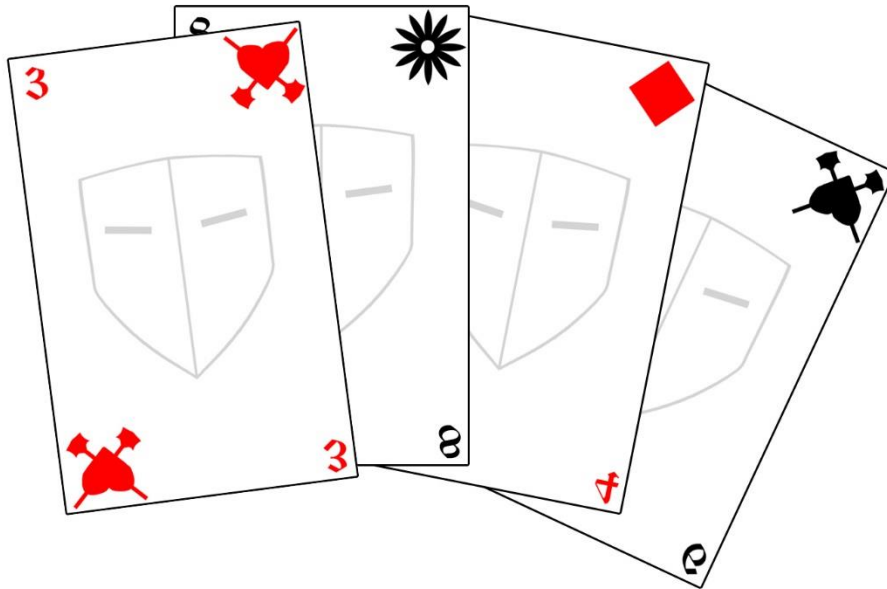


Hussel – Handleiding



Zoals te lezen in het boek: Edelblauw – Bergen en dalen, door Martijn Kalkhoven

ISBN: 9789464500431

Verkrijgbaar via de webshop van uitgeverij Boekscout en Bol.com

Meer info: www.edelblauw.eu

Spelers: 3-12

Benodigheden: **1 kaartspel (zonder jokers)**
 Eventueel (poker)fiches
 Een munt

Elke gokker in het Koninkrijk der Hooghelanden is bekend met dit kaartspel. Loop een willekeurige kroeg in de vier provinciën binnen en de kans is groot dat er op meerdere tafels dit spel wordt gespeeld. Maar hoe gaat het in zijn werk?

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten bij elkaar te sprokkelen, deze punten vergaart men door middel van kaarten. De waarde is zoals hij op de kaart staat aangegeven, dus een schoppen acht is acht punten en een harten twee is twee punten. De boer, aas, vrouw en koning zijn allemaal 11 punten waard.

Een potje hussel bestaat doorgaans uit meerdere ronden, hoeveel precies hangt af van de inzet, aantal spelers en het verloop van het spel. Om het spel goed uit te leggen beginnen we met het toelichten van een ronde:

Een ronde bestaat uit de volgende **drie** stappen:

Stap 1

Eén iemand wordt aangewezen als leider, deze mag straks als eerste beginnen met zijn beurt. Als er onenigheid is over wie de eerste leider wordt, moet dit worden bepaald door steen papier schaar. Na **elke ronde** schuift de leiderschapsrol één speler verder, met de klok mee.

Het kaartspel wordt geschud, vervolgens krijgt elke speler 3 kaarten. In het midden van de tafel worden vier kaarten uit het kaartspel open neergelegd.

De leider begint. Hij zet een beginbedrag in, dit moet altijd. De rest van de spelers volgt door mee te gaan of te passen. Als een speler past stopt voor hem deze ronde. Als een speler meegaat, moet hij de inleg van de leider evenaren. Hij of zij mag nog niet “overbieden.” Dat komt later.

Vervolgens moet de leider één van zijn kaarten omwisselen met één van de vier kaarten die open op tafel liggen. Daarna volgen de anderen, met de klok mee. Ook zij moeten één kaart omwisselen met de open kaarten op tafel.

Dat was de eerste stap, nu volgt de tweede.

Stap 2

Ook nu mag de leider als eerste van start: hij of zij mag de inzet verhogen, of niet. Het is aan de andere spelers om (met de klok mee) mee te gaan, te verhogen of te passen. Nu mag er dus wel “overboden” worden. Zodra een speler de inzet verhoogt, moeten de anderen bepalen of ze meegaan en de inzet evenaren, of passen. Nogmaals, als een speler past, stopt voor hem de ronde. Zijn of haar inzet is hij dan kwijt. Elke speler krijgt één kans om te verhogen, zodra elke speler aan de beurt is geweest en heeft bepaald of hij meegaat, verhoogd of past, is de leider waar aan zet.

Ook nu moet de leider weer één van zijn kaarten omwisselen met de open vier kaarten op tafel. De andere spelers volgen met de klok mee, net zoals in stap 1.

Dat was stap twee, nu volgt de derde en laatste stap.

Stap 3

De leider is weer als eerste aan beurt. Hij mag nog een laatste maal kiezen of hij de inzet verhoogd of niet. Daarna volgt de rest, net als in stap 2.

Als iedereen is meegegaan, verhoogd of gepast, moet er nog een laatste maal een uitwisseling van kaarten zijn. Elke speler moet op zijn beurt weer een kaart uit zijn of haar hand omwisselen met de vier open kaarten op tafel.

Zodra iedereen aan bod is geweest, gooien de overgebleven spelers hun kaarten open neer om te bepalen wie er heeft gewonnen. De winnaar krijgt de volledige inzet die zich op tafel bevindt.

De puntentelling is onafhankelijk van de kleur van de kaarten. Dus een harten acht, een schoppenaas en een ruiten vier geeft een score van 22 punten. Mocht er een gelijkspel ontstaan, dan wordt er eerst gekeken naar de kleur. Hoe meer de kleur overeenkomt, hoe meer zijn of haar hand waard is. Een harten acht, harten zes en ruiten vier geeft dan 3 kleur punten. Een schoppenaas, klaverenaas en ruiten vier geeft 2 kleur punten.

Mocht er dan nog steeds een gelijkspel zijn, dan wordt er gekeken naar het onderscheid tussen de soorten. Dus harten, schoppen, klaver of ruiten. Drie ruiten is drie punten, twee schoppen is dan twee punten.

Mocht er dan nog steeds een gelijkspel zijn, dan moet de winst worden bepaald door het opgooien van een munt. Degene die het dichtst bij de leider zat (of de leider is) mag als eerste bepalen of hij kop of munt wil.

Na deze 3 stappen is een ronde voltooid, de winst verdeeld en degenen die nog geld over hebben kunnen zich klaar maken voor een nieuwe ronde!

Bijzonderheden:

Als de leider past, vervalt zijn rol en gaat de rol naar degene die na hem of haar aan de beurt zou zijn.

Elke speler mag het potje verlaten wanneer hij of zij wil, maar uiteraard niet midden in een ronde.

Bluffen en elkaar aftroeven is een bijkomend deel van dit spel, al zijn de echte toppers vaak ook goed op de hoogte van hun kansen. Mocht u ooit een kroeg in de vier provinciën binnenstappen, dan weet u nu hoe u kunt aanschuiven bij een potje hussel. Veel plezier met spelen!

N.B. Als u zich in een kroeg in Storavora begeeft, wees dan op uw hoede, deze plek is berucht vanwege de vele valspelers. Hou de handen van uw medespelers goed in de gaten!