

Klaverjas

4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Con il tuo partner, catturare il maggior numero di punti carte tramite prese e bonus Roem.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso) per 4 giocatori in coppie.
- I partner siedono uno di fronte all'altro.
- Distribuire 8 carte ciascuno in gruppi di 3-2-3.

PUNTEGGIO

- Jack di briscola: 20. Nove di briscola: 14.
- Assi: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regine: 3.
- Ultima presa: 10 punti. Roem: 20-100 punti bonus.

Consiglio: Guida la briscola presto quando hai il Jack per attirare le briscole degli avversari e stabilire il controllo.

AL TUO TURNO

- Puntare per accettare la briscola girata o nominare un seme diverso.
- Seguire il seme se possibile; sovra-briscolare quando non puoi seguire.
- Dichiarare Roem (bonus per sequenze/quattro dello stesso valore) durante il gioco.

Klaverjas è il gioco di carte più popolare nei Paesi Bassi, un gioco di prese in coppia con una distintiva gerarchia di briscola e punti bonus per specifiche combinazioni di carte. Viene giocato in modo competitivo in leghe e tornei in tutto il paese.

Obiettivo

Lavorando con il tuo partner, catturare il maggior numero di punti carte tramite le prese. La squadra che vince la puntata deve raggiungere una soglia minima di punti, altrimenti viene penalizzata.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie fisse, seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** Distribuire 8 carte a ogni giocatore in gruppi di 3-2-3.

Svolgimento del gioco

1. **Puntata:** Partendo dalla sinistra del mazziere, ogni giocatore può passare o accettare il seme girato come briscola. Se tutti passano, un secondo turno consente di nominare qualsiasi seme.
2. **Gerarchia della briscola:** Nel seme di briscola, il Jack è il più alto, poi il 9, poi Asso, 10, Re, Regina, 8, 7. Nei semi non di briscola, l'ordine è Asso, 10, Re, Regina, Jack, 9, 8, 7.
3. **Gioco delle prese:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida. I giocatori devono seguire il seme se possibile e devono sovra-briscolare se non possono seguire il seme.
4. **Roem (Combinazioni bonus):** Sequenze di tre o più carte consecutive in un seme, o quattro carte dello stesso valore, guadagnano punti bonus dichiarati durante il gioco.

Punteggio

- **Jack di briscola:** 20 punti.
- **Nove di briscola:** 14 punti.
- **Assi:** 11 punti ciascuno.
- **Dieci:** 10 punti ciascuno.
- **Re:** 4 punti. Regine: 3 punti. Jack (non briscola): 2 punti.
- **Ultima presa:** 10 punti bonus.
- **Bonus Roem:** Tre in sequenza: 20 punti. Quattro in sequenza: 50 punti. Quattro dello stesso valore: 100 punti.

Varianti

- **Regole di Amsterdam:** Lievi differenze nelle procedure di puntata e nei tempi di dichiarazione del Roem.
- **Regole di Rotterdam:** Utilizza un approccio diverso al secondo turno di puntata.

Consigli e strategie

- Il Jack e il 9 di briscola sono estremamente potenti. Avere entrambi garantisce quasi il controllo della briscola.
- Dichiarare le combinazioni Roem prontamente, poiché dimenticare di annunciarle fa perdere il bonus.
- Guida con briscola presto se la tua squadra ha il Jack, per attirare le briscole degli avversari.

Consigli e strategia

Controllare il seme di briscola tramite il Jack e il 9 è fondamentale. Guida la briscola presto quando sei forte, e ricorda sempre di dichiarare le combinazioni Roem.

Contare i punti man mano che le prese vengono vinte è essenziale in Klaverjas. Sapere se la squadra che ha puntato è sulla buona strada per raggiungere la soglia consente ai difensori di adattare la loro strategia a metà manche.