

Klaverjas

4 jugadores

32 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Con tu compañero, captura la mayoría de puntos de cartas a través de trucos y bonificadores de Roem.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas (7 a As) para 4 jugadores en compañías.
- Los compañeros se sientan uno frente al otro.
- Reparte 8 cartas a cada uno en lotes de 3-2-3.

PUNTUACIÓN

- Jota de triunfo: 20. Nueve de triunfo: 14.
- Ases: 11, Dieces: 10, Reyes: 4, Reinas: 3.
- Último truco: 10 puntos. Roem: 20-100 puntos de bonificación.

Consejo: Lidera el triunfo temprano cuando tengas la Jota para sacar los triunfos de los oponentes y establecer control.

EN TU TURNO

- Licitación para aceptar el triunfo volteado o nombra un palo diferente.
- Sigue el palo si es posible; sobretriunfa cuando no puedas seguir.
- Declara Roem (bonificadores de secuencia/cuatro del mismo tipo) durante el juego.

Klaverjas es el juego de cartas más popular de Holanda, un juego de toma de trucos en compañía con una jerarquía de triunfo distintiva y puntos de bonificación por combinaciones de cartas específicas. Se juega competitivamente en ligas y torneos en todo el país.

Objetivo

Trabajando con tu compañero, captura la mayoría de puntos de cartas a través de trucos. El equipo que gana la licitación debe alcanzar un umbral mínimo de puntos, o serán penalizados.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos compañías fijas, sentados uno frente al otro.
2. **Baraja:** Baraja de 32 cartas (7 a As en cada palo).
3. **Reparto:** Reparte 8 cartas a cada jugador en lotes de 3-2-3.

Juego

1. **Licitación:** Comenzando a la izquierda del distribuidor, cada jugador puede pasar o aceptar el palo volteado como triunfo. Si todos pasan, una segunda ronda permite nombrar cualquier palo.
2. **Jerarquía de triunfo:** En el palo de triunfo, la Jota es la más alta, luego 9, luego As, 10, Rey, Reina, 8, 7. En palos que no son triunfo, el orden es As, 10, Rey, Reina, Jota, 9, 8, 7.
3. **Juego de trucos:** El jugador a la izquierda del distribuidor inicia. Los jugadores deben seguir el palo si es posible y deben sobretriunfar si no pueden seguir el palo.
4. **Roem (Combinaciones de Bonificación):** Secuencias de tres o más cartas consecutivas en un palo, o cuatro del mismo tipo, ganan puntos de bonificación declarados durante el juego.

Puntuación

- **Jota de triunfo:** 20 puntos.
- **Nueve de triunfo:** 14 puntos.
- **Ases:** 11 puntos cada uno.
- **Dieces:** 10 puntos cada uno.
- **Reyes:** 4 puntos. Reinas: 3 puntos. Jotas (no triunfo): 2 puntos.
- **Último truco:** 10 puntos de bonificación.
- **Bonificadores de Roem:** Tres en secuencia: 20 puntos. Cuatro en secuencia: 50 puntos. Cuatro del mismo tipo: 100 puntos.

Variaciones

- **Reglas de Ámsterdam:** Ligeras diferencias en la licitación y el tiempo de declaración de Roem.
- **Reglas de Róterdam:** Utiliza un enfoque diferente para la segunda ronda de licitación.

Consejos y Estrategias

- La Jota y el 9 de triunfo son extremadamente poderosos. Tener ambos casi garantiza el control de triunfo.
- Declara las combinaciones de Roem prontamente, ya que olvidar anunciarlas pierde el bonificador.
- Lidera con triunfo temprano si tu equipo tiene la Jota, para sacar las cartas de triunfo de los oponentes.

Consejos y estrategia

Controlar el palo de triunfo a través de la Jota y el 9 es primordial. Lidera el triunfo temprano cuando tienes fortaleza, y siempre recuerda declarar tus combinaciones de Roem.

Contar puntos mientras se ganan trucos es esencial en Klaverjas. Saber si el equipo licitador está en camino de alcanzar su umbral permite a los defensores ajustar su estrategia a mitad de ronda.