

# Fritsen in 2024

**TESTVERSIE**



## Spelregels

Met de eerste drie pagina's  
en de achterkant van dit  
document kun je al Fritsen

## Introductie

### Het spel in het kort

- Fritsen is een drankspel met kaarten dat gespeeld wordt met minimaal 2 en maximaal 10 personen.
- Om de beurt leg je een kaart neer en moet er mogelijk gedronken worden.
- Als je ADTEN zegt moet je proosten op “*Frits*” en een shotglaasje bier drinken.

### Doele van het spel

- Al je kaarten in zo weinig mogelijk zetten wegleggen.

### Geschatte speelduur

- 15 tot 60 minuten.

### Benodigdheden

- Voldoende bier, shotglaasjes en een snijplank voor de kaarten.
- Tot en met 6 personen één pak kaarten en voor meer dan 6 personen twee pakken kaarten.

### Speelbord

- Één dichte stapel kaarten, één open jokerstapel en meerdere open stapels voor niet-jokers.

---

*“Fritsen of een Fritsje nemen is het drinken van één shotglaasje bier.”*

*“Dubbel Fritsen of een dubbele Frits nemen is het drinken van twee shotglaasjes bier.”*

---

## Spelverloop

Stap 1: Bepaal samen, met behulp van de foto's op de achterkant van dit document, wie het meest op Frits Kastelein (dit is **[Frits]**) en Willem Vaandrager (dit is **[Willem]**) lijkt.

Stap 2: **[Willem]** neemt direct links van **[Frits]** plaats.

Stap 3: Iemand schudt de kaarten, en **[Frits]** geeft iedereen vijf dichte startkaarten die je vervolgens in je hand mag nemen en bekijken. **[Frits]** legt de overige kaarten dicht op de snijplank. Dit is de dichte stapel.

Stap 4: **[Frits]** begint een nieuwe open stapel met de bovenste kaart van de dichte stapel. Als die kaart een joker is, legt **[Frits]** nogmaals een kaart van de dichte stapel open op dezelfde stapel net zo lang totdat de opengelegde kaart geen joker is.

Stap 5: Voordat het spel daadwerkelijk begint, kun je nog van kaarten wisselen. Een slechte hand bestaat uit weinig **speciale kaarten**. Je kunt zo vaak als je wilt je kaarten inwisselen (dit heet **vuil Fritsen**) door in de gegeven volgorde:

1. Te proosten op *“vuile Frits”* en **een dubbele Frits te nemen**.
2. Je startkaarten dicht op de snijplank te leggen.
3. **[Frits]** legt de kaarten onder de dichte stapel en geeft je vijf nieuwe startkaarten.

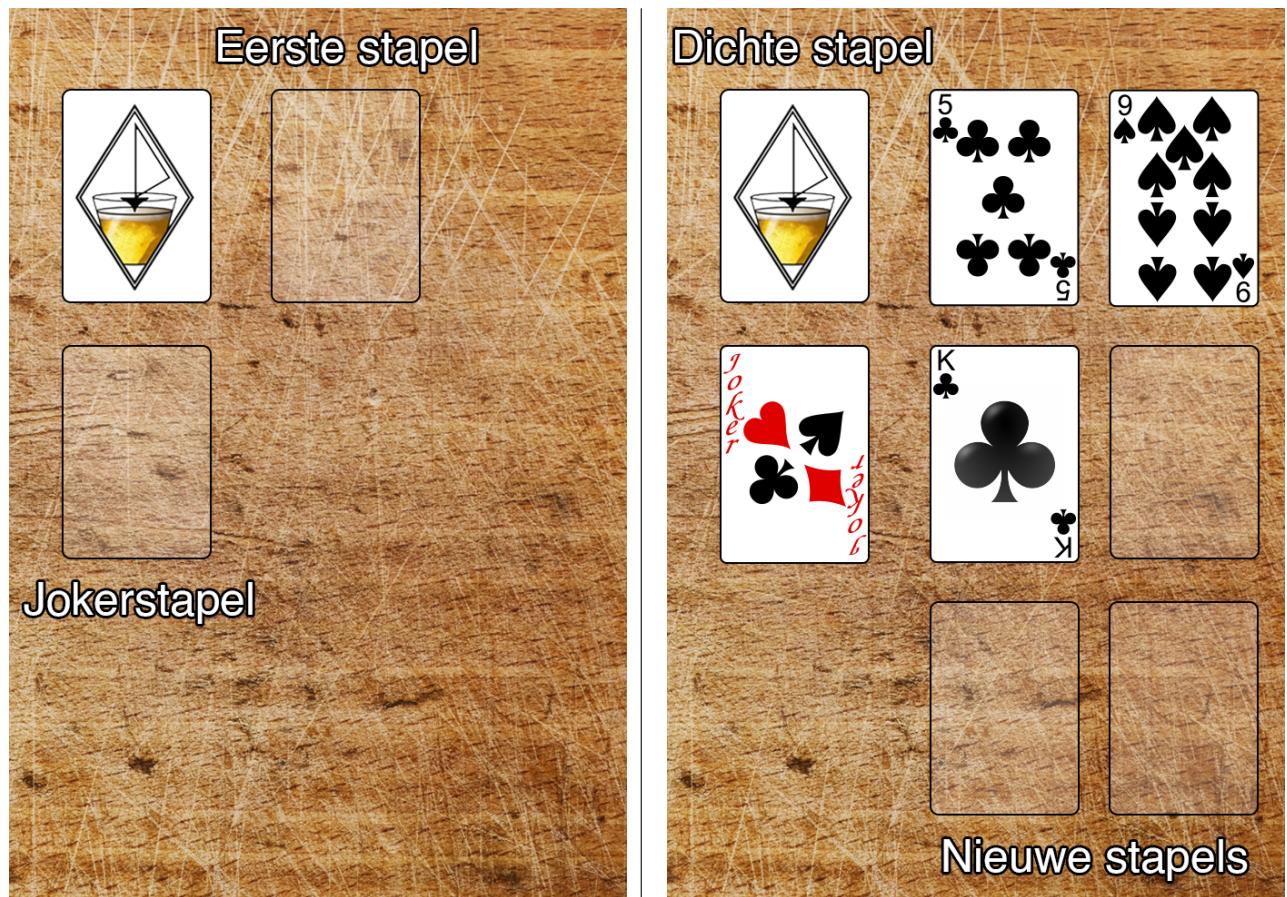
Stap 6: **[Willem]** is als eerste aan de beurt. Hierna zijn de andere spelers met de klok mee aan de beurt. Het stroomdiagram op de achterkant van dit document beschrijft hoe een beurt verloopt.

Stap 7: Als je tijdens het spelen als laatste nog kaarten hebt, moet je proosten op *“dubbel Frits”* en **een dubbele Frits nemen**. Daarna is het spel afgelopen.

## Speciale kaarten

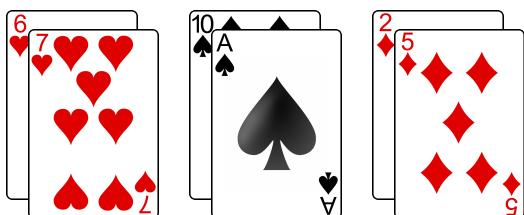
Frits		9	
Kim		<u>Chantal</u>	
Caroline PRO		Joris	
Thierry PRO		Jesse Klaver PRO	

## Speelbord



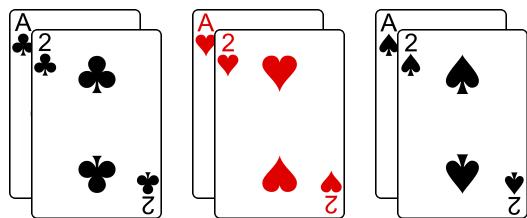
De volgende pagina's beschrijven de zetten

## Zet - Hoger opleggen



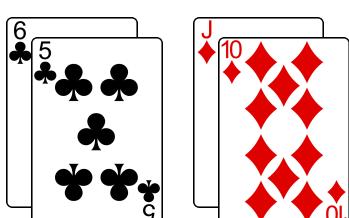
Hoger op een kaart met hetzelfde symbool.

## Zet - De aas en de 2



Een 2 op een aas met hetzelfde symbool.

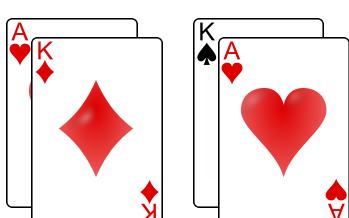
## Zet - Ééntje lager opleggen en zelf drinken



Één lager op een kaart met hetzelfde symbool:

- Proost op “offer Frits” en **neem een Fritsje**.

