

Ons Kaartspel

Diversen

J.W.M. Beek

Russisch Kwartet spelregels

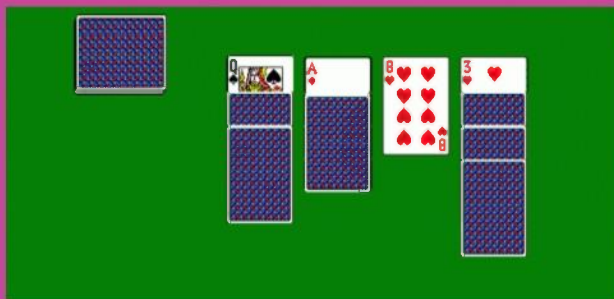
In de jaren kort na 1970 gingen wij regelmatig kaarten bij mijn zus en zwager.

De kaartspelen die daar gespeeld werden, bezorgden mij altijd problemen met het vasthouden van de kaarten. Ik heb nu eenmaal niet zo'n grote handen !

Dat bracht mij op het idee een kaartspel te ontwerpen, waarbij ik nooit meer dan twaalf kaarten in de hand zou hoeven houden.

Daarna hebben we vaak en -vooral mijn zwager- fanatiek "Russisch Kwartet" gespeeld.

Sinds lang is het spelen van dit kaartspel traditie op onze vakanties.



DELEN

- a. Twee *spelers* spelen met 2 *kaartspellen* (van 52 kaarten), drie en vier spelers met 3.
- b. Het lot bepaalt de *gever*, door wie de kaarten eerst goed geschud worden.
- c. Daarna geeft hij steeds rondgaand met de klok mee, iedere speler één voor één in totaal 12 kaarten.

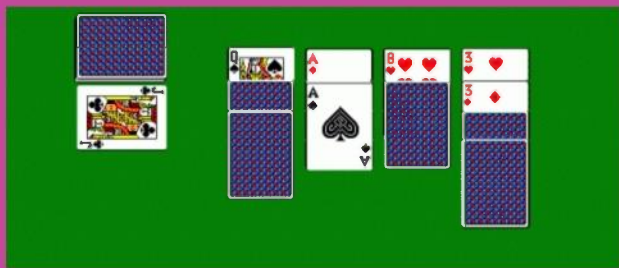
d. De overige kaarten legt hij op een *blinde stapel*.

e. Iedere speler legt nu voor zich op tafel een rij van 4 *open kaarten* naast elkaar.

f. Aan elk van die vier open kaarten mogen maximaal 3 *aansluiters* blind worden aangelegd.

Dat zijn dus de drie overige kaarten waarmee een compleet *kwartet* (♠♦♥♣) van kaarten met een gelijke kaartwaarde gevormd kan worden.

Deze spelsituatie is verduidelijkt in de afbeelding hierboven.



BEGIN v.h. SPEL

g.1 De speler links van de gever mag beginnen en zo **klokgewijs** verder.

.2 Deze speler mag een van zijn blinde aansluiters omdraaien, en deze open bij dat begonnen kwartet aanleggen.

.3 Draait hij zo'n blinde kaart, dan mag hij voor elk kwartet dat hij nog niet compleet (dus met

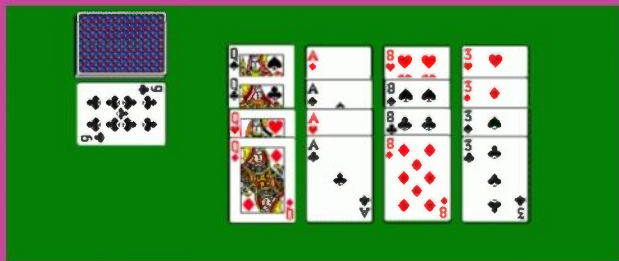
♠♠♠♠).

allemaal open) gedraaid heeft, één kaart van de blinde stapel nemen (dus maximaal 4 kaarten). Sluit de speler **géén** blinde kaart bij een begonnen kwartet aan, dan mag hij slechts één kaart van de blinde stapel nemen.

