

# Klaverjassen, het spel.....

Klaverjassen wordt doorgaans gespeeld door 4 personen, de spelers die tegenover elkaar plaats nemen (partners) spelen samen. Men speelt met 32 kaarten (7 t/m aas). Doel van het spel is meer punten ter verzamelen dan de andere partij, dit met een minimum van 82 punten. Men is verplicht een voorgespeelde kleur bij te lopen, kan men dit niet dan is men afhankelijk of men Amsterdams- of Rotterdams systeem speel wel of niet verplicht in te troeven, lukt ook dit niet dan kan een willekeurige kaart worden bijgelopen. De verschillende facetten van het spel worden afzonderlijk behandeld.

## De speelkaarten en hun waarden



geen troef	11	4	3	2	1	0	0	0
troef kleur	11	4	3	20	10	14	0	0

Punten per spel.

3 x 30 punten (geen troef kleur)	90 punten
1 x 62 punten ( troef kleur)	62 punten
Laatste slag 10 punten extra	10 punten
Totaal per spel	162 punten

## Delen / passen / aannemen / maken van troef

Eerst worden de kaarten geschud, vervolgens wordt er door de tegenpartij afgenomen. Er dienen minimaal 3 kaarten

te worden afgenomen. Delen geschiedt in de volgorde 3-2-3.

Volgens de officiële regels laten alle spelers hun kaarten gedekt op tafel liggen.

De deler neemt zijn kaarten als eerste op en kijkt of hij aanneemt op past. Heeft hij een kaart waarbij hij/zij denkt aan het vereiste aantal punten te komen dan neemt hij aan.

Verwacht hij niet voldoende punten te krijgen dan past hij. Neemt hij aan dan meldt hij welke kleur troef wordt en neemt ieder zijn kaarten op. Past hij dan legt hij zijn kaarten weer op tafel en bekijkt de volgende speler zijn kaarten, etc.

Past iedereen dan is de eerste speler (gever) als nog verplicht te spelen.

Degene die aan de beurt is mag zelf bepalen welke kleur hij kiest.

Degene links van de gever komt altijd uit.

## Roem

Zoals gehanteerd bij de officiële landelijke organisaties

Drie opeenvolgende kaarten van één kleur:	20 roem
Vier opeenvolgende kaarten van één kleur:	50 roem
Heer + vrouw van de troefkleur (stuk):	20 roem
Heer, vrouw, boer van de troefkleur:	40 roem
Aas, heer, vrouw van de troefkleur:	40 roem
Heer, vrouw, boer & 10 van de troefkleur:	70 roem
Aas, heer, vrouw & boer van de troefkleur:	70 roem
Vier gelijke kaarten (aas t/m 7):	100 roem

**Elke vier gelijke kaarten is 100 roem !**

**Dit in tegenstelling tot sommige verenigingsregels die bv. spreken van 4 boeren is 200 roem.**

## Pit , pan of mars

Indien men het spel heeft aangenomen en niet alleen al punten maar ook **alle slagen** haalt dan spreekt men van een PIT ( ook wel pan of mars genoemd).

De partij die een pit haalt ontvangt hiervoor een extra bonus **100 punten**. Deze punten dienen bij de roem te worden geschreven.  
Indien de niet-aannemende partij alle slagen haalt is dit **GEEN** pit, maar is de aannemende partij **gewoon nat**.  
Indien de aannemende partij alle punten haalt, maar 1 slag **NIET**, is dit gewoon 162 punten met behaalde roem.

## Seinen

SEINEN is aan je partner laten merken dat je géén of meerdere slagen kunt halen.

Over het algemeen is het niet aan te bevelen één slag te seinen!

Speelt men regelmatig met een andere partner dan worden de eenvoudige manieren van seinen gebruikt.

Seinen doet men in het algemeen op de slagen die aan de partner liggen.

De eenvoudigste manier om je maat te laten weten van welke kleur je de aas hebt, is een kleintje van deze kleur te laten zien op een slag van je maat.