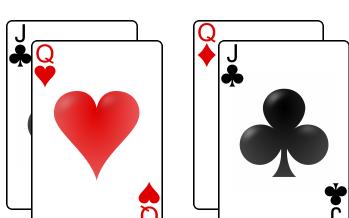
## Zetten - Andere spelers laten drinken



Een koning op een harten aas:

Een harten aas op een koning:

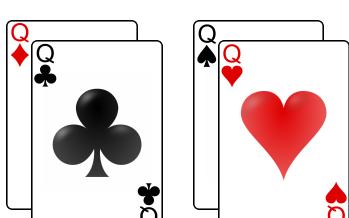
- Andere spelers proosten op “*kut Lisa*” en **Fritsen**.



Een rode vrouw op een klaveren boer:

Een klaveren boer op een rode vrouw:

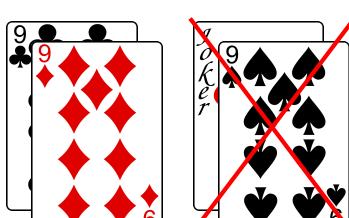
- Andere spelers proosten op “*Chantal*” en **Fritsen**.



Een vrouw op een vrouw:

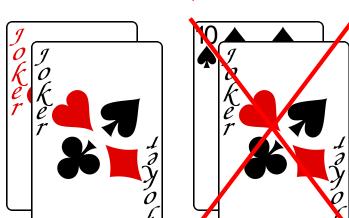
- Andere spelers proosten op “*kut Kim*” en **Fritsen**.

LET OP: Als de vrouw op een stapel met daarop al tenminste drie achtereenvolgende vrouwen wordt gelegd, moeten de andere spelers **een dubbele Frits nemen**.



Een 9 op een kaart ongelijk aan een joker:

LET OP: Als de 9 op een 9 wordt gelegd, moeten de andere spelers proosten op “*iedereen dubbel Frits*” en **een dubbele Frits nemen**.



Een joker op de jokerstapel:

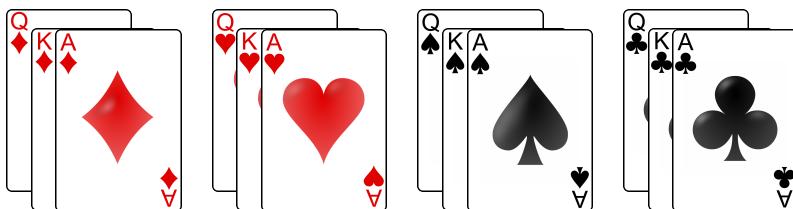
- Begin een nieuwe jokerstapel als er nog geen jokerstapel ligt.
- Andere spelers proosten op “*Frits*” en **Fritsen**.

LET OP: Niet gebruiken met één kaart in je hand!

LET OP: Er is maar één jokerstapel!

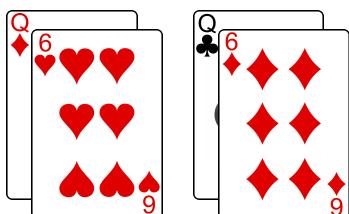
**De volgende pagina bevat zetten voor ervaren spelers**

## PRO Zet - De koning en aas tegelijkertijd



Een **koning** en een **aas** van hetzelfde symbool achter elkaar op een **vrouw** van hetzelfde symbool.

## PRO Zet - Kaarten inwisselen



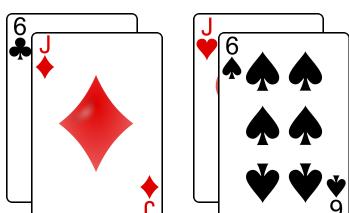
Een **6** op een **vrouw**:

- Proost op "Baudet" en neem een **dubbele Frits**.
- Geef je kaarten dicht aan [Frits]. [Frits] legt de kaarten onderop de dichte stapel en geeft je evenveel nieuwe kaarten.

LET OP: Niet gebruiken met één kaart in je hand!

LET OP: Iedereen kan het inwisselen blokkeren door meteen een **klaveren 3** op de net opgelegde **6** te leggen!

## PRO Zet - Andere spelers blokkeren

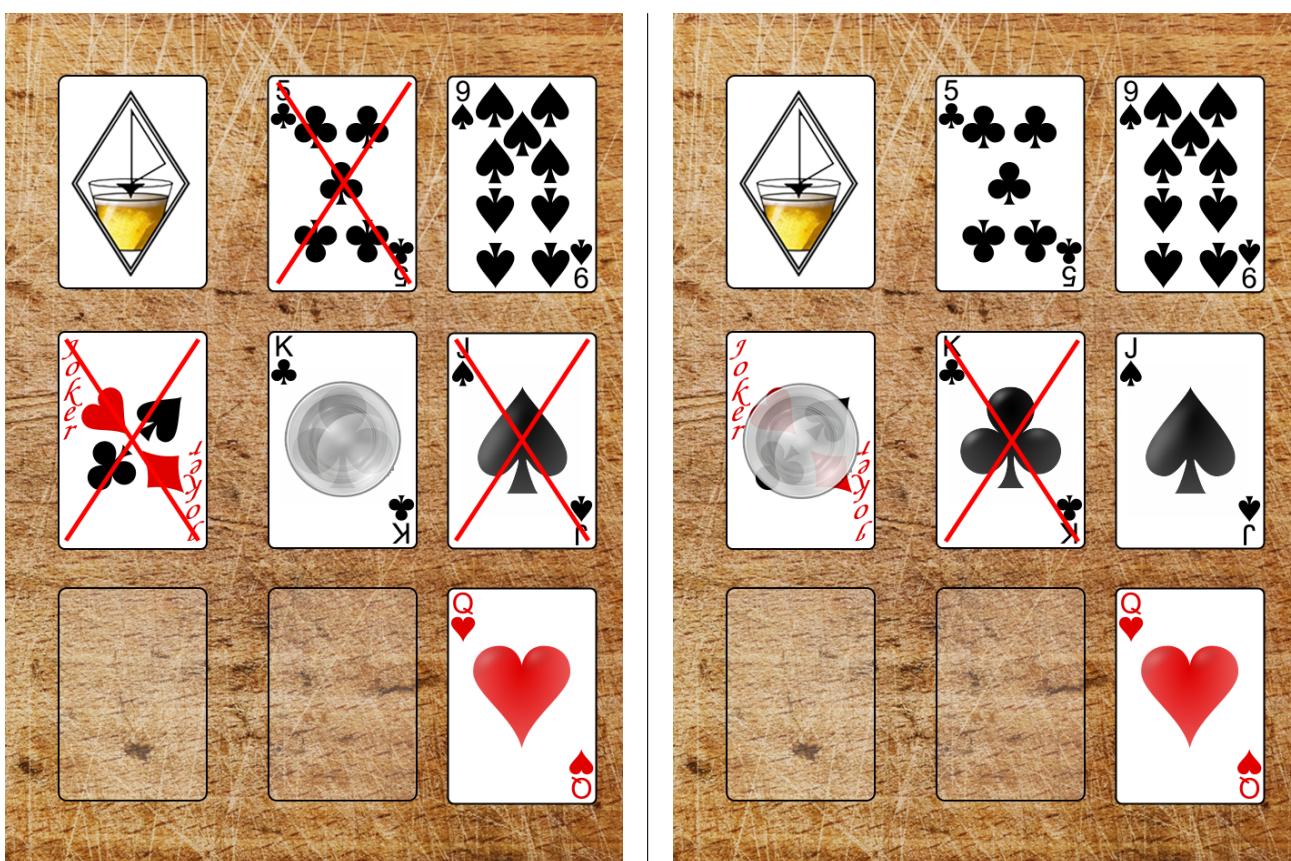


Een **6** op een **boer** of een **boer** op een **6**:

- (Ver)plaats het shotglaasje op één van de open stapels, proost op "van der Plas" en neem een **dubbele Frits**.
- Niemand mag nu opleggen op de stapel met het shotglaasje en die er direct orthogonaal aan grenzen.

LET OP: Niet gebruiken met één kaart in je hand!

LET OP: Haal het shotglaasje in je volgende beurt weer weg!