.4 Heeft de speler zo een (of meerdere) aansluiter(s) gevonden, dan mag hij die weer blind aanleggen bij zijn begonnen kwartetten op tafel. Hij mag **"uit de hand" géén** kaarten open aan een kwartet aansluiten, **alléén blind**. Wel mag hij alternatieve kwartetten "in de hand" vormen.

.5 Is de speler daarmee klaar, dan mag hij "in de hand" niet meer dan 12 kaarten overhouden. Heeft hij er meer, dan moet hij die als een stapeltje –met alleen de bovenste kaart zichtbaar– afleggen naast de blinde stapel. Daarmee is zijn beurt voorbij.

Hierboven heeft de speler al twee van zulke beurten gespeeld en alleen een acht aangesloten.



KOPEN/DOORSPELEN

h. De volgende speler mag, voordat hij iets anders doet, die bovenste afgelegde kaart van de vorige speler **kopen**.

Hij moet die speler daarvoor met één van zijn kaarten "uit de hand" **betalen**.

Daarna speelt deze speler zijn eigen beurt, enzovoort.

VERVANGEN/DOORSPELEN

- i. Pas **na de eerste ronde** mag de speler bij zijn beurt, maar **alleen voordat** hij eventueel een aansluiter open draait, de begonnen kwartetten voor zich op tafel **vervangen**.
Het nieuwe kwartet moet echter telkens één open kaart meer tellen dan het oude.
Daarna kan hij zoals normaal de rest van zijn beurt spelen, enzovoort.
j. Is de blinde stapel op, dan wordt de open stapel van afgelegde kaarten goed geschud en omgekeerd als nieuwe blinde stapel.

BELANGRIJK/VOIGORDE

- Ter verduidelijking van de spelregels nog een samenvatting.
Het is **belangrijk** dat elke speler tijdens zijn beurt deze **volgorde** aanhoudt:
a. **Kopen** (Als de speler dat kan en wil).
b. **Vervangen** (Er mogen meerder onvolledige kwartetten vervangen worden.
Het maakt niet uit met welke kaarten "in de hand" dat gebeurt. Het mogen dus ook de kaarten zijn van een kwartet dat *net op tafel vervangen is door een ander*. Als er maar per kwartet één kaart meer open komt te liggen).
c. **Draaien en nieuwe kaart(en) nemen** (Als de speler dat kan en wil.
Draaien hoeft dus niet persé, maar dan mag maar één kaart van de stapel genomen worden.
Wél een kaart –kunnen– draaien is dus voordelig voor de speler –meer kansen een goede kaart te vinden– en nadelig voor de tegenspeler –meer kaarten die hij niet meer kan krijgen.
Natuurlijk geldt wél dat voor elk kwartet dat al compleet open op tafel lag **vóórdat bij een ander kwartet een kaart gedraaid werd**, één kaart minder van de stapel genomen mag worden.
Het is verstandig daar rekening mee te houden, en om die reden bijvoorbeeld een kwartet met drie open kaarten, even een beurt nog niet te vervangen. Daar zit natuurlijk ook het risico aan, dat de tegenspeler intussen wint).
d. **Kaarten blind aansluiten** bij de onvolledige kwartetten op tafel (Als de speler dat kan en wil).
e. **Kaarten "in de hand" tellen**, en alle kaarten **meer is dan 12** als een stapeltje open afleggen.
(Wél zodanig dat de bovenste kaart –vermoedelijk– niet door de tegenspeler gekocht zal worden.)

WINNAAR/SCORE

Zie de laatste spelsituatie in de afbeelding hierboven.

- k. De speler die het eerst 4 kwartetten compleet heeft, hetzij door aansluiten dan wel door vervangen, wint het spel.
Hij wint alle punten van de overige spelers, i.w.
4 punten voor elk compleet kwartet dat iedere verliezer "in de hand" heeft,
2 punten voor elk incompleet kwartet van 3 kaarten "in de hand".
Het totaal van deze punten moet worden verminderd met:
1 punt voor elk compleet kwartet dat open voor een verliezer op tafel ligt.

- l. De **winnaar** is de geveer voor de volgende ronde.

Veel geluk !!