

Spelreglement van Gele-kabouterkaartspel

Gele Kabouter wordt met minstens drie en maximum acht deelnemers gespeeld.

1° De vakken worden in deze volgorde geplaatst:

Ruitentien, klaverenboer, schoppenvrouw, hartenheer, en in 't midden de gele kabouter, door ruitenzeven vertegenwoordigd.

2° Men gebruikt een spel van 52 speelkaarten.

met 3 spelers ontvangt ieder 15 kaarten, er blijven 7 kaarten over.

met 4 spelers ontvangt ieder 12 kaarten, er blijven 4 kaarten over.

met 5 spelers ontvangt ieder 9 kaarten, er blijven 7 kaarten over.

met 6 spelers ontvangt ieder 8 kaarten, er blijven 4 kaarten over.

met 7 spelers ontvangt ieder 7 kaarten, er blijven 3 kaarten over.

met 8 spelers ontvangt ieder 6 kaarten, er blijven 4 kaarten over.

Vóór het spel bepaalt men de waarde van de speelpenningen en het aantal dat ieder zal ontvangen.

Vooraleer de kaarten te schudden legt iedere speler in de vakken volgend inleggeld:

In ruitentien	1 penning
In klaverenboer	2 penningen
In schoppenvrouw	3 penningen
In hartenheer	4 penningen
In de gele kabouter	5 penningen

Dit inleggeld kan verdubbeld of verdrievoudigd worden naargelang men vóór het spel afspreekt.

In dit spel hebben de kaarten volgende waarde: de aas is één punt waard, heer, vrouw en boer zijn elk tien punten waard, de andere kaarten hebben de waarde van hun cijfer.

Er is geen troef in 't spel. Nadat de kaarten gegeven zijn, speelt de eerst speler eerst de hoogste kaarten of de langste reeks, bij voorbeeld 1 tot 8 of een andere, uit.

Iedereen speelt eerst de kaarten uit die in de vakken getekend zijn. Men mag niet vergeten ze aan te kondigen en men neemt de penningen op die zich genoemde kaart bevinden. Indien een speler vergeet een van zijn kaarten uit te spelen, dan zal hij in de vakken zoveel penningen bijvoegen, als er reeds in lagen.

Wanneer de eerste speler een reeks kaarten heeft weggedaan en hij met de 8 ophoudt, dan zegt hij: 8 zonder 9. Indien de volgende speler geen 9 heeft, gaat men zijn beurt voorbij en de volgende die een 9 in handen heeft gaat voort. Diegene die de hoogste kaart neerwerpt, raapt de gevallen kaarten op en herbegint zoals hij wil. Het spel eindigt wanneer een speler zijn laatste kaart heeft neergeworpen. Hij is de winnaar en ontvangt van de anderen penningen ter waarde van de punten die zij in handen behouden.

Wanneer een speler er in gelukt zich van alle kaarten bij de eerste ronde te ontdoen, heeft hij de « Tragische Opera » gespeeld. Hij raapt alles op wat er in de vakken blijft en hij ontvangt van iedere deelnemer zoveel penningen als zij punten in handen behouden.