De rest van dit document beschrijft Fritsen in detail

## 1. Definities

- 1A Een actie of belangrijk begrip wordt **vetgedrukt** weergegeven.
- 1B Een kaart wordt **vetgedrukt en onderstreept** weergegeven.
- 1C Één of meerdere spelers worden **[vetgedrukt en tussen vierkante haken]** weergegeven.
- 1D Een uitspraak of proost wordt “*cursief en tussen aanhalingsstekens*” weergegeven
- 1E Een **kaart** is een speelkaart die gebruikt wordt om te Fritsen.
- 1F De waarde van de **kaarten** in oplopende volgorde zijn **2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, boer, vrouw, koning en aas**. De rest van de **kaarten** zijn **jokers**.
- 1G De vier typen kaartspelsymbolen of **symbolen** zijn harten, klaveren, ruiten en schoppen.
- 1H Één **pak kaarten** bestaat uit:
- de unieke set **kaarten** met **symbolen** schoppen, harten klaveren en ruiten met namen **2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, boer, vrouw, koning en aas**.
  - twee jokers en, indien aanwezig, een bridge-kaart.
- 1I Een **stapel** is één of meer op elkaar gelegde **kaarten**.
- 1J **Fritsen** of **een Fritsje nemen** is het drinken van minimaal 3 cl bier van minimaal 4 procent alcohol uit een shotglaasje of het drinken van een equivalente hoeveelheid alcohol uit een ander glas.
- 1K **Een Fritsje des nemen, een uittreefritsje nemen, een Lisaatje nemen, een Kimmetje nemen, een Jorisje nemen en een Victortje nemen** zijn equivalent aan **Fritsen** en **een Fritsje nemen**.
- 1L **Dubbelfritsen** en **een dubbele Frits nemen** zijn equivalent aan twee keer **Fritsen**.
- 1M **Een dubbele Kim nemen, een Erikje nemen, een Thierry'tje nemen** en **een Caroline'tje nemen** zijn equivalent aan **dubbelfritsen** en **een dubbele Frits nemen**.
- 1N **[Alle spelers]** zijn diegenen die momenteel aan het Fritsen zijn.
- 1O **[Een speler]** is één van **[alle spelers]**.
- 1P De **[huidige speler]** is diegene die momenteel aan de beurt<sup>1</sup> is.
- 1R Een **[andere speler]** of de **[andere spelers]** zijn diegene(n) die momenteel niet aan de beurt<sup>1</sup> zijn.
- 1S De **[vorige speler]** van **[een speler]** is diegene die meteen voor diegene aan de beurt<sup>1</sup> was.
- 1T De **[volgende speler]** van **[een speler]** is diegene die meteen na diegene aan de beurt<sup>1</sup> is.
- 1U De **[medespeler]** van **[een speler]** is één van **[alle spelers]** behalve diegene.
- 1V De **[medespelers]** van **[een speler]** zijn **[alle spelers]** behalve diegene.
- 1W **[Frits]** is diegene die het meest op *Frits Kastelein*<sup>2</sup> lijkt volgens meer dan de helft van **[alle spelers]**<sup>3</sup>.
- 1X **[Willem]** is diegene die het meest op *Willem Vaandrager*<sup>2</sup> lijkt volgens meer dan de helft van **[alle spelers]**<sup>3</sup>.
- 1Y **Uitfritsen** is het neerleggen van de laatste kaart(en) van **[een speler]**.
- 1Z **Uitfritsgarantie** hebben is het niet meer nieuwe kaarten hoeven te pakken en elke beurt<sup>1</sup> één of twee kaarten kunnen wegleggen.
- 1AA **Uitklaveren** is het **uitfritsen** met een **klaveren 3**<sup>4</sup>.
- 1AB **Dichtfritsen** is een **stapel** compleet dichtleggen, d.w.z., op die **stapel** kan alleen nog maar een **9** worden gelegd.
- 1AC Een **kanonskogel** is een shotglaasje van minimaal 3 cl met 50 procent Sambuca en 50 procent Goldstrike met, mits aanwezig, drie druppels tabasco.

<sup>1</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

<sup>2</sup>zie de foto's op de achterkant van dit document

<sup>3</sup>gebruik bij twijfel regel 2-4 op pagina 6

<sup>4</sup>zie regels 2-110, 2-111 en 2-113 op pagina 17

## 2. Regels

→ Algemeen	pagina 6 t/m 8
→ Beginfase van het Spel	pagina 9 t/m 10
→ Vuil Fritsen	pagina 11
→ Beurten en Zetten	pagina 12 t/m 15
→ Jokers	pagina 16
→ Thierry Baudet en Jesse Klaver	<b>PRO</b> pagina 17
→ Caroline van der Plas	<b>PRO</b> pagina 18 t/m 19

### Regels - Algemeen

- 2-1 Als [een speler], tenzij elders beschreven, een regel in dit document overtreedt, moet diegene:
- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>1</sup>.
- 2-2 Als [een speler] het verboden woord ADTEN zegt in welke vorm dan ook, moet diegene:
- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>1</sup>.
- 2-3 Als een regel binnen de huidige situatie onduidelijk is of op meerdere manieren geïnterpreteerd kan worden, moet meer dan de helft van [**alle spelers**] overeenkomen tot een interpretatie van de desbetreffende regel.
- 2-4 Als meer dan de helft van [**alle spelers**] het niet eens kan worden over een fritsgerelateerde kwestie gelden de volgende beslissingscriteria (in volgorde van belangrijkheid):
1. De beslissing wordt genomen door de grootste groep van [**alle spelers**] met dezelfde mening over de gerelateerde kwestie.
  2. De beslissing wordt genomen door [**Frits**] mits diegene dit wilt.
  3. De beslissing wordt genomen door [**Willem**] mits diegene dit wilt.
  4. De beslissing wordt genomen door de oudste van [**alle spelers**].
- 2-5 Als [een speler] volgens meer dan de helft van [**alle spelers**] een domme of onnodige fritsgerelateerde fout maakt, moet diegene:
- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>1</sup>.
- 2-6 Voor elke handeling, gebrek aan een handeling of verkeerde uitspraak mag [een speler] maximaal twee keer opgelegd worden om te drinken.
- 2-7 Als meer dan de helft van [**alle spelers**] goedkeurt dat [een speler] niet hoeft te drinken, hoeft diegene niet te drinken.
- 2-8 Het meer **Fritsen** dan nodig wordt niet beloond maar wel gewaardeerd.
- 2-9 Als [een speler] niet bezig is met een fritsgerelateerde taak, wordt het gewaardeerd als diegene lege shotglaasjes vult met de drank die op dat moment gebruikt wordt om te Fritsen.
- 2-10 Als [een speler] proost bij het uitvoeren van een fritsgerelateerde taak, moet diegene dit hoor- en verstaanbaar voor minimaal twee derde van [**alle spelers**] doen.
- 2-11 [**Een speler**] hoeft niet de waarheid te spreken als diegene zegt **uitfritsgarantie**<sup>2</sup> te hebben.
- 2-12 [**Een speler**] mag [**medespelers**], tenzij elders beschreven, niet bewust blokkeren.

<sup>1</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>2</sup>**uitfritsgarantie** hebben geen **kaarten** meer te hoeven pakken (zie definitie 1Z op pagina 5)

## Regels - Algemeen - Vervolg

*Je kunt gewoon naar het toilet en bevorderende fritsgerelateerde handelingen uitvoeren. In deze gevallen kan het spel worden gepauzeerd: niemand mag dan een zet doen.*

- 2-13 Het spel wordt gepauzeerd als **[een speler]** hoor- en verstaanbaar voor minimaal twee derde van **[alle spelers]** duidelijk maakt naar het toilet te willen en daarna binnen 9 seconden daadwerkelijk zich naar het toilet begeeft.
- 2-14 Het spel wordt gepauzeerd als **[een speler]** hoor- en verstaanbaar voor minimaal twee derde van **[alle spelers]** duidelijk maakt drank te willen halen die op dat moment gebruikt wordt om te Fritsen en daarna de desbetreffende drank binnen 9 seconden daadwerkelijk gaat halen.
- 2-15 Het spel wordt gepauzeerd als **[een speler]** een handeling wil en gaat uitvoeren die het huidige potje Fritsen bevordert die door meer dan helft van **[alle spelers]** wordt goedgekeurd.
- 2-16 Het spel wordt hervat wanneer **[alle spelers]** terug zijn na het uitvoeren van de handelingen beschreven in regels 2-13, 2-14 en 2-15.

*Pak alleen kaarten van de dichte stapel en géén kaarten van de open stapels.*

- 2-17 Als **[een speler]** in de dichte stapel kijkt, moet diegene in de gegeven volgorde:
  - o Proosten op “vierdubbeld Frits” en twee keer een dubbele Frits nemen<sup>1</sup>.
  - o De dichte stapel goed en zichtbaar schudden volgens meer dan de helft van **[alle spelers]**.
  - o De dichte stapel op de plek terugleggen waar deze lag voor het schudden.
  - o Twee dichte kaarten pakken van bovenop de dichte stapel.
- 2-18 Als **[een speler]** één **kaart** of meerdere **kaarten** van één van de open stapels pakt en niet regel 2-61, 2-83, 2-102, 2-106, 2-109, 2-117 of 2-120 aan het toepassen is, moet diegene:
  - o Proosten op “Frits” en **een Fritsje des nemen**<sup>2</sup>.
  - o De net gepakte **kaart(en)** in dezelfde volgorde open terugleggen op de desbetreffende open stapel.

*Laat niemand in je kaarten kijken en, wanneer gevraagd, vertel hoeveel je er hebt.*

- 2-19 **[Een speler]** mag te allen tijde in de **kaarten** van **[alle spelers]** kijken.
- 2-20 **[Een speler]** mag niet één of meerdere **kaarten** aanraken van een **[medespeler]** die bezig is met een fritsgerelateerde taak of die door een **[medespeler]** vastgehouden worden.
- 2-21 Als **[een speler]** **kaarten** vast heeft van een **[medespeler]**, moet diegene deze binnen 9 seconden teruggeven.
- 2-22 **[Een speler]** is verplicht om precies en naar waarheid te vertellen hoeveel resterende **kaarten** diegene heeft wanneer dit gevraagd wordt door een **[medespeler]**.

