



IWWA vzw

International World Whist Association versie 2019

Reglement WIEZEN 2019.

1. SCHUDDEN VAN DE KAARTEN

De kaarten mogen na het eerste spel niet meer geschud worden. In de regel neemt de volgende deler de kaarten samen en legt ze klaar bij de vorige deler die de kaarten moet afpakken. 4-4-5 delen maar 4-5-4 wordt niet bestraft. 6-7 kan niet, zelfde deler deelt opnieuw.

2. BELANGRIJK

De laatste kaart van het deck, bedoeld voor de deler, wordt onmiddellijk omgedraaid na het delen van de kaarten. Deze mag ook omgedraaid worden bij het begin van het delen. De deler kiest. Deze kaart is de troefkaart (ook wel keerkaart genoemd). De biedingen beginnen nadat iedereen 'pas troel' (of troel) gezegd heeft. De troefkaart vergeten te draaien : sanctie -3 en +1 en zelfde deler opnieuw delen.

De kleur en soort van de troefkaart die openbaar is gemaakt, bepaalt de troef.

Na het roepen van pastroel door elke speler zegt de persoon die volgt op de deler in wijzerzin wat hij van plan is te doen. Hij mag vragen, passen of iets 'speciaals' aankondigen.

Wanneer de deler vergeet om de troefkaart om te draaien en het niet meer mogelijk is om de juiste kaart te bepalen, dan wordt hij bestraft met 3 punten. De tegenspelers krijgen elk 1 punt.

3. SPELEN

Als iemand vraagt, geeft hij in feite aan dat hij min of meer goede kaarten heeft in de soort van de troefkaart en wacht op iemand die meegaat in die soort. De volgende speler heeft nu als keuze meegaan, passen of iets speciaals.

Meegaan met de speler in kwestie impliceert dat men samen minstens 8 slagen dient te halen.

De andere spelers kunnen nu enkel nog "iets speciaals" doen : miserie, abundance, miserie op tafel, solo of solo-slim. Als iemand vraagt en als er niemand meegaat of iets speciaals doet, dan kan hij ofwel ook passen ofwel alleen gaan. In het laatste geval dient hij minstens 5 slagen te behalen.

Wanneer iemand die vraagt of meegaat overboden wordt, mag deze nog een speciaal spel bieden.

4. SPECIALE SPELEN

Abundance: Hierbij moet men op zijn eentje minstens negen slagen zien te halen. Als men dit speelt mag men de troef kiezen en zelf uitkomen. Troef uitkomen is niet verplicht, wel de troef benoemen.

Als meerdere spelers tegelijk abundance willen spelen, dan heeft diegene de voorkeur die abundance gaat in troef. De andere spelers kunnen uiteraard opbieden naar een hogere abundance. Een hogere abundance krijgt immers voorrang op een lagere. Willen beide spelers abundance spelen in andere kaarten dan de troef, dan heeft de eerste die de hoogste abundance heeft geboden, het speelrecht. Abundance 11 gaat boven miserie.

Miserie: De speler die dit speelt mag geen enkele slag halen. Meerdere spelers kunnen dit tegelijk spelen. Wanneer de deler miserie speelt, mag hij zijn keerkaart ruilen voor een andere kaart. Als de gevraagde kaart in het bezit is van een andere speler die gelijktijdig miserie speelt, heeft deze het recht om te weigeren deze kaart te geven. De deler mag dan verder vragen naar een andere kaart in eender welke soort. Tot hij een kaart krijgt of hij mag de troefkaart houden of

passen. Wanneer een andere speler op deze wijze in het bezit komt van 3 azen dan wordt dit geen troel omdat het een rechtstreeks gevolg is van het miseriebod van de deler.

Troel: Dit **MOET** worden geroepen door de speler die 3 of meer azen in zijn bezit heeft, onmiddellijk nadat de troefkaart omgedraaid wordt. Dit gaat praktisch bijna boven alles, behalve miserie op tafel, solo of solo-slim. Heeft de speler 3 azen dan is de speler met de 4^e aas zijn kompaan en dienen zij 8 slagen te halen. De persoon met de 4^e aas komt met deze aas uit en dit is troef.

Heeft de speler 4 azen (Troela) dan is harten koning troef en de speler die deze kaart heeft is zijn kompaan en komt deze ook uit. Harten is troef. Heeft de speler 4 azen en harten koning dan komt harten dame uit en is harten troef. En zo verder. Wanneer er sprake is van Troela moeten er steeds 9 slagen gehaald worden. Let op : Ook bij Troela blijft harten aas de hoogste kaart.

