

# Klaverjas

4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Avec votre partenaire, capturer le plus de points de cartes grâce aux levées et aux bonus Roem.

## MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as) pour 4 joueurs en partenariats.
- Les partenaires s'assoient en face l'un de l'autre.
- Distribuer 8 cartes chacun en paquets de 3-2-3.

## SCORE

- Valet d'atout : 20. Neuf d'atout : 14.
- As : 11, Dix : 10, Rois : 4, Dames : 3.
- Dernière levée : 10 points. Roem : 20 à 100 points bonus.

Conseil: Entamez à l'atout tôt quand vous possédez le valet pour forcer les adversaires à dépenser leurs atouts et établir votre contrôle.

## À VOTRE TOUR

- Enchérir pour accepter l'atout retourné ou nommer une autre couleur.
- Fournir la couleur si possible ; surcouper quand on ne peut pas fournir.
- Déclarer les Roem (séquences et carrés) pendant le jeu.

Klaverjas est le jeu de cartes le plus populaire des Pays-Bas, un jeu de levées en partenariat avec une hiérarchie d'atout distinctive et des points bonus pour des combinaisons spécifiques de cartes. Il se joue en compétition dans des ligues et des tournois à travers tout le pays.

## Objectif

En coopération avec votre partenaire, capturer le plus de points de cartes grâce aux levées. L'équipe qui remporte les enchères doit atteindre un seuil minimal de points, sous peine d'être pénalisée.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes, assis en face l'un de l'autre.
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du 7 à l'as dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Distribuer 8 cartes à chaque joueur en paquets de 3-2-3.

## Déroulement du jeu

1. **Enchères** : En commençant à gauche du donneur, chaque joueur peut passer ou accepter la couleur retournée comme atout. Si tous passent, un second tour permet de nommer n'importe quelle couleur.
2. **Hiérarchie des atouts** : Dans la couleur d'atout, le valet est le plus haut, puis le 9, puis l'as, le 10, le roi, la dame, le 8, le 7. Dans les couleurs non-atout, l'ordre est as, 10, roi, dame, valet, 9, 8, 7.
3. **Jeu de levées** : Le joueur à gauche du donneur entame. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible et doivent surcouper s'ils ne peuvent pas fournir la couleur.
4. **Roem (combinaisons bonus)** : Des séquences de trois cartes consécutives ou plus dans une couleur, ou un carré, rapportent des points bonus déclarés pendant le jeu.

## Décompte des points

- **Valet d'atout** : 20 points.
- **Neuf d'atout** : 14 points.
- **As** : 11 points chacun.
- **Dix** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points. Dames : 3 points. Valets (hors atout) : 2 points.
- **Dernière levée** : 10 points bonus.
- **Bonus Roem** : Séquence de 3 : 20 points. Séquence de 4 : 50 points. Carré : 100 points.

## Variantes

---

- **Règles d'Amsterdam** : Légères différences dans les enchères et le moment de la déclaration des Roem.
- **Règles de Rotterdam** : Approche différente pour le second tour d'enchères.

## Conseils et stratégies

---

- Le valet et le 9 d'atout sont extrêmement puissants. Posséder les deux garantit presque le contrôle de l'atout.
- Déclarez vos combinaisons Roem sans tarder, car les oublier vous fait perdre le bonus.
- Entamez à l'atout tôt si votre équipe détient le valet, pour forcer les adversaires à dépenser leurs atouts.

## Conseils et stratégie

---

Contrôler la couleur d'atout grâce au valet et au 9 est primordial. Entamez à l'atout tôt quand vous êtes en position de force, et pensez toujours à déclarer vos combinaisons Roem.

Compter les points au fil des levées est essentiel au Klaverjas. Savoir si l'équipe ayant remporté les enchères est en bonne voie pour atteindre son seuil permet aux défenseurs d'ajuster leur stratégie en cours de manche.