

Spelregels klaverjassen in Orvelte

Klaverjassen wordt gespeeld door 4 personen, de personen die tegenover elkaar zitten aan een tafel vormen een team en zijn maten van elkaar. Men speelt met 32 kaarten (7 t/m Aas van de vier kleuren: Klaveren, Schoppen, Harten en Ruiten).

Doel van het spel is meer punten te verzamelen dan het andere team. Op een speelavond worden 4 „boompjes” van 12 spelletjes gespeeld. Het vaststellen van de teams wordt bepaald door loting met het nummer dat men voor aanvang van een boom dient te pakken; er wordt niet met een vaste maat gespeeld.

Rollen aan tafel

Tafelschikking is op nummervolgorde met de klok mee. De speler met het laagste nummer begint met het delen van de kaarten. Er wordt gedeeld in aantal kaarten als volgt: 3-2-3. De speler met het hoogste nummer aan tafel mag de punten noteren.

Voor aanvang bij het spel klaverjassen wordt vastgesteld dat één van de vier kleuren troef is. Troef wordt bepaald door diegene die het eerst na de deler zit. Deze speler speelt dan verplicht op de troef welke hij/zij zelf heeft gekozen.

Deze speler gaat er van uit dat hij/zij met zijn maat meer punten (incl. roem) kan binnen halen dan het andere team. Het andere team doet natuurlijk zijn best om dit tegen te gaan.

Elke speler heeft aan het begin 8 kaarten. Elk spel bestaat uit 8 slagen (per slag speelt elke speler één kaart) en 1 slag bestaat uit 4 kaarten. Een speler komt uit en legt een kaart op tafel. De volgende speler (links van hem) moet vervolgens ook een kaart van dezelfde kleur spelen. Daarna de volgende speler (links) en dan de laatste speler. De slag is afgelopen en de vier kaarten van de slag gaan naar het team van de speler die de hoogste kaart van de gevraagde kleur heeft gespeeld. Die kaarten worden bij de al behaalde kaarten gelegd van het team. De speler die de slag heeft binnengehaald moet de volgende slag beginnen.

Aan het eind van het spel en dus na acht slagen, worden de punten geteld. Heeft het team dat speelde, minstens de helft van de punten plus één incl. roem, dan hebben ze gewonnen en krijgt iedereen de punten die ze hebben behaald. Heeft het spelende team te weinig punten, dan gaan alle punten, plus roem (zie hieronder) naar de tegenpartij. Het spelende team gaat dan "NAT" en krijgt nul punten. Hierna begint een nieuwe ronde klaverjassen, de speler die hiervoor het eerst mocht zeggen is nu de deler.

Troeven (Amsterdams klaverjassen)

Als een speler de gevraagde kleur niet heeft dan moet die speler een troefkaart spelen. Heeft een andere speler al een troef gespeeld, dan geldt als regel dat je een hogere troef moet spelen, als je dat kunt.

Als er troef is gespeeld in een slag, dan gaat die slag naar degene die de hoogste troef heeft gespeeld. Heb je geen kaarten van de gevraagde kleur en ook geen troefkaarten, dan mag je een willekeurige kaart bijspelen.

Als iemand met troef uitkomt, dan moet je (als je dat kunt) altijd een hogere troef spelen.

Als de slag aan je maat ligt, is het bij het Amsterdams klaverjassen niet verplicht (als je een gespeelde kleur niet hebt) in te troeven. M.a.w.: je hoeft niet te troeven als je maat op dat moment de hoogste kaart in de slag heeft. Daarnaast mag je als er getroefd is niet ondertroeven. Kun je geen kleur bekennen en heeft iemand anders al ingetroefd en kun je niet over troeven, dan moet je een kaart van een andere kleur bijspelen.

Puntentelling:

<u>Troef</u>	punten	<u>Niet Troef</u>	punten
Boer	20	Aas	11
Negen (Nel)	14	10	10
Aas	11	Heer	4
10	10	Vrouw	3
Heer	4	Boer	2
Vrouw	3	Negen	0
Acht	0	Acht	0
Zeven	0	Zeven	0
Totaal	62	Totaal	30

Tevens zijn er nog tien punten te vergeven voor het team die de laatste slag heeft gehaald. Dit komt neer op een puntentotaal van 162 punten per spel (62 + (3x30) +10).

In een boom kan maximaal $12 \times 162 = 1944$ punten worden verdeeld over de 2 teams; dit is exclusief roem.

Roem

Een bonus die men krijgt als een bepaalde combinatie van kaarten in een slag op tafel ligt. Het melden/noteren is verplicht.

