alle anderen 15 cent.

Verder kan het ook zo zijn dat meerdere spelers een bod tegelijk spelen. Zo kan bijvoorbeeld als één speler een misèrebod heeft gedaan een andere speler (die nog mag bieden) besluiten mee te misèren en ook pogen nul slagen te halen. Als het bieden is afgelopen geeft de hoogste bieder, indien van toepassing, aan wat troef is en welke kaart hij meevraagt als maat.

De gevraagde aas

De maat wordt door de rikker bepaald door een [aas](#) mee te vragen. Dit moet een aas zijn van een kleur waarvan hij zelf minstens één kaart heeft. Dit kan soms niet om twee redenen:

- De rikker heeft alle 4 azen: in dit geval vraagt de rikker een heer mee (als hij deze ook 4 heeft een vrouw etc.)

- De rikker heeft van elke kleur die hij heeft de aas: in dit geval neemt de rikker een van de azen die hij niet heeft *blind* mee (en zegt dit ook bij het meevragen van de aas). De rikker mag dan, als de gevraagde aas nog niet gespeeld is, een kaart gedekt opgooien en deze slag telt dan als de eerste slag van de gevraagde kleur. Aan het eind van de slag wordt de gedekte kaart opengelegd voor de slag wordt opgeruimd en gaat het spel als gewoon verder.

Soms gespeelde variant:

De rikker maakt de aas bekend die hij mee wil hebben. Hij moet echter zelf aan slag komen om de aas te vragen. Zit hij op voorhand, dan is dat eenvoudig. Zo niet, dan zullen degenen die geen maat zijn proberen te voorkomen dat de rikker zijn aas kan vragen, zodat hij zonder hulp van een maat de vereiste 8 slagen moet zien te halen.

Het spel

Als men rikt, maakt men een kleur troef en vraagt men een maat mee. Bijvoorbeeld klaveren troef en degene die schoppenaas heeft, is maat. De maat is pas officieel bekend als degene die rikt de *vraagaas* gooit. Er moet, zo mogelijk kleur bekend worden en er heerst geen troefplicht. De gevraagde aas moet vallen wanneer de partner dit vraagt. Speelt de tegenpartij de kleur van het gevraagde aas dan mag de aas pas vallen als niet anders meer mogelijk is. De gevraagde aas mag niet worden afgetroefd als het gevraagd wordt.

Als de rikker of zijn maat uit mag komen, zullen zij beginnen met troeftrekken. De tegenstanders van het rikpaar zullen meestal uitkomen in een andere kleur dan troef of gevraagd. Maar omdat de spelers, behalve de maat, in het begin niet weten wie maat is, loont het soms om enige verwarring te zaaien. Bij het spelen van een *alleen* of een *piek/misère* vormen de andere 3 spelers samen een blok tegen de hoogste bieder.

Er wordt doorgespeeld tot alle kaarten gespeeld zijn of totdat een speler (meestal de bieder) zeker is van het aantal slagen dat gehaald gaat worden en deze open legt. Bij bijvoorbeeld een 9 alleen met 9 troefkaarten en lage bijkaarten kan de leider direct aangeven de 9 troef zeker te zullen halen en de overige 4 niet. Ook zal een *piek* of *misère* niet worden doorgespeeld als al bekend is dat hij niet gehaald gaat worden.

Delen

De eerste deler is willekeurig te kiezen (meest gebruikt: de jongste begint, dus degene die rechts van de jongste zit begint met delen). Het is aan de deler te bepalen of hij de kaarten laat hevelen door de persoon aan zijn rechterhand of deze te schudden. Het spreekt dus voor zich dat degene die

links van de deler zit, als eerste zijn spel mag roepen. Als dit spel gekozen is, mag hij/zij als eerste een kaart opgooien. Het delen verschuift elk nieuw potje naar de volgende speler, met de klok mee. De speler die het vorige potje won of verloor, wordt dus niet de deler, zo komt iedereen een keer "voorop" te zitten. De slagen die men haalt in een pot worden netjes weggelegd. De gebruikte deelvolgorde is 6-7 of 4-5-4 afhankelijk van waar je het speelt.

Schudden

In tegenstelling tot vrijwel elk ander kaartspel, worden bij rikken de kaarten een keer overgehaald (ook wel heffen genoemd), in plaats van geschud. Dit zorgt ervoor dat de kaarten bij elkaar blijven, zodat de kans op een goede hand vergroot wordt. Vaak wordt er de eerste ronde gestoken. Met name wanneer er ook andere kaartspelen met de stok gespeeld worden. Dit houdt in dat iedereen de kaarten op kleur legt en terug geeft aan de deler. Deze deelt ze opnieuw, nadat hij ze een keer overgehaald heeft.

Spelen om geld

Om het spel een beetje serieus te houden, kan men een geldprijs per bieding hanteren.

Malheur/Troela

In Brabant hanteert men dit vaak als hoogste bod en gaat dus boven alles. Er bestaan echter vele manieren om troela te spelen.

