

TRICKS

Doel van het spel

De speler die na de tweede ronde de meeste fiches heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 95 kaarten : 5 sets van 19 kaarten
- ⇒ 50 fiches (10 x 1, 9 x 2, 9 x 5, 10 x 10, 6 x 20 en 6 x 50)

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler ontvangt een set van 19 kaarten. Een set bestaat uit 3 groepjes van kaarten in de kleuren geel, rood en blauw met waarden die variëren van 0 tot en met 5. Bovendien bevat elke set één grijze kaart met het cijfer 4 erop. Om de sortering van de kaartensets te vergemakkelijken, staat er op de kaarten een afbeelding (sledehond, draak,...). Elke speler mengt de door hem ontvangen kaarten en legt ze als een verdeckte stapel voor zich op tafel. De bovenste kaart wordt omgedraaid en zichtbaar op tafel gelegd.
- ⇒ Vervolgens ontvangt elke speler fiches ter waarde van 30. De resterende fiches vormen de bank en worden midden op tafel gelegd.

Spelverloop

- ⇒ Het spel bestaat uit 2 ronden. In een ronde koopt elke speler 8 kaarten, bepaalt het aantal slagen dat hij wil behalen, speelt kaarten uit en ontvangt punten. Het spel eindigt na 2 spelronden.
- ⇒ **Kaarten kopen** :
 - _ De speler die de laagste gele kaart zichtbaar voor zich heeft liggen, begint. Worden er even lage gele kaarten omgedraaid of geen gele kaarten, dan begint de laagste rode kaart. Worden er ook geen of even lage rode kaarten omgedraaid, dan begint de laagste blauwe kaart.
 - _ De speler die aan de beurt is, moet een kaart kopen. Als een speler zijn eigen zichtbaar liggende kaart koopt, dan betaalt hij het op de kaart gedrukte bedrag aan fiches aan de bank. Koopt hij een zichtbare kaart van een medespeler, dan betaalt hij dit bedrag aan de betrokken speler. Nadat een zichtbaar liggende kaart gekocht werd, wordt deze onmiddellijk vervangen door een nieuwe kaart van de overeenkomstige stapel. De speler die de kaart kocht, neemt deze ter hand.
 - _ Als een speler over onvoldoende fiches beschikt om kaarten te kopen, mag hij geld (per tiental) lenen van de bank. Een speler mag zo veel geld lenen als hij zelf wil. Voor elke 10 die een speler als krediet heeft opgenomen, moet hij op het einde van het spel 15 betalen.
 - _ Nadat een speler een kaart gekocht heeft, mag hij één fiche betalen aan de bank en in ruil daarvoor een willekeurige (dus ook eigen) zichtbaar liggende kaart terug onder de betreffende stapel schuiven. De volgende kaart van die stapel wordt dan omgedraaid. Op deze manier kan een speler verhinderen dat een andere speler een interessante kaart kan kopen.
 - _ Nadat een speler een kaart heeft gekocht en eventueel een andere heeft omgedraaid, is de linker buurman aan de beurt. Zodra elke speler 8 kaarten heeft, worden de nog resterende zichtbaar liggende kaarten terug verdeckt op hun stapel gelegd.
- ⇒ **Bieden** : Elke speler beslist voor zich welke kleur hij als troefkleur zou willen en hoeveel slagen hij wil behalen. Hij 'biedt' voor de troefkleur en het aantal slagen dat hij wil behalen. Hiervoor neemt hij één van zijn 8 handkaarten en legt deze verdeckt voor zich op tafel. Alle spelers draaien gelijktijdig hun gekozen kaart om. Alle biedkaarten blijven voor de rest van deze ronde zichtbaar op tafel liggen. Het cijfer op de kaart geeft aan hoeveel slagen een speler in deze ronde wenst te behalen.
- ⇒ **Troef** : De biedkaarten die zichtbaar op tafel voor de spelers liggen, bepalen de troefkleur. De kleur van de kaart met de hoogste waarde geldt als troefkleur. Zijn er twee of meer kaarten met dezelfde hoogste waarde, dan gaat blauw boven rood en rood boven geel. In uitzonderlijke situaties wordt er **zonder troef** gespeeld :
 - _ er werd geen 5-kaart uitgespeeld en er ligt één of meerdere grijze 4-en ;

_ alle biedkaarten hebben de waarde 0 en/of tonen een grijze 4 ;

_ alle biedkaarten hebben de waarde 5.