Drie opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur	20 roem
Vier opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur	50 roem
Heer & Vrouw van de troefkleur (STUK)	20 roem
Drie opeenvolgende kaarten & STUK	40 roem
Vier opeenvolgende kaarten & STUK	70 roem
Vier dezelfde kaarten (10 t/m Aas)	100 roem
Vier Boeren	200 roem

Indien een team alle slagen krijgt wordt er gesproken van een Mars of een Pit. Het team ontvangt hiervoor 262 punten (162 + 100 roem). Bij een Mars dient de eventuele roem op tafel nog te worden opgeteld. Een team kan alleen een Mars halen als het team speelt. Men dient de bonus (roem) apart te vermelden op de scorekaart.

Verzaken en hoe dan verder.....

Het niet volgen van de gespeelde kleur terwijl men dit wel bezit, of het niet of foutief troeven waar dit wel volgens de regels had moeten of gelaten is verzaken. Op het moment van constatering van verzaken dient het spel onmiddellijk te worden beëindigd (dus niet doorspelen om nog extra roem te halen!). Bij verzaken krijgt de andere partij alle 162 punten toegewezen („spelen met het mes op tafel“).

In Orvelte spelen we „zonder het mes op tafel“ d.w.z. dat het spel opnieuw wordt gespeeld vanaf de slag waar is verzaakt of anders geheel wordt overgespeeld. Welke beslissing men neemt ligt bij de deelnemers zelf. Als de teams het niet met elkaar eens kunnen worden dan beslist de leiding.

“Geen plaatjes is NIET overgeven”.

Bij sommige verenigingen wordt de regel gehanteerd als men aan begin van een spel geen plaatjeskaart in handen heeft het recht krijgt om opnieuw te delen. Deze regel wordt in Orvelte niet toegepast, dus spelen met de kaarten die je krijgt.

„Standaard nummer“

Indien het aantal spelers niet uitkomt op een veelvoud van vier, zijn er een of meerdere staande nummers. Diegene die een standaard nummer loot speelt deze ronde niet mee. Een klaverjasser kan maximaal 1 keer per speelavond een „standaard nummer“ loten. Als een deelnemer voor de tweede keer een „standaard nummer“ loot is deze verplicht dit te melden en dient direct een ander nummer te pakken. Een standaard nummer geeft recht op 1200 punten.

Competitie

Hoewel iedere speelavond een prijsuitreiking met een dagwinnaar heeft, wordt er per seizoen gespeeld in een competitie.

Per speelavond worden er 3 prijzen uitgereikt, de nummers 1 en 2, en de persoon die op de tweede na laatste plaats is geëindigd.

Prijsuitreiking seizoen

Op het eind van het seizoen worden alle scores opgeteld. De twee laagste scores tellen niet mee. Dat kunnen ook nul-scores zijn door afwezigheid. De seizoenskampioen is diegene die de meeste punten heeft gehaald over alle avonden -2.

Seinen

Je geeft binnen het klaverjas spel ontzettend veel informatie aan je partner door de kaarten die worden gespeeld. Natuurlijk wil je graag aan je maat laten weten wanneer je een aas van een bepaalde kleur bezit! Of wanneer je deze juist niet bezit. Dit noemen we seinen, en het belangrijkste sein is: Aanseinen.

Aanseinen

Je seint voornamelijk wanneer de slag aan je maat ligt. Je kunt dus ook seinen wanneer je zeker weet dat de slag niet aan je maat blijft liggen!!!

Je maat komt uit, maar je bezit niet de kleur meer waar je maat mee uitkomt. De tegenpartij legt een lagere kaart op dan je maat. Nu ligt de slag dus aan je maat en hoef je niet te troeven! Maar je wilt graag je maat laten weten dat je een harten aas hebt. Dan gooi je een kleintje van de harten kleur op. Dat wil zeggen de zeven tot en met de negen. Nu weet je maat als hij weer aan de beurt is dat hij met een hoge harten uit kan komen! (bijvoorbeeld de harten heer, lekker roemgevoelig!). Je kunt ook een kleur aanseinen als je alleen maar een kleintje in die kleur hebt, maar wel nog wat troeven (of minstens 1 troef). Je maat komt dan met een hoge uit en je kunt de slag introeven.

Afseinen

Als je kunt aanseinen, moet je eigenlijk ook kunnen afseinen. Want stel dat je wel een aas hebt, maar je hebt in die kleur geen kleintje, of stel dat je helemaal geen aas hebt. Op zo'n moment kun je een hoge opgooien op de slag van je maat. D.w.z. een boer een vrouw of een heer. Stel de slag ligt aan je maat en je wilt hem laten weten dat je geen klaveren hebt, Je gooit dan een hoge in die kleur op.

Het voordeel van afseinen boven aanseinen is dat een hoge opgooien punten betekent. Twee keer met een heer afseinen is toch 8 punten en weet je maat evenveel als wanneer je die derde overgebleven kleur aan zou hebben geseind (zonder punten).

Het nadeel is echter dat je twee keer moet seinen als je maar een aas hebt.

Aas of tien spekken?

Wanneer is het verstandig om je aas of je tien op de slag van je maat te gooien?