Diegene die 3 azen in zijn of haar hand heeft kan dit bod doen (geen 4 azen - in sommige plaatsen is het melden van de malheur/troela verplicht). Nu dient diegene die de 4e aas heeft zich te melden en is tevens meteen de maat. Dit is dus de enige spelvorm waarbij de maat al vooraf bekend is. In feite is het niets anders dan normaal rikken maar met dit verschil: de maat moet nu de troef bepalen in plaats van de "rikker" en hij mag geen troef maken met de aas die hij zelf heeft (de gevraagde aas). Het gevaar is natuurlijk dat de maat geen goede kaarten heeft om te kunnen rikken maar dat is de gok. Wel heeft men samen alvast alle 4 de azen, maar dit spel kan vaak anders uitpakken dan men verwacht.

De puntentelling is gelijk aan dat van normaal rikken. Soms rekent men dit spel dubbel. In sommige regionen moet men als men 4 azen heeft, ook troela spelen, hierbij is de maat dan degene met harten heer, of moet degene met de troela een heer meevragen.

Een andere vorm: De maat met de vierde aas moet uitkomen met deze aas, en deze soort is dan ook troef. Meestal moet men dan minstens 9 slagen halen in plaats van 8.

Nog een andere vorm: de soort van de 4e aas is automatisch en pas dan troef als de 4e aas op tafel komt. De 4e aas hoeft niet per se gespeeld te

worden als die soort gespeeld wordt. Dus tot die tijd weet zelfs degene met malheur/troela niet wie zijn maat is.

Passpellen

Wanneer iedereen past, wordt er meestal opnieuw gedeeld. Alternatieven zijn:

- **2 of 5** - iedereen moet of 2 of 5 slagen halen. Hier kunnen dus maximaal 3 van de 4 spelers winnen.
- **1, 3 of 5** - als *2 of 5*, maar dan moet iedereen 1, 3 of 5 slagen halen.
- **1, 5 of 11** - als *2 of 5*, maar dan moet iedereen 1, 5 of 11 slagen halen.
- **1 of 5** - als *2 of 5*, maar dan 1 of 5 slagen.
- **Schoppen dame, laatste slag of schoppen mie** - men mag de schoppen dame en de laatste slag niet krijgen. In de eerste ronde mag geen schoppen gekaart worden. Hier is het de bedoeling dat je je schoppen dame bij een andere slag erin gooit als je niet meer kunt bekennen, dus zorg dat je een soort waarvan je er weinig hebt weg speelt en zorg dat je lage kaarten overhoudt.
- **Rondpiek** - dit spel wordt niet door heel veel mensen gespeeld maar is toch een bekend pas spel. Bij dit pas spel piekt iedereen, degene die het het langst volhoudt wint dus wie overblijft met 1 slag. Degene die 0 of meer dan 2 slagen hebben liggen eruit en moeten zorgen dat de anderen ook verliezen.
- **Verplicht misère** - Gelijk aan rondpiek, maar hier is het doel om exact nul slagen te halen.
- **Verplichte rik** - De speler na de deler moet verplicht rikken, hij mag zelf de troef en aas kiezen, en hoeft met zijn maat "slechts" 7 slagen te halen.
- **Wijven** - Doel is om geen vrouw te halen of alle vier de vrouwen te halen. Alle vier de vrouwen: overige 3 spelers betalen. Geen vrouwen (en minimaal 2 spelers hebben 1 of meer vrouwen) : u krijgt betaald van de spelers met 2 of meer vrouwen. 1 vrouw = niets betalen, 2 of 3 vrouwen = betalen
- **Sjoemelen** - Hierbij geeft iedereen drie kaarten van dezelfde kleur door aan de persoon rechts van hem. Vervolgens geeft iedereen 3 kaarten, die hij niet net gekregen heeft, door naar links. Vervolgens geeft iedereen nog 3 willekeurige kaarten door naar de overkant. Nu mag men opnieuw bieden. Bij deze variant worden vaak heel hoge boden gedaan, omdat je veel kaarten van dezelfde kleur kunt krijgen, en je kunt zelf kiezen of je hoge kaarten (om veel slagen te halen) of lage kaarten (om te pieken of misère te spelen) vasthoudt. Er kan echter ook een troela komen.