### **OPSEINEN**

hetzelfde als 1, u seint nu echter 2 kaarten van dezelfde kleur, bv. de 7 daarna de vrouw. ( u kunt minimaal 2 slagen halen, u heeft in ieder geval de hoogste kaart van de geseinde kleur

### **AFSEINEN**

doet u het tegenovergesteld, u seint eerst van een kleur een hogere kaart gevolgt door een lagere, dan zegt u: Partner op mij hoef je niet te rekenen, ik heb niets. ( bijv. een vrouw gevolgd door een 7)

### **DERDE KLEUR SEINEN**

dit is een manier van seinen die iets meer denkwerk vraagt. Als de troef bijv. klaveren is, en u bent in het bezit van schoppen aas dan gooit u eerst een kleine harten en dan een hogere ruiten of andersom. Dit zelfde geldt ook voor het aanseinen van bijv. harten aas. U gooit dan een lage schoppen en dan een hogere ruiten kaart.

### **AFSEINEN**

ook wel ARMOE-SEINEN genoemd: U gooit eerste een hoge kaart bijv. ruiten 10 en dan van een andere kleur een lagere kaart.

### **LANGE KLEUR SEINEN**

Als u veel kaarten heeft van 1 kleur en u wilt die seinen, dan gooit u van deze kleur eerste de laagste die u van deze kleur heeft en daarna een iets hogere van dezelfde kleur. (helaas komt het vaak voor dat als u een lange kleur seint uw partner deze kleur niet heeft)

## TROEF VRAGEN

U heeft zelf aangenomen maar beschikt niet over voldoende troef om deze er uit te spelen, u heeft bijv. troef boer/aas/koning, zou uw partner als hij aan de beurt komt troef spelen dan heeft u kans dat troef negen er uitvalt. Dit laat u aan uw partner weten door gelijk een lage kaart van een (niet-troef) kleur uit te komen. Komt uw partner nu aan slag dan zal hij, als hij troef heeft, direct troef voorzetten.

## SEINEN met een vaste partner:

Indien men bijv. op toernooien met een vaste partner speelt kan men zelf afspraken maken over de manier van seinen. De mogelijkheden zijn legio.

## Verzaken

Indien men een verkeerde kleur bijloopt of niet overtroeft verzaakt men. Dit dient door de tegenpartij gemeld te worden onder bekendmaking. Op het moment van constatering van verzaken dient het spel onmiddellijk te worden beëindigd. (dus niet doorspelen om nog extra roem te maken) !!!). Bij verzaken ontvangt de niet verzakende partij 262 punten + eventuele door beide partijen gemaakte roem. Indien u of uw partner verzaakt mag u dit niet zelf melden ! (gewoon doorspelen)

Indien ten onrechte melding wordt gemaakt van verzaken, wordt de meldende partij gestraft als zouden ze zelf verzaakt hebben.

## Rotterdams- en Amsterdams systeem

Bij het **Rotterdams-systeem** is men verplicht indien men een gespeelde kleur niet heeft in te troeven. Wordt er troef gevraagd dan is men verplicht (indien mogelijk) te overtroeven.

Bij het **Amsterdams-systeem** is men niet verplicht, indien men een gespeelde kleur niet heeft, in te troeven als de slag aan de partner ligt. Wordt er troef gevraagd dan is men verplicht (indien mogelijk) te overtroeven.

## Klaverjas-termen

**Afnemen**: na het schudden van de kaarten worden door de andere partij de kaarten afgenomen (minstens 3) deze worden onderop

de stapel gelegd

**Delen:** na het schudden en afnemen van de kaarten worden deze verdeelt

**Geven:** de kaarten worden gegeven in de volgorde 3-2-3

**Passen:** beschikt men niet over een "goede" kaart, dan laat men zijn beurt voorbij gaan.

**Aannemen:** doet men bij een goede speelkaart

**Zwaar passen:** ook wel leunen, soppen of vangen genoemd: men heeft wel een goede kaart maar past toch

**Licht gaan:** of licht aannemen op een minder goede kaart

**Pit/pan/mars/onderdoor:** het halen van alle slagen, dus ook van mogelijke slagen zonder punten!, hiervoor krijgt men 100 punten extra. Alleen te halen indien men het aanneemt.

**Nat/beet:** het niet halen van het vereiste aantal punten. (alleen indien men het aanneemt)

**Verzaken:** het bijspelen van een verkeerde kleur of troef. De niet verzakende partij ontvangt 262 punten + de eventuele door beide partijen gemaakte roem.

**Roem:** een bonus die men krijgt als in een slag een bepaalde combinatie van kaarten op tafel ligt.

**Seinen:** het kenbaar maken van je kaarten aan je partner.