<sup>1</sup>**een dubbele Frits nemen** is equivalent aan twee keer **Fritsen** (zie definities 1K en 1L op pagina 5)

<sup>2</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

## Regels - Algemeen - Vervolg

*Ga zorgvuldig met de shotglaasjes, regelboekjes en kaarten om.*

- 2-23 **[Een speler]** mag geen shotglaasje omgooien.
- 2-24 **[Een speler]** mag geen fritsgerelateerde documenten natmaken.
- 2-25 **[Een speler]** mag op fritsgerelateerde documenten alleen regelgerelateerde zaken schrijven die fritsgerelateerd zijn.
- 2-26 **[Een speler]** mag geen **kaarten** natmaken.
- 2-27 **[Een speler]** mag geen **kaarten** op de grond laten vallen.
- 2-28 **[Een speler]** mag geen schade toebrengen aan fritsgerelateerde objecten.

*Het is belangrijk dat je serieus meespeelt. Zo niet, moet je stoppen met spelen.*

- 2-29 Als **[een speler]** volgens minimaal twee derde van **[alle spelers]** niet serieus meedoet met het huidige potje Fritsen, worden de volgende handelingen in de gegeven volgorde uitgevoerd:
  1. Één van de volgende handelingen:
    - o De **kaarten** van de desbetreffende speler worden onder de dichte stapel gelegd als er een dichte stapel is.
    - o De **kaarten** van de desbetreffende speler worden als nieuwe dichte stapel neergelegd als er geen bestaande dichte stapel is.
  2. De desbetreffende speler stopt met Fritsen.
- 2-30 Als **[een speler]** volgens minimaal twee derde van **[alle spelers]** niet serieus meedoet met het huidige potje Fritsen, mogen **[alle spelers]** te allen tijde de **kaarten** van de desbetreffende speler pakken en bekijken.

*Blijf goed opletten of andere spelers geen fouten maken. Zo niet, moet je mogelijk drinken.*

- 2-31 Als de **[vorige speler]** één van de regels van dit document onopgemerkt heeft overtreden en dit kenbaar maakt tijdens de beurt<sup>1</sup> van de **[huidige speler]**, moet iedereen behalve de **[vorige speler]**:
  - o Proosten op "supermooi Victor" en **een Victortje nemen**<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

<sup>2</sup>**een Victortje nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

## Regels - Beginfase van het Spel

Fritsen begint nadat **[Frits]** en **[Willem]** zijn bepaald. Hierna schudt iemand de kaarten en geeft **[Frits]** iedereen vijf dichte startkaarten om vervolgens de eerste stapel open te leggen. De regels in deze sectie beschrijven het spelverloop op pagina 1.

- 2-32 Fritsen wordt met minimaal 2 en maximaal 10 spelers gespeeld.
- 2-33 Fritsen is begonnen zodra **[Frits]** en **[Willem]** zijn bepaald.
- 2-34 **[Frits]** moet, nadat regel 2-33 toegepast is, binnen 99 seconden ervoor zorgen dat **[alle spelers]** kunnen **vuil Fritsen**.

*Fritsen wordt met één of twee pakken kaarten gespeeld. De kaarten moeten goed en zichtbaar worden geschud.*

- 2-35 Fritsen wordt met twee **pakken kaarten**<sup>1</sup> gespeeld wanneer de groep van **[alle spelers]** minder dan 7 spelers bevat en meer dan de helft van **[alle spelers]** het spelen met twee **pakken kaarten**<sup>1</sup> goedkeuren.
- 2-36 Fritsen wordt, tenzij regel 2-35 toegepast is, tot en met 6 spelers met één **pak kaarten**<sup>1</sup> en tussen de 7 en 10 spelers met twee **pakken kaarten**<sup>1</sup> gespeeld.
- 2-37 Het **pak kaarten**<sup>1</sup> dat of de **pakken kaarten**<sup>1</sup> die gebruikt worden voor het huidige potje Fritsen moet(en) goed volgens en zichtbaar voor meer dan de helft van **[alle spelers]** geschud worden.
- 2-38 Als **[een speler]** regel 2-37 niet naleeft, moet diegene in de gegeven volgorde:
  - Proosten op “*Frits*” en **een Fritsje des nemen**<sup>2</sup>.
  - Alle **kaarten** verzamelen en schudden volgens regel 2-37.
  - Alle **kaarten** aan **[Frits]** geven zodat diegene ze kan delen.

*Het wordt gewaardeerd wanneer **[Frits]** de kaarten schudt, echter kan **[Frits]** iemand verplichten om te schudden.*

- 2-39 **[Frits]** kan **[een speler]** verplichten om de **kaarten** te schudden volgens regel 2-37 door:
  - Dit aan te geven en **een dubbele Frits**<sup>3</sup> te nemen.

*Onderstaande regels beschrijven stap 2 van het spelverloop op pagina 1.*

- 2-40 **[Willem]** moet, nadat **[Frits]** en **[Willem]** zijn bepaald, direct links plaatsnemen van **[Frits]** zolang het spel niet gepauzeerd is.
- 2-41 Als **[Frits]** en **[Willem]** regel 2-40 niet naleven, moeten zij:
  - Proosten op “*Frits*” en **een Fritsje des nemen**<sup>1</sup>.
  - Zich positioneren volgens regel 2-40.

<sup>1</sup>zie definities 1H en 1F op pagina 5

<sup>2</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>3</sup>**een dubbele Frits nemen** is equivalent aan twee keer **Fritsen** (zie definities 1K en 1L op pagina 5)

## Regels - Beginfase van het spel - Vervolg

*Onderstaande regels beschrijven stap 3 en 4 van het spelverloop op pagina 1.*

- 2-42 Alleen **[Frits]** mag delen<sup>1</sup>.
- 2-43 **[Frits]** is niet verplicht om tijdens het delen<sup>1</sup> de **kaarten** netjes, recht of gepast te positioneren.
- 2-44 Als **[Frits]** deelt<sup>1</sup>, moet diegene **[alle spelers]** vijf dichte kaarten geven van de dichte stapel door deze één voor één van bovenop de dichte stapel te pakken.
- 2-45 Als **[Frits]** deelt<sup>1</sup>, moet diegene **[alle spelers]** om de beurt één dichte kaart geven.
- 2-46 Nadat **[Frits]** regels 2-44 en 2-45 heeft toegepast, moet diegene direct de bovenste kaart van de dichte stapel openleggen<sup>2</sup> direct naast de dichte stapel.
- 2-47 Als **[Frits]** een joker<sup>3</sup> openlegt in regel 2-46, moet diegene nogmaals de bovenste kaart van de dichte stapel open op de enige open stapel leggen totdat deze geen joker<sup>3</sup> is.
- 2-48 **[Alle spelers]** moeten één **stapel** met dichte kaarten pakken die **[Frits]** gedeeld<sup>1</sup> heeft.
- 2-49 Als **[een speler]** regel 2-42, 2-44, 2-45, 2-46, 2-47 of 2-48 niet naleeft, moet diegene in de gegeven volgorde:
  - o Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>4</sup>.
  - o Alle **kaarten** verzamelen en schudden volgens regel 2-37.
  - o Alle **kaarten** aan **[Frits]** geven zodat diegene ze opnieuw kan delen.
- 2-50 Als **[een speler]** één of meerdere **kaarten** pakt terwijl **[Frits]** deelt<sup>1</sup>, moet diegene:
  - o Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>4</sup>.
  - o De gepakte **kaart(en)** houden.

*Onderstaande regels beschrijven stap 6 van het spelverloop op pagina 1.*

- 2-51 Tijdens het Fritsen, nadat **[Willem]** voor het eerst één of twee **kaarten** heeft opgelegd, zijn **[alle spelers]** in de richting van de klok aan de beurt<sup>5</sup>.

<sup>1</sup>zie stap 3 op pagina 1

<sup>1</sup>zie regels 2-73 en 2-74

<sup>2</sup>zie definitie 1H op pagina 5

<sup>3</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>4</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

## Regels - Vuil Fritsen

**Vuil Fritsen** is het drinken en daarna inwisselen van je vijf startkaarten voordat **[Willem]** als eerste aan de beurt<sup>1</sup> is. Een slechte hand bestaat uit meerdere kaarten met de waarde lager dan een **9**. Je mag zo vaak **vuil Fritsen** als je wil.