Veel voorkomende varianten

- De volgorde en scores van de biedingen verschilt van plaats tot plaats.
- Op sommige plaatsen is de betere kleur niet altijd harten maar een kleur die varieert per spel.
- Beter rikken, 8 beter, 9 beter etc. zijn niet overal toegestaan.
- Op sommige plaatsen mag alleen-rikken niet als eerste bod uitgebracht worden.
- Op veel plaatsen moet de maat gewoon meebetalen als het rikbod niet gehaald wordt. Op andere plaatsen moet de maat meebetalen als deze zelf minder dan twee slagen heeft gehaald.
- De piek-boden zijn lang niet overal toegestaan.
- 3 pieken, 4de verplicht meepieken: als *2 of 5*, maar dan moet iedereen 1, 3, 5, 7, 9 of 13 slagen halen. (oneven maar geen 11)
- Op sommige plaatsen wordt 7 alleen gespeeld, een bod tussen rik beter, en 8 alleen.
- Meestal wordt er opnieuw gedeeld als iedereen past.
- Op sommige plaatsen mag de deler niet passen als de andere drie spelers dat al gedaan hebben.
- Op sommige plaatsen wordt er nog een rondje geboden als iedereen heeft gepast.
- Op veel plaatsen is het verplicht om malheur/troela te melden als men drie azen heeft.
- Er is ook een variant waarbij dezelfde regels wordt genoemd, maar hierbij heet het spel pieken in plaats van rikken, omdat het met spelers wordt gespeeld die heel vaak pieken. De namen van de boden zijn ook anders: rikken heet pas met bijpiek plus, omdat er waarschijnlijk toch niet gerikt mag worden, en na een piekbod mag nog gekozen worden om mee te pieken. Zo heet beter rikken ook pas met bijpiek plus beter. Troela heet troelnaai vanwege de vervelende eigenschap dat er dan niet gepiekt kan worden. Vaak pieken er bij dit spel 2 of 3 mensen tegelijk, een enkele keer piekt iedereen. Als iedereen past, wordt er '1 of 5' gespeeld, maar dit heet natuurlijk 'piek of 5'. Als er toch een keer gerikt wordt, noemt men dat een incompleet bod. Deze spelvariant wordt voornamelijk gespeeld op middelbare scholen en de universiteit in Nijmegen.

Aantal uitspraken

- Goeie maat gewenst. (Als iemand een rikje waagt, maar niet zeker is van de rik)
- Een goed maatje is het halve werk. (Idem)

- (Dezelfde) Kleuren is geld beuren. (Als je bijvoorbeeld schoppen troef hebt en klaveren aas meevraagt, vaak wordt: of de broek scheuren erachter gezegd door anderen)
- Dan kleurt het. (Nadat de rikker de troef (bijvoorbeeld harten) bekend heeft gemaakt, geeft hij hiermee de gevraagde aas (in dit geval ruiten) aan)
- De blinde aas telt voor twee, daarom vraag ik 'm mee. (Als je een blinde aas mee moet vragen)
- Ga je handen eens wassen! (Als de deler zeer slecht gedeeld heeft)
- Er in gespeeld is ook gespeeld! (Als iemand met slechte kaarten rikt en het spel verloren heeft en dit vergoelijkt)
- Dat is geld dat we zeker hebben! (Als iemand met een bedenkelijke reputatie piekt, misère speelt)
- Nou, eieren of jong! (Als iemand zit te treuzelen met het uitspelen van een kaart)
- Die binne benne, benne binnen! (Als de maat nog niet bekend is en er hebben al 3 mensen een kaart gelegd, dat de rikker dan zelf de slag pakt met een hoge kaart)
- Is het bod soms rikken met praatje? (Als iemand niet zijn mond kan houden tijdens het spel)
- Is het soms met praaaaaaaatje? (Idem)
- Welten stefmaat! (Wanneer je maat niets haalt, een grote fout maakt en je hierdoor niets kunt halen (kapot gaat))
- Stalen maat. (Wanneer iemand rikt, maar nog niet de gevraagde aas bekend heeft gemaakt, kan iemand met "Stalen maat" aangeven dat hij een goede potentiële maat is)
- Maasje erin! (Wanneer iemand niet oplet en door een enorme blunder verliest (erin laat spelen))
- Een goeie (of echte) pieker haalt de eerste slag. (Om goed te praten dat de pieker de eerste slag al direct haalt)
- Hij verpest het spel voor andere mensen! (Als iemand piekt)
- Een nood-rik. (De rikker heeft graag een sterke maat)
- In de kleur spolt het deur (De gevraagde Aas in dezelfde kleur meevragen als de kleur waarin gerikt wordt)

Rikken met een Blinde (drie spelers)

Deze variant bestaat al ten minste 50 jaar. Na het bieden worden de kaarten van de blinde opengelegd. Als er een maat is meegevraagd, en de blinde is de maat, dan worden de kaarten van de blinde gespeeld door degene die rikt. Anders door degene die niet is meegevraagd, deze maat maakt zich pas bekend als de blinde aan de beurt is. In geval van een piek of misère bepalen de spelers die niet of het laagst geboden hebben wie de blinde speelt. De

blinde krijgt zijn eigen punten, maar zal niet makkelijk winnen omdat hij zelf niet kan bieden. Deze variant heeft zijn eigen dynamiek en is zeker zo leuk als met zijn vieren rikken.

Rikken met een stilzitter (vijf spelers)

De deler deelt de kaarten aan de overige vier spelers maar speelt zelf niet mee. Zoals bij gewoon rikken schuift het delen steeds een plaats op zodat iedereen per rondje één maal stilzit. In deze variant mag de deler de kaarten hevelen.