Troel/Troela niet roepen : Sanctie -15, tegenspelers +5

Wanneer de keerkaart een aas is en de deler ze wenst in te ruilen voor een andere kaart, zou troel kunnen ontstaan.

Deze troel wordt echter niet gespeeld omdat dit een rechtstreeks GEVOLG is van het inwisselen van de keerkaart voor miserie. Deze troel moet dus ook niet aangekondigd worden.

AANDACHT : alle spelers moeten nog de kans krijgen om een hoger spel te bieden of te passen (miserie op tafel, solo, solo-slim voordat de 2^e troelpartner zich kenbaar heeft gemaakt !

Miserie op tafel (open miserie): Bij miserie op tafel dient u de kaarten open op tafel te leggen zodat de drie andere spelers deze kunnen zien. Dit gebeurt voor het spelen van de eerste kaart. De speler mag geen enkele slag halen. Meerdere spelers kunnen dit tegelijk spelen. Bij miserie op tafel kan er geen kaart worden geruild.

De speler die dit wil spelen moet de jury er bij roepen. Dit om onhaalbare biedingen die een grote impact hebben op de scores te vermijden. De speler neemt hiertoe het initiatief. De speler wordt gesanctioneerd als hij/zij dat niet doet/vergeet. De fair-play vereist dat de tegenspelers de speler hierop attent maken.

Solo: De speler moet de jury er bij roepen. Ook hier moet de jury, indien mogelijk, verplicht aanwezig blijven. Een speler moet hier al de slagen op zijn eentje halen in de door hem gekozen troef. De speler mag er ook voor kiezen om te spelen zonder troef. De speler die solo gaat, komt uit.

Solo-slim: De speler moet de jury er bij roepen. Ook hier moet de jury, indien mogelijk, verplicht aanwezig blijven. Zelfde als solo maar de gedraaide troefkaart is troef. Dit is het hoogst mogelijke spel en als dit gewonnen wordt mogen de kaarten niet meer gebruikt worden en moeten ze ingekaderd worden als souvenir voor de winnaar. Dit is een taak voor de jury.

5. Rangorde (van groot naar klein)

Solo-slim

Solo

Miserie op tafel

Troel/Troela

Abondance 12 slagen

Abondance 11 slagen

Miserie

Abondance 10 slagen

Abondance 9 slagen

Vraag + meegaan/Alleen gaan

Indien verschillende spelers hetzelfde 'speciale spel' willen spelen, mag diegene die het eerste het spel voorstelt of opbiedt zijn spel spelen. Behalve voor miserie of miserie op tafel, daar deze spellen door meerdere spelers gespeeld kunnen worden.

6. Puntentelling

BASIS PUNTEN TOEKENNING: Totale som van de scores van de spelers is steeds 0.

Vragen + meegaan: 2 punten voor het spelen en 1 punt voor elke overslag. Haalt men dus 10 slagen dan krijgen beide winnende spelers 4 punten. De verliezende spelers moeten dus elk 4 punten afstaan. Haalt men alle slagen met 2 spelers ('rond spelen') dan krijgt men 14 punten per winnende speler (zie hoger: 2 + 5 slagen, verdubbeld).

Haalt men het niet, dan verliest men 4 punten voor het spelen en 2 punten voor elke slag die men te weinig heeft behaald per speler (meegaan/vragen met slechte kaarten loont dus niet). Haalt men samen 6 slagen, verliest elke speler dus 8 punten.

Alleen gaan: 2 punten per tegenstander (dus 6 punten) voor het spelen en 3 punten voor elke overslag (minstens 5 slagen halen). Haalt men het niet, dan betaalt men 2 punten (niet dubbel dus) per tegenstander (dus 6 punten), voor het spelen en 6 punten (2 per tegenspeler) voor elke slag die men te weinig heeft behaald. De tegenstanders krijgen elk de negatieve score van de speler die alleen speelt, gedeeld door 3.

Voorbeelden:

- alleen speler behaalt 5 slagen: +6 -> tegenspelers -2;
- alleen speler behaalt 7 slagen: +12 -> tegenspelers -4;
- alleen speler haalt 4 slagen: -12 -> tegenspelers +4.
- alleen speler haalt 3 slagen: -18 -> tegenspelers +6.

Abondance 9 slagen: 15 punten (elke tegenspeler betaalt dus 5 punten). Niet behaalde abondance kost 15 punten (elke tegenspeler wint dus 5 punten).