- 2-52 Als **[een speler]** aan het **vuil Fritsen** is, moet diegene in de gegeven volgorde:
- Proosten op “vuile Frits” en **een dubbele Frits nemen**<sup>2</sup>.
  - De **kaarten** van diegene dicht op de snijplank leggen.
  - Vijf nieuwe dichte kaarten van **[Frits]** in ontvangst nemen van bovenop de dichte stapel nadat **[Frits]** de oude kaarten dicht onderop de dichte stapel gelegd heeft.
- 2-53 Als minimaal twee derde van **[alle spelers]** bepaalt dat, voordat regel 2-52 toegepast is en voordat één van **[alle spelers]** regel 2-48 toegepast heeft, géén van **[alle spelers]** mag **vuil Fritsen**, mag géén van **[alle spelers]** **vuil Fritsen**.
- 2-54 Als **[een speler]** ongelijk aan **[Frits] kaarten** van de dichte stapel pakt tijdens het toepassen van regel 2-52, moet diegene:
- Proosten op “Frits” en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
  - De gepakte **kaart(en)** houden.
- 2-55 **[Een speler]** mag alleen **vuil Fritsen** als geen van **[alle spelers]** aan de beurt<sup>1</sup> geweest is en regel 2-53 niet toegepast is.
- 2-56 **[Een speler]** mag, tenzij regel 2-53 toegepast is, zo vaak **vuil Fritsen** als diegene wil.
- 2-57 **[Een speler]** mag alleen proosten op “vuile Frits” als diegene aan het **vuil Fritsen** is.
- 2-58 Bij **vuil Fritsen** geldt wie het eerst komt, het eerst maalt.

*Je hebt genoeg tijd om te beslissen of je wil **vuil Fritsen**.*

- 2-59 In de 99 seconden nadat regel 2-48 is toegepast kan alleen met de beurt van **[Willem]** worden begonnen als **[alle spelers]** dit goedkeuren of regel 2-53 is toegepast.
- 2-60 In de 99 seconden na de laatste **vuile Frits** kan alleen met de beurt van **[Willem]** worden begonnen als **[alle spelers]** dit goedkeuren.
- 2-61 Als **[Willem]** regel 2-59 of 2-60 niet naleeft, moet diegene:
- Proosten op “Frits” en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
  - De beurt<sup>1</sup> meteen beëindigen.
  - De desbetreffende opgelegde **kaart(en)** terugnemen.
- 2-62 De beurt van **[Willem]** is begonnen 99 seconden na de laatste **vuile Frits**.

<sup>1</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

<sup>2</sup>**een dubbele Frits nemen** is equivalent aan twee keer **Fritsen** (zie definities 1K en 1L op pagina 5)

<sup>3</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

## Regels - Beurten en Zetten

*Tijdens Fritsen is iedereen met de klok mee aan de beurt. Zolang je nog kaarten hebt, leg je elke beurt één of twee kaarten weg en bestaat de mogelijkheid dat je twee nieuwe kaarten moet pakken. Het stroomdiagram op achterkant van dit document beschrijft hoe een beurt verloopt. Pagina 3, 4 en hoofdstuk 5 in detail bevatten een overzicht van de mogelijke zetten en de bijbehorende handelingen die moeten worden uitgevoerd.*

- 2-63 Als de beurt<sup>1</sup> van **[een speler]** langer dan 99 seconden duurt, moet diegene:
- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>2</sup>.
  - Twee dichte kaarten pakken van bovenop de dichte stapel wanneer dit nog niet gebeurd is in de beurt<sup>1</sup> van diegene.
  - De beurt<sup>1</sup> meteen beëindigen.
- Onderstaande regels beschrijven het stroomdiagram op de achterkant van dit document.*
- 2-64 **[Een speler]** mag meteen na het beginnen van een beurt<sup>1</sup> en voordat diegene geen, één of twee **kaarten** gepakt heeft volgens regels 2-67, 2-68 en 2-69 één zet<sup>4</sup> doen.
- 2-65 Als de **[huidige speler]** geen zet<sup>4</sup> doet voordat diegene geen, één of twee nieuw **kaarten** heeft gepakt volgens regels 2-67, 2-68 en 2-69, moet diegene in de gegeven volgorde:
- **Fritsen**.
  - Geen, één of twee nieuw **kaarten** pakken van bovenop de dichte stapel volgens regels 2-67, 2-68 en 2-69.
  - Één van de volgende handelingen uitvoeren:
    1. Een zet<sup>4</sup> doen.
    2. Een nieuwe open stapel beginnen.
- 2-66 Proosten op "Frits" tijdens het toepassen van regel 2-65 is niet verplicht maar wordt wel gewaardeerd.
- 2-67 Als **[een speler]** twee dichte kaarten moet pakken tijdens het toepassen van regel 2-17, 2-63 of 2-65 wanneer er geen dichte kaarten meer zijn, hoeft diegene geen dichte kaarten te pakken.
- 2-68 Als **[een speler]** twee dichte kaarten moet pakken tijdens het toepassen van regel 2-17, 2-63 of 2-65 wanneer er nog maar één dichte kaart is, moet diegene één dichte kaart pakken.
- 2-69 Als **[een speler]** twee dichte kaarten moet pakken tijdens het toepassen van regel 2-17, 2-63 of 2-65 wanneer er meer dan één dichte kaart is, moet diegene twee dichte kaart pakken.
- 2-70 Als **[een speler]** méér **kaarten** dan nodig pakt van de dichte stapel, moet diegene deze gepakte **kaarten** houden.
- 2-71 **[Een speler]** is niet verplicht om een zet<sup>4</sup> te doen voordat en nadat diegene twee nieuwe **kaarten** heeft gepakt.
- 2-72 In de beurt<sup>1</sup> van **[een speler]** moet diegene één zet<sup>4</sup> doen of één nieuwe open stapel beginnen als diegene nog **kaarten** heeft.

<sup>1</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

<sup>2</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>3</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

<sup>4</sup>zie pagina 3, 4, 21 en 22

## Regels - Beurten en Zetten - Vervolg

*Leg je kaarten netjes neer.*

- 2-73 Als [een speler] een nieuwe open stapel begint, moet diegene deze orthogonaal<sup>1</sup> en aansluitend positioneren ten opzichte van de bestaande **stapels**.
- 2-74 Als [een speler] een **kaart** neerlegt, moet diegene deze netjes, recht en gepast positioneren volgens meer dan de helft van [alle spelers].
- 2-75 Als [een speler] één van de opgelegde **kaarten** of één van de **kaarten** van de dichte stapel verplaatst, moet diegene deze netjes, recht en gepast positioneren volgens meer dan de helft van [alle spelers].
- 2-76 Als [een speler] één van de opgelegde **kaarten** of één van de **kaarten** van de dichte stapel verplaatst, moet diegene dezelfde onderliggende verhoudingen van de **stapels** aanhouden als voor het verplaatsen.
- 2-77 Als [een speler] regel 2-73, 2-74, 2-75 of 2-76 niet naleeft, moet diegene:
- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>2</sup>.
  - Alle **kaarten** op het speelbord positioneren volgens regels 2-73, 2-74, 2-75 en 2-76.

*Proost alleen op het juiste moment.*

- 2-78 [Een speler] mag alleen proosten op "offer Frits", "kut Kim", "Chantal", "kut Lisa", "Baudet", "van der Plas", "supermooi Erik" en "supermooi Victor" als diegene de bijbehorende zet aan het uitvoeren of regel aan het toepassen is<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>zie de speelborden op pagina 4

<sup>2</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>3</sup>zie zetten 5-2, 5-5 en 5-6 op pagina 21, zetten 5-7 5-8 en 5-9 op pagina 22 en regel 2-113 op pagina 17.

## Regels - Beurten en Zetten - Vervolg

*Leg alleen een kaart op wanneer dit mag.*

- 2-79 **[Een speler]** mag alleen een **kaart** opleggen die in lijn is met de regels en zetten.
- 2-80 Het enige moment dat **[een speler]** een **kaart** mag opleggen, tenzij elders beschreven, is tijdens de beurt<sup>1</sup> van diegene.
- 2-81 **[Een speler]** mag, tenzij elders beschreven, geen **kaart** op de dichte stapel leggen.
- 2-82 **[Een speler]** mag geen zet doen wanneer het spel is gepauzeerd<sup>2</sup>.
- 2-83 Als **[een speler]** regel 2-79, 2-80, 2-82 of 2-81 niet naleeft, moet diegene:
  - o Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
  - o De desbetreffende opgelegde **kaart(en)** terugnemen.
- 2-84 Als **[een speler]** één **kaart** of meerdere **kaarten** oplegt die niet in lijn zijn met de regels en zetten, heeft deze **kaart** of hebben deze **kaarten** geen drinkwaarde.

*Bedenk goed waar je je kaart(en) gaat neerleggen.*

- 2-85 Als **[een speler]** een **kaart** heeft neergelegd volgens regel 2-79 en die **kaart** niet meer aanraakt, mag diegene die desbetreffende **kaart** niet meer op een andere **stapel** leggen.
- 2-86 Als **[een speler]** regel 2-85 niet naleeft, moet diegene:
  - o Proosten op "Frits" en **een Fritsje te nemen**<sup>3</sup>.
  - o De desbetreffende **kaart** terugleggen op de originele stapel.