⇒ **Het spel** : Elke ronde bestaat uit 7 slagen. De biedkaart die bij het begin van het spel omgedraaid werd (voor de stapel kaarten) wordt niet uitgespeeld en blijft tot het einde van de ronde zichtbaar liggen. De speler die aan de hand van zijn biedkaart de troefkleur heeft bepaald, speelt als eerste een kaart uit. Hebben 2 of meerdere spelers met hun biedkaart de troefkleur bepaald, dan die speler onder hen die de minste fiches over heeft. Als ook dit tot een patsituatie leidt, dan begint de oudste speler onder hen.

De eerste speler speelt een willekeurige kaart zichtbaar op tafel. De andere spelers moeten nu in uurwijzerzin een kaart in de eerst uitgespeelde kleur bijspelen. Bezit een speler geen kaarten van een uitgespeelde kleur, dan mag hij een willekeurige andere kaart bijspelen. Als er tijdens één slag twee of meer gelijkwaardige (qua kleur en cijfer) kaarten worden uitgespeeld, dan geldt de eerst uitgespeelde kaart als de hoogste.

De grijze 4 heeft de functie van **joker**. Zij neemt pas een willekeurige kleur (dus ook troef) zodra ze uitgespeeld wordt. Zij mag eventueel ook uitgespeeld worden als de speler nog kaarten bezit van de eerst uitgespeelde kleur. Als een speler een grijze 4 uitspeelt, moet hij de kleur van de joker aangeven.

Als alle spelers een kaart hebben uitgespeeld, ontvangt de speler die in de eerste uitgekomen kleur de hoogste waarde heeft uitgespeeld, de slag. Als er troef gespeeld werd, ontvangt de speler die de hoogste kaart in de troefkleur uitspeelde de slag onafhankelijk van de eerst uitgespeelde kaart. De behaalde slag wordt door de speler verdekt voor zich op tafel gelegd. Bovendien mag hij kieszen welke speler nu als eerste een nieuwe kaart mag uitspelen (indien gewenst, kan deze spelregel vervangen worden door de klassieke regel 'diegene die de slag behaalde, komt opnieuw uit'). Uitgaande van deze gekozen speler, spelen alle andere deelnemers vervolgens een handkaart uit. Indien gewenst mag een speler zichzelf aanduiden als beginspeler voor een nieuwe slag.

⇒ **Waardebepaling** : De waardebepaling wordt beïnvloed door het aantal slagen die een speler behaald heeft en de door hem gedane schatting (zichtbaar voor zich liggende biedkaart). De behaalde punten worden in fiches uitbetaald door de bank. Hoewel het unfair mag lijken dat een speler die 0 slagen aangaf of zijn biedkaart en ook 0 slagen behaalde, 25 bonuspunten behaalt, heeft ook deze speler overwinningskansen. Waarschijnlijk heeft deze speler weinig fiches uitgegeven bij de aankoop van kaarten en heeft hij veel ontvangen voor de bij hem gekochte kaarten.

juist geschat	Waarde biedkaart x 10 + 25 bonuspunten
+ / - 1 slag	Waarde biedkaart x 8
+ / - 2 slagen	Waarde biedkaart x 6
+ / - 3 slagen	Waarde biedkaart x 4
+ / - 4 slagen	Waarde biedkaart x 2
+ / - 5 slagen	0 punten

Voorbeelden :

biedkaart 5 en 5 slagen = $10 \times 5 + 25$ bonus = 75 punten

biedkaart 5 en 3 slagen = $6 \times 5 = 30$ punten

biedkaart 3 en 4 slagen = $8 \times 3 = 24$ punten

biedkaart 0 en 0 slagen = $0 \times 0 + 25$ bonus = 25 punten

biedkaart 0 en 1 slag = $8 \times 0 = 0$ punten

⇒ **Tweede ronde** : Alle kaarten die tijdens de ronde uitgespeeld werden, worden uit het spel verwijderd. Elke speler mengt de hem nog resterende kaartenstapel. Vervolgens wordt de tweede ronde op identieke wijze als de eerste gespeeld.

Einde van het spel

De speler die na de tweede ronde de meeste fiches heeft verzameld, wint het spel.