

# SPELREGELS



# Speluitleg

Klaverjassen is een tactisch spel en wordt gespeeld met 4 spelers waarbij de spelers die tegenover elkaar zitten een team vormen. Het spel wordt gespeeld met 32 speelkaarten, de 7, 8, 9, 10, J, Q, K en A. Het doel van het spel is om per speelronde zoveel mogelijk punten te behalen. De kaarten hebben allemaal punten, afhankelijk van welke kleur op dat moment de troefkleur is.

De kaarten worden kloksgewijs gedeeld, meestal wordt er gedeeld in een setje van 3-2-3. Als de kaarten zijn gegeven wordt er bepaald welke kleur de troef wordt (harten, ruiten, schoppen of klaveren). Het bepalen van de troef kan op 2 manieren:

## Verplicht spelen

De speler die links van de deler zit dient verplicht een troef te kiezen. De dobbelsteen wordt bij deze variant niet gebruikt. Dit is de meest makkelijke variant.

## Klassiek

Bij de klassieke variant wordt er bij aanvang van ieder spel een troef gedraaid middels de dobbelsteen. Tijdens het eerste spel is de troefkleur altijd klaveren. De speler links van de deler heeft de keuze om te spelen of te passen. Als deze speler 'speelt' dan hoeft verder niemand meer iets te zeggen. Als iemand speelt dan gaat hij/zij er vanuit dat hij samen met zijn partner meer dan de helft van het aantal punten in het spel zal behalen. Wanneer de speler links van de deler past dan mag de volgende speler, kloksgewijs aangeven of hij/zij speelt of past. Past iedere speler? Dan zijn er meerdere mogelijkheden:

1. De dobbelsteen wordt nogmaals gegooid. Is de kleur al geweest? Dan wordt de dobbelsteen nogmaals gegooid. De spelers hebben weer de optie om te spelen en te passen. Dit gaat zo door tot eventueel de derde en vierde kleur.
2. Een tweede mogelijkheid is dat wanneer elke speler past op de eerste kleur, de speler links van de deler verplicht moet spelen. Deze speler mag zelf kiezen of de troef harten, ruiten, schoppen of klaveren wordt.
3. Als derde mogelijkheid kan ervoor worden gekozen dat wanneer iedereen heeft gepast, de speler links van de deler de dobbelsteen moet gooien en verplicht moet spelen op de gedraaide kleur.

Iedere speler heeft 8 kaarten gedeeld gekregen. De speler die troef heeft gemaakt komt als eerste uit. Spelers moeten na het 'uitkomen' met een kleur van een speler, die kleur volgen. Als ze dat niet kunnen moeten ze troeven (op gooien van een troefkaart), of als ze geen troeven hebben, een willekeurige kaart opgooien.

De speler die de hoogste kaart heeft in die ronde, krijgt alle kaarten, en neemt die van tafel. Aan het eind worden alle punten opgeteld.

Een belangrijk verschil in de waarde van de kaarten is de zogenaamde troefkleur. Troefkaarten zijn **ALTIJD** sterker dan de andere kleuren op dat moment. En de volgorde in sterkte van troefkaarten is als volgt: J, 9 (de 9 van troef wordt ook wel de nel genoemd), A, 10, K, Q, 8, 7. De volgorde in sterkte van de andere kleuren op dat moment zijn: A, 10, K, Q, J, 9, 8, 7.

De puntentelling van de kaarten is als volgt:

Troefkaarten: J=20, 9=14, A=11, 10=10, K=4, Q=3, 8=0, 7=0.

Reguliere kaarten: A=11, 10=10, K=4, Q=3, J=2, 9=0, 8=0, 7=0.

*Gebruik de scorehulp kaartjes als je deze volgordes nog niet uit je hoofd weet.*

Het is verplicht om de gevraagde kleur altijd te bekennen. Wordt er harten gevraagd en heb je harten? Dan is het verplicht deze harten op te gooien. Heb je geen kaarten in de gevraagde kleur, dan heb je troefplicht. Kan je ook niet troeven, dan mag je elke andere kaart bijgooien.

Deze zogenaamde troefplicht kent de volgende regels:

1. Als er troef gevraagd wordt dan is het verplicht een troef bij te gooien die hoger is dan de hoogste troef op tafel, als dat kan.
2. Als je niet kan bekennen dan moet je introeven, dan wel overtroeven (een hogere troef opgooien dan er reeds op tafel ligt als iemand anders ook introeft).
3. Let op: ondertroeven mag alleen als je alleen maar lagere troeven in handen hebt en geen andere kaart meer kan bijspelen, of als je niet meer kan overtroeven en er troef is gevraagd.