*Blijf goed opletten wie er aan de beurt<sup>1</sup> is en wie geen kaarten meer heeft.*

- 2-87 **[Een speler]** moet van **[alle spelers]** weten wie aan de beurt<sup>1</sup> is en wie **uitgefritst**<sup>4</sup> zijn.
- 2-88 Als niemand van **[alle spelers]** weet of wil vertellen wie aan de beurt<sup>1</sup> is, is **[Frits]** aan de beurt<sup>1</sup>.
- 2-89 **[Een speler]** kan één van de **[medespelers]** dwingen om naar waarheid te vertellen wie aan de beurt<sup>4</sup> is en wie **uitgefritst**<sup>4</sup> zijn door:
  - o Dit aan te geven en **een Fritsje te nemen**<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

<sup>2</sup>zie regels 2-13, 2-14, 2-15 en 2-16 op pagina 7

<sup>3</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>4</sup>**uitfritsen** is het neerleggen van je laatste **kaart(en)** (zie definitie 1Y op pagina 5)

## Regels - Beurten en Zetten - Vervolg

*Vergeet niet te proosten op "laatste Frits" wanneer je nog één kaart over hebt. Verder moet je drinken als je als laatste nog kaarten hebt of als je je laatste kaart hebt neergelegd.*

- 2-90 Als [**een speler**] na het opleggen nog één **kaart** heeft, moet diegene:
- Binnen 9 seconden hoor- en verstaanbaar "laatste Frits" zeggen voor minimaal twee derde van [**alle spelers**].
- 2-91 Als de [**huidige speler**] na het het uitvoeren van een zet **uitgefritst**<sup>2</sup> is, moet diegene:
- Proosten op "Frits" en **een uittreefritsje nemen**<sup>3</sup>.
- 2-92 Als [**een speler**] als laatste van [**alle spelers**] nog niet **uitgefritst**<sup>2</sup> is, moet diegene:
- Proosten op "dubbel Frits" en **een dubbele Frits nemen**<sup>4</sup>.

*Onderstaande regels beschrijven wat er gebeurt als iemands beurt<sup>1</sup> ten einde is en wanneer het spel is afgelopen.*

- 2-93 Een beurt<sup>1</sup> van de [**huidige speler**] is ten einde nadat diegene regel 2-63, 2-64 of 2-65 heeft toegepast en al de beurtgerelateerde taken van diegene zijn verricht.
- 2-94 De beurt<sup>1</sup> van [**een speler**] is meteen ten einde wanneer diegene **uitgefritst**<sup>2</sup> is en nog geen **kaarten** heeft opgelegd.
- 2-95 Als er nog maar [**één speler**] niet **uitgefritst**<sup>2</sup> is en niemand van [**alle spelers**] meer hoeft te drinken, is het spel afgelopen.
- 2-96 [**alle spelers**] moeten blijven meespelen totdat nog maar [**één speler**] niet **uitgefritst**<sup>2</sup> is en niemand nog beurtgerelateerde taken hoeft uit te voeren.
- 2-97 [**alle spelers**] moeten blijven meespelen totdat niemand van [**alle spelers**] meer hoeft te drinken.

<sup>1</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

<sup>2</sup>**uitfritsen** is het neerleggen van je laatste **kaart(en)** (zie definitie 1Y op pagina 5)

<sup>3</sup>**een Fritsje des nemen** en **een uitreefritsje nemen** zijn equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>4</sup>**een dubbele Frits nemen** is equivalent aan twee keer **Fritsen** (zie definities 1K en 1L op pagina 5)

## Regels - Jokers

*Met zetten 5-10 en 5-11 kan je andere spelers laten drinken door een **joker**<sup>1</sup> op te leggen. De **jokers**<sup>1</sup> worden op een aparte stapel gelegd en je mag een **joker**<sup>1</sup> niet als laatste kaart neerleggen.*

2-98 Er moeten 2 of 3 **jokers**<sup>1</sup> per kaartspel gebruikt worden.

2-99 **[Een speler]** mag niet **uitfritsen**<sup>2</sup> met een **joker**<sup>1</sup>.

2-100 **[Een speler]** mag niet een nieuwe **jokerstapel** beginnen als er al één ligt.

2-101 **[Een speler]** mag niet een **kaart** ongelijk aan een **joker**<sup>1</sup> op de **jokerstapel** leggen.

2-102 Als **[een speler]** regel 2-99, 2-100 of 2-101 niet naleeft, moet diegene:

- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
- De desbetreffende opgelegde **kaart(en)** terugnemen.

2-103 Als **[Frits]** regel 2-47 aan het toepassen is, wordt die desbetreffende **open stapel** met één of meer **jokers** niet als **jokerstapel** beschouwd.

*De **jokerstapel** bevindt zich direct naast de **dichte stapel**.*

2-104 Als **[een speler]** een **joker**<sup>1</sup> neerlegt, moet deze zich direct naast de **dichte stapel** bevinden.

2-105 **[Een speler]** mag niet een **kaart** opleggen waardoor de **jokerstapel** zich niet direct naast de **dichte stapel** kan bevinden.

2-106 Als **[een speler]** regel 2-104 of 2-105 niet naleeft, moet diegene:

- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
- De desbetreffende opgelegde **kaart(en)** terugnemen.

*Nadat **[Frits]** iedereen 5 dichte startkaarten gegeven heeft, legt **[Frits]** de eerste stapel open. In het geval van een joker, legt **[Frits]** een nieuwe kaart eroverheen en herhaalt dit tot deze nieuwe kaart geen joker meer is. In deze situatie hoeft niemand te drinken.*

2-107 Als **[Frits]** regel 2-47 aan het toepassen is, hebben de opgelegde **joker(s)**<sup>1</sup> geen drinkwaarde en worden ze niet gezien als een **jokerstapel**.

<sup>1</sup>zie definities 1H en 1F op pagina 5

<sup>2</sup>**uitfritsen** is het neerleggen van je laatste **kaart(en)** (zie definitie 1Y op pagina 5)

<sup>3</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

## **PRO** Regels - Thierry Baudet en Jesse Klaver

Zet 5-8<sup>1</sup> (Thierry) is het omruilen van je kaarten midden in het potje Fritsen nadat je een **6** op een **vrouw** hebt gelegd, hebt geproost op "Baudet" en dubbel hebt gedronken. Thierry Baudet wil het partijkartel omverwerpen. Je weggelegde kaarten zijn het partijkartel en de nieuwe gevestigde orde is de nieuwe set kaarten die je krijgt van [Frits].

2-108 **[Een speler]** mag niet **uitfritsen**<sup>2</sup> met zet 5-8<sup>1</sup>.

2-109 Als **[een speler]** regel 2-108 niet naleeft, moet diegene:

- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
- De desbetreffende opgelegde **kaart** terugnemen.

Jesse Klaver wil niet dat Thierry Baudet de macht krijgt. Wanneer je zet 5-8<sup>1</sup> aan het uitvoeren bent, kan **[een speler]** het inruilen van jouw hand voorkomen door direct na het opleggen van jouw **6** een **klaveren 3** eroverheen te leggen.

2-110 Tussen het moment dat de **[huidige speler]** zet 5-8<sup>1</sup> heeft gestart en nieuwe **kaarten** heeft gekregen van **[Frits]**, mag **[een speler]** een **Jesse Klaver**<sup>4</sup> direct op de net opgelegde **Thierry**<sup>5</sup> leggen.

2-111 Als **[een speler]** regel 2-110 heeft toegepast, moet de **[huidige speler]**:

- Alle weggelegde **kaarten** die bedoeld zijn voor het inwisselen terugnemen.
- Stoppen met het inwisselen van de desbetreffende kaarten.

2-112 **[Frits]** mag geen **kaarten** bekijken als diegene die desbetreffende **kaarten** voor een **[andere speler]** aan het inwisselen is.

2-113 Als **[een speler]** in dezelfde beurt<sup>6</sup> volgens regel 2-110 een **Jesse Klaver**<sup>4</sup> op een **Thierry**<sup>5</sup> legt, moet diegene:

- Proosten op "supermooi Erik" en **een Erikje nemen**<sup>7</sup>.

2-114 **[Een speler]** moet, tenzij diegene regel 2-113 aan het toepassen is, te allen tijde proosten op "Baudet" en **een Thierry'tje nemen**<sup>6</sup> bij het toepassen van zet 5-8<sup>1</sup>.

*Je hebt genoeg tijd om de **klaveren 3** over de net opgelegde **6** heen te leggen.*

2-115 **[Frits]** mag pas 9 seconden nadat **[een speler]** zet 5-8<sup>1</sup> heeft gestart **kaarten** gaan inwisselen.

