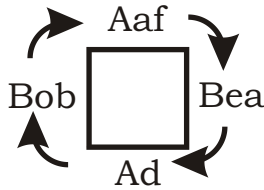


Boer	20	Aas	11
9 (Nel)	14	10	10
Aas	11	Heer	4
10	10	Vrouw	3
Heer	4	Boer	2
Vrouw	3	9	0
8	0	8	0
7	0	7	0

Klaverjassen

Klaverjassen is een kaartspel dat wordt gespeeld door twee teams van twee spelers. Het doel van het spel is als team zo veel mogelijk punten te behalen.

De teams nemen als volgt plaats:



Team A: Aaf en Ad

Team B: Bea en Bob

Er wordt rechtsom gespeeld.

Van de kaarten worden de 7, 8, 9, 10, boer, vrouw, heer en aas gebruikt. De deler schudt de kaarten en geeft iedereen 8 kaarten, meestal door eerst 3, dan 2 en dan 3 kaarten uit te delen. Stel dat Aaf begint met delen.

De volgende speler (Bea) mag *troef maken*. Dit betekent dat zij mag kiezen welke kleur (schoppen, harten, klaveren, ruiten) troef is. Rood/zwart zijn in dit spel geen kleuren.

Vervolgens mag Bea een kaart spelen, ze *komt uit*. Zij bepaalt dus welke kleur *gevraagd wordt*. Hierna mogen Ad, Bob en als laatste Aaf een kaart spelen. Er liggen nu vier kaarten op tafel, samen één *slag*.

De slag wordt gewonnen door de speler die de hoogste kaart van de juiste kleur heeft opgegooid (zie kaartvolgorde achterkant). Troef wint van niet troef. De speler die de slag wint mag als volgende uitkomen.

Om het moeilijker te maken zijn er nog extra regels:

Je moet, als het kan, *kleur bekennen*. Als je dat niet kan, moet je *troeven*. Als er al getroefd is, moet je *overtroeven*. Als je dat niet kan, mag je niet *ondertroeven*, tenzij je echt niet anders kan. Als de slag aan je maat ligt, hoeft je niet te troeven (Zie achterkant voor een stroomschema).

Tijdens het spel kun je bonuspunten halen, zogenaamde *roem* (zie achterkant). Voor roem is de kaartvolgorde 7, 8, 9, 10, boer, vrouw, heer, aas. De roem mag *gemeld* worden door hard met het voorhoofd op tafel te slaan.*

De met een † gemarkeerde bonussen hoeven niet gemeld te worden, het is wel sociaal om het even te zeggen als je ze haalt; dit voorkomt gedoe achteraf.

Als iedereen zijn acht kaarten gespeeld heeft, worden punten geteld (zie achterzijde). Omdat het team dat gemaakt heeft in het voordeel is, moeten zij meer dan de helft van de punten halen. Lukt dit niet, dan zijn ze *nat* en krijgt het andere team (dat niet gemaakt heeft) ALLE punten. Roem telt hiervoor mee, als je denkt heel hard nat te gaan is het soms handig roem niet te melden.

Na het punten tellen begint het volgende spel: de volgende speler (Bea) wordt deler. Over het algemeen worden er 16 spellen gespeeld, een *boompje*. Iedereen heeft dan 4 keer gemaakt en gedeeld.

Tips:

Als je troef mag maken is het slim een kleur te kiezen waar je veel kaarten van hebt.

Als je in ieder geval de boer en de 9 van één kleur hebt, zijn dit goede kaarten om te maken.

Het is niet handig te maken op een kleur waar je de aas en 10 van hebt, maar geen boer of 9.

Onthoud welke kaarten gespeeld zijn. Tel de troeven, zodat je weet wanneer er niet meer ingetroefd kan worden.

Onthoud welke kleur iemand niet meer heeft. Je kunt hem soms dwingen in te troeven.

Sommige mensen *seinen*. Dit betekent dat ze een specifieke kaart spelen als de slag aan hun maat ligt en daarmee tekens geven:

Aas: ik heb ook de 10 van deze kleur

7,8,9: ik heb iets goeds van deze kleur

10: ik heb niet iets goeds van deze kleur
boer, vrouw, heer: ik heb niets goeds van deze kleur.

Let op: het is niet altijd handig om te seinen.

Schrik niet als mensen achteraf nog even napraten over hoe de ronde ging. Sommige mensen onthouden echt alle gespeelde kaarten.

* je mag ook met de hand op tafel kloppen