Abondance 10 slagen: 18 punten voor het halen en -18 punten voor het niet halen. Tegenspelers krijgen – of + 6.

Miserie: 21 punten (elke speler betaalt dus 7 punten). Als er twee spelers miserie spelen: +14 en +14 bij het halen en -14 voor elke andere speler. Als één speler wint +28 en -28 voor de andere miseriespeler en 0 voor de andere twee spelers. Zie ook de puntentabel voor de scores met meerdere spelers.

Abondance 11 slagen: 24 punten voor het halen en -24 punten voor het niet halen. Tegenspelers krijgen – of + 8.

Abondance 12 slagen: 27 punten voor het halen en -27 punten voor het niet halen. Tegenspelers krijgen – of + 9.

Troel: Zelfde in vergelijking met vraag + meegaan maar de punten tellen dubbel ! Als men dus rond speelt en het is troel, dan ontvangen beide spelers 28 punten. In de puntentabel is de dubbele score reeds voorzien.

Troela: Bij troela die rond gespeeld wordt, ontvangen beide winnende spelers 24 punten. Bij troela moet men immers 9 slagen halen.

Opgelet : Dubbele puntentelling bij het niet halen van het bod :

1. Vragen en meegaan : dubbel voor het niet halen : -4 punten
Dubbel per slag te weinig : -2 voor elke slag te weinig



IWWA vzw

International World Whist Association versie 2019

Voorbeeld : samen 7 slagen gehaald = -6 voor beide spelers en +6 voor beide tegenspelers

2. Alleen gaan : niet dubbel voor het niet halen : -2 per tegenspeler
Wel dubbel voor elke slag te weinig : -2 per slag te weinig per tegenspeler
Voorbeeld : alleen 4 slagen gehaald : -12 voor de speler en +4 voor elke tegenspeler
3. Troel/troela : alleen dubbel omdat het troel/troela betreft, niet voor het niet halen van 8/9 slagen.
Slagen te weinig worden niet dubbeldubbel gerekend voor het niet halen. Alleen dubbel voor het feit dat het troel betreft.
Voor troel(a) wordt niet gekozen, men ondergaat dit spel tegen wil en dank en men hoort dus niet extra bestraft te worden als de vereiste slagen niet gehaald worden. In de puntentabel is dit correct weergegeven.
Voorbeeld : samen 7 slagen gehaald bij troel : -6 voor elke speler en +6 voor elke tegenspeler.

Misericie op tafel (open miserie) : 42 punten (elke speler betaalt dus 14 punten). Als twee mensen miserie op tafel spelen: +28 en +28 bij het halen en -28 voor elke andere speler. Wanneer beiden falen dan kost hen dat -28 punten en de tegenspelers krijgen elk +28 punten. Als één speler wint +56 en -56 voor de andere miseriespeler en 0 voor de andere twee spelers. Zie ook de puntentabel voor de scores met meerdere spelers. **Verplicht jury bijroepen.**

Voorbeelden voor de puntentelling van drie spelers die miserie gaan:

- Enkel één speler haalt het: +35 voor diegene die het haalt (+21 voor het halen, 2x +7 voor het falen van de andere 2), diegenen die het niet halen -21 (-21 voor het falen, +7 voor het falen van de andere en -7 omdat een miseriespeler het haalde), de speler die niets deed +7 (2x +7 voor het falen van de andere 2, -7 voor het halen van de ene miseriespeler).
- Twee spelers halen het: +21 voor beide spelers (+21 voor het halen, -7 voor het halen van de andere en +7 voor het falen van de 3e), de speler die het niet haalt -35 (-21 voor het falen, 2x -7 voor het halen van de andere spelers), de speler die niets deed -7 (2x -7 voor het halen van de twee spelers, +7 voor het falen van de ene miseriespeler).
- Drie spelers halen het: +7 voor elke miserie speler (+21 voor het halen, 2x -7 voor het halen van de andere twee spelers), -21 voor de speler die niets deed (3x -7 voor het halen van de miseriespelers).

Solo: 75 punten (elke tegenspeler betaalt dus 25 punten). Indien de speler niet slaagt in zijn opzet, dan verliest hij 75 punten (elke tegenspeler wint dus 25 punten). **Verplicht jury bijroepen.**

Solo-slim: 90 punten (elke tegenspeler betaalt dus 30 punten). Indien de speler niet slaagt in zijn opzet dan verliest hij 90 punten (elke tegenspeler wint dus 30 punten). **Verplicht jury bijroepen.**