<sup>1</sup>zie pagina 4 en 22

<sup>2</sup>**uitfritsen** is het neerleggen van je laatste **kaart(en)** (zie definitie 1Y op pagina 5)

<sup>3</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>4</sup>de **kaart Jesse Klaver** is equivalent aan een **klaveren 3** (zie pagina 2)

<sup>5</sup>de **kaart Thierry** is equivalent aan elke **6** (zie pagina 2)

<sup>6</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

<sup>7</sup>**een Erikje nemen** en **een Thierry'tje nemen** zijn equivalent aan **Dubbelfritsen** (zie definitie 1L op pagina 5)

## **PRO** Regels - Caroline van der Plas

Zet 5-9<sup>1</sup> is het blokkeren van open stapels voor **[andere spelers]** door het neerzetten van een shotglaasje op één van open stapels nadat je een **6** op een **boer** of een **boer** op een **6** hebt gelegd. Zie de speelborden op pagina 4. Caroline van der Plas is aan het demonstreren tegen het stikstofbeleid. De geblokkeerde stapels zijn de versperde wegen: je kan hier geen kaarten opleggen.

2-116 **[Een speler]** mag niet **uitfritsen**<sup>2</sup> met zet 5-9<sup>1</sup>.

2-117 Als **[een speler]** regel 2-116 niet naleeft, moet diegene:

- Proosten op “Frits” en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
- De desbetreffende opgelegde **kaart** terugnemen.

*Het shotglaasje blokkeert stapels waardoor andere spelers moeilijker kunnen opleggen.*

2-118 **[Een speler]** mag niet een **kaart** opleggen op een **open stapel** met daarop een shotglaasje.

2-119 **[Een speler]** mag niet een **kaart** opleggen op een **open stapel** die direct orthogonaal<sup>4</sup> verbonden is met een **open stapel** met daarop een shotglaasje.

2-120 Als **[een speler]** regel 2-118 of 2-119 niet naleeft, moet diegene:

- Proosten op “Frits” en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
- De desbetreffende opgelegde **kaart** terugnemen.

*Vergeet niet om het shotglaasje bij je volgende beurt<sup>5</sup> van het speelbord te halen.*

2-121 Als in de vorige beurt<sup>4</sup> van de **[huidige speler]** zet 5-9<sup>1</sup> uitgevoerd is en diegene een shotglaasje op één van de **dichte stapels** heeft gezet, moet in de huidige beurt<sup>4</sup> het desbetreffende shotglaasje als eerste van de desbetreffende **stapel** gehaald worden.

2-122 Als **[een speler]** regel 2-121 niet naleeft, moet diegene:

- Proosten op “Frits” en **een Fritsje des nemen**<sup>3</sup>.
- Het desbetreffende shotglaasje van de desbetreffende **kaart** halen.

2-123 Als niemand van **[alle spelers]** weet of wil vertellen wie het shotglaasje geplaatst heeft tijdens het uitvoeren van zet 5-9<sup>1</sup>, moeten de volgende acties uitgevoerd worden:

- **[Alle spelers]** proosten op “Frits” en **nemen een Fritsje des**<sup>3</sup>.
- Het desbetreffende shotglaasje wordt van de desbetreffende **kaart** gehaald.

<sup>1</sup>zie pagina 4 en 22

<sup>2</sup>**uitfritsen** is het neerleggen van je laatste **kaart(en)** (zie definitie 1Y op pagina 5)

<sup>3</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>4</sup>zie de speelborden op pagina 4

<sup>5</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

**PRO** Regels - Caroline van der Plas - Vervolg

*Er wordt maar één shotglaasje gebruikt om stapels te blokkeren.*

2-124 Er bevindt zich maximaal één shotglaasje op één van alle **stapels**

2-125 **[Een speler]** mag geen shotglaasje plaatsen op de dichte stapel.

2-126 Als **[een speler]** regel 2-124 of 2-125 niet naleeft, moet diegene:

- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>1</sup>.
- Het desbetreffende shotglaasje van de desbetreffende **stapel** halen.

*Raak en verplaats niet het shotglaasjes van een [andere speler].*

2-127 Als er zich een shotglaasje op één van de **stapels** bevindt, mag deze eenmalig worden verplaats door de **[huidige speler]** tijdens het uitvoeren van zet 5-9<sup>2</sup>.

2-128 Als er zich een shotglaasje op één van de **stapels** bevindt, mag deze eenmalig worden verplaats door de **[huidige speler]** als in de vorige beurt van diegene zet 5-9<sup>2</sup> uitgevoerd is en daarna niemand van **[alle spelers]** zet 5-9<sup>2</sup> heeft uitgevoerd.

2-129 Als **[een speler]** regel 2-127 of 2-128 niet naleeft, moet diegene:

- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>1</sup>.
- Het desbetreffende shotglaasje terugplaatsen naar de vorige positie.

*Plaats alleen een shotglaasje in je eigen beurt<sup>3</sup> om stapels te blokkeren.*

2-130 Als **[een speler]** een shotglaasje op een **stapel** plaatst als diegene niet zet 5-9<sup>2</sup> aan het uitvoeren is, moet diegene:

- Proosten op "Frits" en **een Fritsje des nemen**<sup>1</sup>.
- Één van de volgende acties uitvoeren:
  1. Het desbetreffende shotglaasje van de desbetreffende **stapel** halen als er zich nog geen shotglaasje op één van de open **stapels** bevindt.
  2. Het desbetreffende shotglaasje terugzetten op de vorige **stapel** als er zich al een shotglaasje op één van de open **stapels** bevindt.

<sup>1</sup>**een Fritsje des nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>2</sup>zie pagina 4 en 22

<sup>3</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

### 3. Varianten

- 3A **Champagnefritsen** is een variant van Fritsen waar in plaats van bier champagne gedronken wordt.
- 3B **Kanonskogelfritsen** is een variant van Fritsen waar diegene die als laatste nog kaarten heeft een **kanonskogel**<sup>1</sup> moet drinken.
- 3C **Laf Fritsen** is een variant van Fritsen waar **[alle spelers]** kiezen of ze willen drinken.
- 3D **Radlerfritsen** is een variant van Fritsen waar in plaats van bier radler gedronken wordt.
- 3E **Tussenfritsen** is een variant van Fritsen waar géén drank gedronken wordt.
- 3F **Frans Fritsen** is een variant van Fritsen die met een Frans pak kaarten gespeeld wordt.
- 3G **Russisch fritsen** is een variant van Fritsen waar **[alle spelers]** elkaar onnodige laten drinken.
- 3H **Eftelingfritsen** is het Fritsen in de dichte nabijheid van de Efteling nadat **[alle spelers]** diezelfde dag de Efteling hebben bezocht.

### 4. Uitspraken

- 4A Een “*Olafje doen*” is meer dan vijf keer **vuil Fritsen**<sup>2</sup>.
- 4B Een “*soepele Frits*” is het opleggen van een kaart op een kaart van hetzelfde symbool met één waarde lager. Bijvoorbeeld, een **klaveren 7** op een **klaveren 6**.
- 4C Een “*stroeve Frits*” is het opleggen van een kaart met een waarde van tenminste 9 hoger. Bijvoorbeeld een **harten koning** op een **harten 3** leggen.
- 4D Een “*uitfritsloze situatie*” is een situatie waarbij **[een speler]** in het huidige potje hoogstwaarschijnlijk als enige nog kaarten overhoudt.
- 4E Een “*tactical Frits*” is het opleggen van een kaart die het **[andere spelers]** moeilijk maakt.
- 4F Een “*lavendelfrits*” is het opleggen van een **6** op een kaart ongelijk aan een **vrouw**.
- 4G Een “*eerste Kim*” is het opleggen van de eerste **vrouw**.
- 4H Een “*vierde Kim*” is het opleggen van een **vrouw** op een stapel met drie achtereenvolgende **vrouwen**.
- 4I “*Bijfritsen*” is het inschenken van shotglaasjes die gebruikt worden om te Fritsen met drank.
- 4J Een “*soepele start*” is het opleggen van een kaart op een kaart van hetzelfde symbool met één waarde lager door **[Willem]** als die speler nog geen kaart(en) heeft opgelegd.
- 4K Een “*stroeve start*” is het opleggen van een kaart met een waarde van tenminste 9 hoger door **[Willem]** als die speler nog geen kaart(en) heeft opgelegd.
- 4L Een “*tactical start*” is het opleggen van een kaart die het **[andere spelers]** moeilijk maakt door **[Willem]** als die speler nog geen kaart(en) heeft opgelegd.
- 4M Een “*offer start*” is het uitvoeren van een **offerfrits**<sup>3</sup> door **[Willem]** als die speler nog geen kaart(en) heeft opgelegd.
- 4N Een “*eiken Frits*” is het **uitfritsen**<sup>4</sup> in twee beurten<sup>5</sup>.
- 4O Een “*platina Frits*” is het **uitfritsen**<sup>4</sup> in drie beurten<sup>5</sup>.
- 4P Een “*diamanten Frits*” is het **uitfritsen**<sup>4</sup> in vier beurten<sup>5</sup>.
- 4R Een “*gouden Frits*” is het **uitfritsen**<sup>4</sup> in vijf beurten<sup>5</sup>.
- 4S Een “*zilveren Frits*” is het **uitfritsen**<sup>4</sup> in zes of zeven beurten.
- 4T Een “*bronzen Frits*” is het **uitfritsen**<sup>4</sup> in acht of negen beurten.

