



Knoesten, het spel.



Aantal spelers 3, 4 of 5 (5^e persoon zit stil per rondje, rechts van de deler). Kaarten lopen van 7 (laag) naar AAS (hoog). Je begint met 25 punten, iedere slag is een punt in mindering, wanneer je op 0 staat heb je gewonnen.

Iedereen krijgt 5 kaarten (5^e persoon dus niet). Deler begint met delen en geeft iedereen eerst 3 kaarten, wanneer de deler zichzelf de 3de kaart geeft, legt hij deze open. Dit is de troefkaart, bijvoorbeeld klaveren. Vervolgens krijgt de rest nog 2 kaarten, ook de deler. Het doel is zoveel mogelijk slagen te pakken (max. 5). Bij geen slagen heb je een "knoest" en krijg je 5 punter erbij, dus sta je op bijvoorbeeld 30. Bij 3 slagen zak je 3 punten dus sta je op 22.

Na het delen dient de geveer op volgorde aan de deelnemers te vragen of ze mee gaan (je gaat mee als je denkt minimaal een slag te halen), of passen. De deler speelt verplicht, passen speler 1 en 2 moet speler 3 verplicht mee. Daarna mogen er nieuwe kaarten **gewisseld worden te beginnen bij de deler**. De kaarten worden genomen van de nog niet uitgedeelde kaarten. De geveer wisselt de kaarten voor de spelers. De ingewisselde kaarten komen neutraal op een stapeltje naast de deler te liggen.

Je mag voor dat gewisseld wordt passen als je bijvoorbeeld niet één troef hebt of denkt met jouw kaarten (of de nog resterende kaarten van de overblijvende stok) geen één slag te halen. Je mag **maximaal 2x achter elkaar passen** en er dienen altijd **2 personen** over te blijven om het spel te spelen. Kom je op of onder de score van **5 punten, moet je meegaan**, mag dus niet passen.

Iedereen mag dus maximaal 5 kaarten wisselen (de deler 4, draai/troef kaart moet blijven liggen) voordat het spel begint. Indien de stok op is mag er gewisseld worden met de eerder ingeleverde kaarten van de andere spelers. Na het wisselen neemt de deler de troefkaart in de hand.

De speler na de deler moet uit komen (op de voorhand). Iedereen **moet** deze kaart **bedienen**. Stel het is harten koning dan moet iedereen harten bekennen. Kan hij niet "bedienen" dan **moet** hij troeven; heeft iemand niet bediend en getroefd, dan **moet** de volgende die niet kan bedienen een hogere troef (**overtroeven**) leggen als hij die heeft of een lagere troef (**ondertroeven**) als hij niet kan "overtroeven". Diegene die kunnen **bedienen hoeven niet persé** een hogere kaart te leggen. Dit geldt niet voor de situatie dat er **troef wordt "gevraagd"**, dan **moet er altijd over getroefd worden**, tenzij dit uiteraard niet kan.

Als iedereen 1 kaart heeft gelegd dan heeft de **hoogste kaart** van de gevraagde kleur of van troef de slag gewonnen. De winnaar pakt deze slag en legt deze ondersteboven voor zich neer en komt zelf opnieuw uit. Er zijn 8 troeven dus tellen is altijd handig! Zo speel je tot alle kaarten op zijn. De volgende in de rij (links) deelt en bij 5 personen zit de volgende stil. Je mag **1 slag** terug kijken (max. 7 kaarten).

Wanneer men niet bekend, niet troeft wanneer het moet, of andere 'fouten' maakt dan krijg ie meteen een knoest aan de broek, 5 punten erbij dus! Dat geldt ook voor diegene die commentaar op de leiding heeft.



Bij vragen: Maurice