

# Klaverjas

4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Zusammen mit deinem Partner die meisten Kartenpunkte durch Stiche und Röm-Boni sammeln.

## AUFBAU

- Verwende ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass) für 4 Spieler in Partnerschaften.
- Partner sitzen gegenüber.
- 8 Karten an jeden in Paketen von 3-2-3 austeilen.

## WERTUNG

- Trumpfbube: 20. Trumpfneun: 14.
- Asse: 11, Zehner: 10, Könige: 4, Damen: 3.
- Letzter Stich: 10 Punkte. Röm: 20-100 Bonuspunkte.

*Tipp: Spiele früh Trumpf aus, wenn du den Buben hältst, um gegnerische Trümpfe herauszuziehen und die Kontrolle zu übernehmen.*

## AM ZUG

- Biete, um den aufgedeckten Trumpf zu akzeptieren oder eine andere Farbe zu nennen.
- Farbe bedienen, wenn möglich; überstechen, wenn du nicht bedienen kannst.
- Röm (Folgen/Vierling-Boni) während des Spiels ansagen.

Klaverjas ist das beliebteste Kartenspiel der Niederlande, ein Partnerschafts-Stichspiel mit einer markanten Trumpfrangfolge und Bonuspunkten für bestimmte Kartenkombinationen. Es wird landesweit in Ligen und Turnieren kompetitiv gespielt.

## Ziel

Zusammen mit deinem Partner die meisten Kartenpunkte durch Stiche sammeln. Das Team, das die Bietrunde gewinnt, muss eine Mindestpunktzahl erreichen, sonst wird es bestraft.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften, die gegenüber sitzen.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** 8 Karten an jeden Spieler in Paketen von 3-2-3.

## Spielablauf

1. **Bieten:** Links vom Geber beginnend kann jeder Spieler passen oder die aufgedeckte Farbe als Trumpf akzeptieren. Wenn alle passen, erlaubt eine zweite Runde, eine beliebige Farbe zu nennen.
2. **Trumpfrangfolge:** In der Trumpffarbe ist der Bube der höchste, dann 9, dann Ass, 10, König, Dame, 8, 7. In Nicht-Trumpffarben ist die Reihenfolge Ass, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, 7.
3. **Stichspiel:** Der Spieler links vom Geber spielt aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich, und müssen überstechen, wenn sie die Farbe nicht bedienen können.
4. **Röm (Bonuskombinationen):** Folgen von drei oder mehr aufeinanderfolgenden Karten einer Farbe oder Vierlinge bringen Bonuspunkte, die während des Spiels angesagt werden.

## Punktwertung

- **Trumpfbube:** 20 Punkte.
- **Trumpfneun:** 14 Punkte.
- **Asse:** Je 11 Punkte.
- **Zehner:** Je 10 Punkte.
- **Könige:** 4 Punkte. Damen: 3 Punkte. Buben (Nicht-Trumpf): 2 Punkte.
- **Letzter Stich:** 10 Bonuspunkte.
- **Röm-Boni:** Dreierfolge: 20 Punkte. Viererfolge: 50 Punkte. Vierling: 100 Punkte.

## Varianten

---

- **Amsterdamer Regeln:** Leichte Unterschiede beim Bieten und dem Zeitpunkt der Röm-Ansage.
- **Rottdamer Regeln:** Verwendet einen anderen Ansatz für die zweite Bietrunde.

## Tipps und Strategien

---

- Der Bube und die 9 in Trumpf sind äusserst mächtig. Beide zu haben garantiert fast die Trumpfkontrolle.
- Sage Röm-Kombinationen rechtzeitig an, da vergessenes Ansagen den Bonus verwirkt.
- Spiele früh Trumpf aus, wenn dein Team den Buben hält, um die Trumpfkarten der Gegner herauszuziehen.

## Tipps & Strategie

---

Die Kontrolle über die Trumpffarbe durch Bube und 9 ist entscheidend. Spiele früh Trumpf aus, wenn du stark bist, und vergiss nie, deine Röm-Kombinationen anzusagen.

Das Zählen der Punkte während die Stiche gewonnen werden, ist bei Klaverjas unentbehrlich. Zu wissen, ob das bietende Team auf Kurs ist, erlaubt Verteidigern, ihre Strategie mitten in der Runde anzupassen.