<sup>1</sup>zie definitie 1AC op pagina 5

<sup>2</sup>**vuil Fritsen** is het drinken en daarna inwisselen van je vijf startkaarten (zie pagina 11)

<sup>3</sup>zie “Zet - Ééntje lager opleggen en zelf drinken” op pagina 3 zet 5–2 op pagina 21

<sup>4</sup>**uitfritsen** is het neerleggen van je laatste kaart(en) (zie definitie 1Y op pagina 5)

<sup>5</sup>zie het stroomdiagram op de achterkant van dit document

## 5. Zetten

Een zet in Fritsen bestaat uit het open opleggen van één of twee kaarten op één van de open stapels. De **[huidige speler]** kan kiezen tussen de zetten beschreven in dit hoofdstuk. Afhankelijk van het type zet moet de **[huidige speler]** of moeten de **[andere spelers]** mogelijk drinken.

- 5-1 Een kaart op een kaart van hetzelfde symbool met een lagere waarde leggen. Bijvoorbeeld, een harten boer, harten vrouw, harten koning en harten aas mogen op een harten 10.
- 5-2 **Offerfrits:** Een kaart op een kaart van hetzelfde symbool met een waarde van één hoger leggen. Bijvoorbeeld, een harten 3 mag op een harten 4.  
De **[huidige speler]** moet:
  - Proosten op "offer Frits" en **Fritsen**.
- 5-3 Een 2 op een aas van hetzelfde symbool leggen. Bijvoorbeeld, de harten 2 mag op een harten aas.

*Zet 5-4 is de enige zet waar twee kaarten tegelijkertijd opgelegd mogen worden.*

- 5-4 Een koning en een aas van hetzelfde symbool op een vrouw van hetzelfde symbool leggen. Bijvoorbeeld, een harten koning en een harten aas mogen achtereenvolgend op een harten vrouw.
- 5-5 **Lisaatje:** Een Frits (één van de koningen) op een Lisa (de harten aas) leggen en andersom.  
De **[andere spelers]** moeten:
  - Proosten op "kut Lisa"
  - **Een Lisaatje nemen**<sup>1</sup>.
- 5-6 **Kimmetje:** Een Kim (één van de vrouwen) op een Kim leggen.  
De **[andere spelers]** moeten:
  - Proosten op "kut Kim"
  - Één van de volgende acties uitvoeren:
    1. **Een Kimmetje nemen**<sup>1</sup> als de opgelegde kaart niet op een stapel ligt met achtereenvolgend drie Kimmen.
    2. **Een dubbele Kim nemen**<sup>2</sup> als de opgelegde kaart wel op een stapel ligt met achtereenvolgend drie Kimmen.

<sup>1</sup>een **Lisaatje nemen** en een **Kimmetje nemen** zijn equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K)

<sup>2</sup>een **dubbele Kim nemen** is equivalent aan **Dubbelfritsen** (zie definitie 1L op pagina 5)

## Zetten - Vervolg

5-7 **Jorisje:** Een **Chantal** (één van de rode vrouwen) op een **Joris** (de klaveren boer) leggen of andersom.

De [**andere spelers**] moeten:

- Proosten op “*Chantal*” en **een Jorisje nemen**<sup>1</sup>.

*Het neerleggen van je laatste kaart is met zetten 5-8, 5-9 en 5-10 en 5-11 niet toegestaan.*

5-8 **Thierry'tje:** Een **Thierry** (één van de zesSEN) op een **vrouw** leggen.

Voer vervolgens de volgende acties in de gegeven volgorde uit:

- De [**huidige speler**] proost op “*Baudet*” en **neemt een Thierry'tje**<sup>2</sup>.
- [**Frits**] neemt alle kaarten van de [**huidige speler**] dicht in ontvangst.
- [**Frits**] telt het aantal gekregen kaarten.
- [**Frits**] legt de gekregen kaarten dicht onderop de dichte stapel.
- [**Frits**] geeft de [**huidige speler**] hetzelfde aantal nieuwe dichte kaarten terug van bovenop de dichte stapel.

5-9 **Caroline'tje:** Een **Caroline** (één van de boeren) op een **6** leggen en andersom.

De [**huidige speler**] moet:

- Proosten op “*van der Plas*” en **een Caroline'tje nemen**<sup>3</sup>.
- Één van de volgende acties uitvoeren:
  1. Een shotglaasje op één van de open **stapels** plaatsen als er zich nog geen shotglaasje op één van de open **stapels** bevindt.
  2. Het huidige shotglaasje dat zich op één van de open **stapels** bevindt verplaatsen naar een andere open stapel.
  3. Het huidige shotglaasje dat zich op één van de open **stapels** bevindt niet verplaatsen.

5-10 Een **joker** op de bestaande jokerstapel leggen.

De [**andere spelers**] moeten:

- Proosten op “*Frits*” en **Fritsen**.

5-11 Een jokerstapel beginnen als er nog geen jokerstapel ligt.

De [**andere spelers**] moeten:

- Proosten op “*Frits*” en **Fritsen**.

5-12 Een **9** op een kaart ongelijk aan een **9** of een **joker** leggen.

5-13 Een **9** op een **9** leggen.

De [**andere spelers**] moeten:

- Proosten op “*iedereen dubbel Frits*” en **een dubbele Frits nemen**.

<sup>1</sup>**een Jorisje nemen** is equivalent aan **Fritsen** (zie definitie 1K op pagina 5)

<sup>2</sup>**een Thierry'tje nemen** is equivalent aan **Dubbelfritsen** (zie definitie 1L op pagina 5)

<sup>3</sup>**een Caroline'tje nemen** is equivalent aan **Dubbelfritsen** (zie definitie 1L op pagina 5)

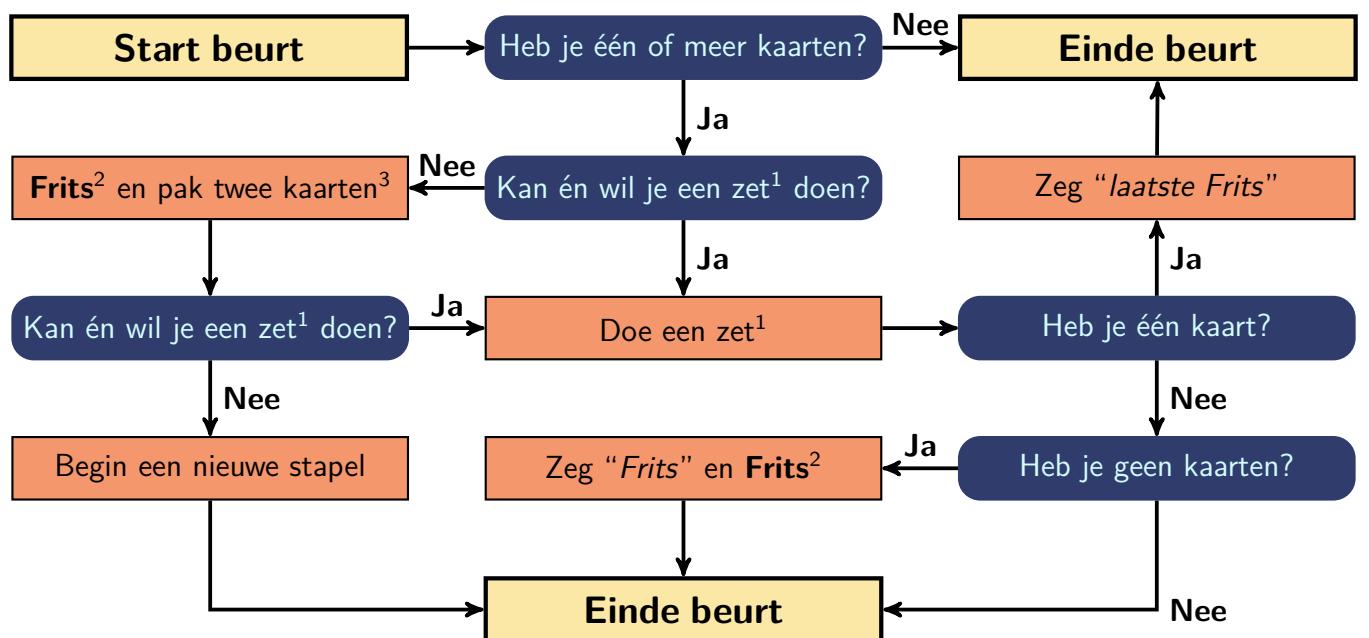


Frits



Willem

## Een Fritsbeurt



<sup>1</sup>zie pagina 3 en 4 voor de zetten

<sup>2</sup>**Fritsen** is het drinken van één shotglasje bier (zie definitie 1J op pagina 5)

<sup>3</sup>zolang er dichte kaarten zijn (zie regels 2-67 en 2-68 op pagina 12)