



4 pers.

## Klaverjassen

Het kaartspel Klaverjassen wordt gespeeld in twee teams van twee personen. De twee tegenover elkaar zittende deelnemers vormen gezamenlijk een team. Iedereen legt een kaart op tafel, wie de slag wint mag de volgende slag beginnen.

### Vorbereiding

Van elke kleur spelen enkel de kaarten 7 t/m Aas mee. Iedere speler ontvangt 8 kaarten. De deler deelt meestal in vormen van 3-2-3 of 4-4. Tijdens serieuze wedstrijden wordt er nooit één voor één gedeeld. Een wedstrijd bestaat uit 16 spellen, waarbij iedere speler vier keer deelt.

### Bepalen troefkleur

Wanneer iedereen zijn kaarten heeft verkregen van de deler kan het spel beginnen. De eerste speler van de gever kiest hierbij een troefkleur en komt uit.

### Termen

Deze termen zijn erg belangrijk om Klaverjassen onder de knie te krijgen.

**Nat:** Wanneer degene die de troefkleur heeft bepaald niet meer dan de helft van het totaal aantal behaalde punten heeft (inclusief roem), is hij/zij nat. Hij/zij ontvangt van geen punten, de tegenstanders echter wel: 162.

**Roem:** Roem is de benaming voor een serie (opeenvolgende) speelkaarten. Roem is, afhankelijk van de grootte, punten waard.

Drie kaarten in dezelfde kleur (driekaart) : 20 punten op.

Vier kaarten in dezelfde kleur (vierkaart) : 50 punten op.

Wanneer men met roem in zijn hand speelt, leveren een vijfkaart, zeskaart en zevenkaart 100 punten op.

**Troefplicht:** Dit betekent dat je de gevraagde kleur altijd moet bekennen. Pas als je geen kaarten meer in de kleur hebt die gespeeld wordt, mag je troeven. Hierbij gelden enkele regels.

- Als er om een troef wordt gevraagd, moet je er eentje bijspelen die hoger is dan de hoogste troef op tafel. Dit uiteraard alleen als je dit ook kan. Ondertroeven is alleen toegestaan als je niet hoger meer kan.

- Je moet, als je niet meer bekennen kan introeven of overtroeven.

**Pit:** Je team heeft troef gekozen en jullie winnen alle slagen.

### Puntenwaardering

In klaverjassen bezit iedere kaart een waarde. In onderstaand overzicht is deze waarde af te lezen.

Troefkaart	Niet-troefkaart
Boer (jas): 20	Aas: 11
Negen (nel): 14	Tien: 10
Aas: 11	Heer: 4
Tien: 10	Vrouw: 3
Heer: 4	Boer: 2
Vrouw: 3	Negen: 0
Acht: 0	Acht: 0
Zeven: 0	Zeven: 0

Het behalen van extra punten is mogelijk, hieronder een overzicht.

- Laatste slag : 10
- Roem
- o Driekaart : 20 roem
- o Vierkaart : 50 roem
- o Stuk (vrouw en heer van troef) : 20 roem
- Vier gelijke kaarten (7 t/m aas) : 100 roem
- Pit : 100 roem



In totaal zijn er dus 162 punten te verdelen. 62 punten voor de troefkaarten en drie keer 30 punten voor de niet-troefkaarten. Daarnaast levert het winnen van de laatste slag 10 punten op. en het behalen van de laatste slag levert nog eens 10 punten op. Het spelende paar moet dus meer dan 81 punten zien te behalen, dit is inclusief een eventuele roem.

### **Fouten**

Het maken van fouten, al dan niet expres, kan leiden tot puntenvermindering van 262 punten. Veel voorkomende fouten zijn o.a.:

- Geen kleur bijlopen terwijl deze wel in bezit is.
- Niet troeven terwijl deze wel in bezit is.

### **Seinen**

Voor de meer gevorderde spelers behandelen we hieronder een stuk over Seinen. Met Seinen kan je een medespeler laten weten welke kaarten je in de hand hebt, waardoor jullie puntenaantal opgeschroefd kan worden door eenvoudigweg de juiste kaarten voor elkaar op te gooien. Zorg er echter voor dat de tegenpartij het Seinen niet ontdekt!

### **Bekennen**

Wanneer je de Amsterdamse variant van Klaverjassen speelt en je bij de maatslag niet moet introeven, kan je bijvoorbeeld door een kleine kaart op te gooien laten weten dat je van die kleur de Aas hebt of graag in die kleur zou willen spelen. Wanneer je veel hoge kaarten hebt van een kleur, bekroon je dit door het aan te geven met een Aas. Dit terwijl 'slechte' kaarten meestal worden aangegeven met een 10, Boer, Vrouw of Heer.

### **Tegenkleur seinen**

Bij het Tegenkleur seinen gaat het erom aan te geven of je graag in rood of zwart speelt en welke variant daarvan. Als je Schoppen seint wil je Klaveren hebben en als je klaver seint wil je schoppen hebben. Dit kan je doen als zeer goede kaarten in de hand hebt van één kleur.

### **Kleintje boer**

Kleintje boer is een afspraak tussen twee medespelers. De betekenis van deze afspraak zit in de uitkomst van de eerste slag kaarten die geen troef zijn. Kom je hierbij namelijk uit met een 7, 8 of 9 geef je aan de maat aan dat je een Boer hebt in die kleur en dat je het liefst een roemgevoelige troef van hem ziet verschijnen. Let op: Wanneer Kleintje boer niet goed wordt uitgevoerd, kan de tegenpartij slagen gaan introeven.

Kleintje boer, kleintje terug: Wanneer je als maat van de troefmaker enkel een kale troef nel in bezit hebt, is dit een zeer goede optie. Evenals bij de Kleintje Boer komt de troefmaker uit met een kleintje niet-troef, dus een 7, 8 of 9. Zijn maat komt vervolgens ook met een kleintje niet-troef uit. Je vraagt dan om een troefkaart van je maat, dit dient echter geen Boer te zijn!

### **Boer over Boer**

Evenals bij Kleintje boer zijn er hier risico's dat de tegenpartij slagen gaat introeven waarop zij geen recht hadden. De bedoeling van Boer over Boer seinen is aan te geven dat je een Boer in handen hebt, maar geen sterke troefkaart. Je maat dient nu hetzelfde te handelen als bij Kleintje Boer om zo nog enkele slagen te kunnen behalen.

We hopen dat je met bovenstaande uitleg goed geholpen bent dit (op het oog) ingewikkelde spel onder de knie te krijgen. Probeer het gewoon eens met vrienden of familie, al spelend wordt Klaverjassen een stuk gemakkelijker.