### **Extra punten verkrijgen**

Degene die de laatste slag wint krijgt 10 extra punten.

Tijdens het spel kun je ook extra punten verdienen door 'roem'. Roem krijg je als je de slag wint en:

er liggen 3 opvolgende kaarten van 1 kleur. (bijvoorbeeld 7,8,9) = 20 punten roem

er liggen 4 opvolgende kaarten = 50 punten roem

er liggen vier gelijken van 10, Q, K, A = 100 punten roem

er liggen vier boeren op tafel = 200 punten roem

er ligt de K en Q van de troefkaart = 20 punten roem.

er liggen 3 of 4 opvolgende kaarten waarbij de K en Q van de troefkaart deel uitmaken van de kaarten op tafel, de punten worden dan bij elkaar opgeteld, dus 40 of 70 punten roem.

Voor de opvolgende kaarten geldt de conventionele volgorde van kaartwaarden. 4 opvolgende kaarten kan bijvoorbeeld worden gevormd door 9 - 10 - J - Q van zowel troef als niet-troef.

20 punten wordt genoteerd door een I in het vakje bij de roem, 50 door V en 100 door X.

Pit = als je alle slagen haalt met je maat, terwijl je zelf troef gekozen hebt, dan is het een pit en krijg je 100 punten extra roem.

Tegenpit = als je alle slagen haalt met de maat, terwijl de tegenstanders troef heeft gekozen, dan is het een tegenpit. Je krijgt dan 162 punten en 100 punten extra roem.

Nat = is het de spelers die de troefkleur hebben bepaald niet gelukt om meer dan de helft van de punten te behalen (inclusief roem), dan zijn ze nat en ontvangen ze 0 punten. Het andere team ontvangt alle 162 punten plus het door de beide partijen behaalde roem. Voorbeeld:

Team A: 70 punten + 20 roem = 90

Team B: 92 punten + 20 roem = 112

Als Team A troefkleur heeft bepaald zijn ze nat (het totale aantal punten is 202, ze zouden dus minimaal 102 punten moeten hebben). Team B ontvangt nu 162 + 40 punten. Als Team B de troefkleur heeft bepaald dan zou Team A 90 punten krijgen en Team B 112 (ze hebben meer dan de helft van de punten behaald).

#### Extra regels

Bij klaverjassen is het zo dat je moet in- of overtroeven als er een kaartkleur wordt gespeeld die je niet hebt. Je hoeft echter niet te in of over te troeven als op dat moment de slag aan je 'maat' ligt (deze variant wordt ook wel Amsterdams genoemd, bij Rotterdams klaverjassen moet dit wel. Maak afspraken voorafgaand aan het spel welke variant er wordt gespeeld).

Klaverjassen is een spel met vrij veel regels, hierdoor kan het gebeuren dat een speler een keer een fout maakt, ook wel verzaken genoemd. In veel gevallen wordt het spel verloren verklaard en krijgt de andere partij 162 punten inclusief 100 extra punten. Zo verzaak je (dit is afhankelijk van de klaverjasvariant): Er wordt niet getroefd terwijl hij/zij wel een troef heeft. Er wordt in een slag waar troef wordt gevraagd, een lagere troefkaart bijgelegd dan die al op tafel ligt (ondertroeven) terwijl hij/zij wel een hogere troefkaart heeft. Er wordt in een slag die is getroefd een lagere troefkaart bijgelegd (ondertroeven) terwijl hij/zij wel een hogere troefkaart heeft of nog kaarten heeft van de gevraagde kleur. Als troef is gevraagd, moet hij/zij die bekennen, ook al kan hij/zij niet anders dan ondertroeven. De plicht om altijd te bekennen weegt zwaarder dan het verbod om onder te troeven.

Er zijn verschillende manieren om te bepalen welke kaart (harten, klaver, ruiten of schoppen) troef wordt. Daarnaast wordt er onderscheid gemaakt in Rotterdams of Amsterdams klaverjassen. Spreek van te voren met elkaar af welke manier je gebruikt.

Tip: je kan door middel van het opgooien van specifieke kaarten, je maat laten weten welke kleur hij de volgende beurt op moet gooien (ook wel seinen genoemd). Er zijn op internet talloze klaverjas sein technieken te vinden, zoek dit eens op!