Je zou bijna denken nooit!? Maar dat is niet waar. Een tien is niet altijd een slag, en wel tien punten waard! Wanneer je dus denkt met de tien geen slag te kunnen halen, gooi je deze op wanneer je zeker weet dat de slag voor je maat gaat zijn.

Als je een lange kleur hebt met Aas, Tien, Heer en eventueel nog wat kleintjes dan kun je de Aas spelen. Je geeft hier mee aan je maat te kennen, ik kan de hoogste kaart weggeven en blijf toch noch sterk in deze kleur.

Wanneer kun je allemaal geen slag halen met je tien?

Wanneer je de tien kaal hebt. Dat wil zeggen, wanneer je geen andere kaarten in die kleur hebt, behalve de tien.

Wanneer de tegenstanders te veel troeven hebben. De kans is dan namelijk klein dat ze allebei twee kaarten in die kleur hadden.

Wanneer je tien is gesneden. Dat wil zeggen er is al een slag gevallen in die kleur, maar in die slag was niet de aas, maar de heer de hoogste.

Wanneer je een heleboel kaarten hebt van die kleur maar niet de aas, is de kans klein dat ie twee keer rond gaat.

Tegenkleur seinen

Bij tegenkleur sein je met een kaart, terwijl je eigenlijk de tegenkleur van zwart of rood wilt hebben. Als je harten seint wil je ruiten hebben en als je klaver seint wil je schoppen hebben. Het voordeel van het tegenkleur seinen is dat je lange kaart lang blijft en je hebt meer kans om een pit te spelen omdat je dan nog een kaart van de vrije lange kleur kan spelen en zo een extra slag kan maken.

Boer of nel uitkomen

Wanneer je zowel de boer als de negen hebt van troef en je moet zelf uitkomen, heeft deze uitkomst ook betekenis. Wanneer je met de negen van troef (de nel) uitkomt, weet je maat dat je zelf ook de boer hebt. Voordeel van deze wetenschap is dat je maat rustig roemgevoelig kan spelen, zonder zich druk te maken over een hoge boer. (Als hij twee kaarten in zijn handen heeft, kan hij bijvoorbeeld rustig de aas op de eerste slag opgooien, omdat hij weet dat de tweede slag ook voor jou is.)

Je komt met de boer uit wanneer je de negen niet hebt, of wanneer de boer roemgevoeliger is als de negen. Je maat kan dus niet zoveel informatie uit deze opkomst halen, maar het wel goed om te onthouden dat je niet verplicht bent om met de negen te starten, als je ook de boer hebt! Je opent NOOIT met de negen als je de boer niet hebt!

Achterommetje of kleintje boer

Er is nog een manier waarop je informatie kunt geven met de eerste uitkomst. Stel je hebt de boer en de heer, en verder geen troeven. Wanneer je dit verkeerd speelt (met de boer uitkomt bijvoorbeeld) dan kan het zo zijn dat je geen punten haalt met je boer, en je heer naar de negen van de tegenstanders verdwijnt. Om dit te voorkomen kom je niet met de troefkleur uit. Maar waar dan wel mee? Het liefst vertel je je maat, als je aan de beurt bent, gooi dan een hoge troef, dan valt bij de tegenstander een nog hogere troef (je moet immers overtroeven) en dan kan ik die punten pakken met mijn boer. Dit kun je zeggen door met een kleintje van NIET-troef uit te komen. Liefst een zeven of een acht!

Dit betekent maat, zodra je de slag hebt, probeer dan dat achterommetje!

Bedenk wel, als je achterommetjes speelt, dat je dus nooit zomaar met een niet-troef mag uitkomen! Dit heeft dus altijd een betekenis! Vertel je maat dan ook aan het begin van het spel of je wel of niet aan achterommetjes doet!

Kleintje boer, kleintje terug

Optie voor de maat van de troefmaker, indien deze alleen een kale troef nel heeft. Dit is een optie, die niet regelmatig voorkomt, maar wanneer de mogelijkheid zich voordoet, heel effectief kan zijn. Identiek aan het kleintje boer, komt de troefmaker uit met een niet-troef kleintje (7, 8 of 9).

Wanneer de maat nu aan slag komt, komt hij niet zoals het traditionele kleintje boer terug met een troef, maar komt hij een andere niet-troef kleintje uit. Hiermee zegt hij tegen zijn maat: 'Maat, ik heb de kale nel, probeer opnieuw aan slag te komen en kom een troefkaart (niet de boer) uit. Met behulp van deze methode kan de troefmaker met zijn boer baas blijven en kunnen derhalve twee zekere slagen worden binnengehaald

Boer over Boer

Bij het boer over boer seinen komt de speler met een boer, maar niet de troefboer betekent dit dat hij de boer heeft, maar geen sterke troefkaart (aas, negen, tien) maar twee of drie kleine troeven.