

Klaverjas

4 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Verover samen met je partner de meeste kaartpunten via slagen en Roombonussen.

OPZET

- Gebruik een dek van 32 kaarten (7 tot aas) voor 4 spelers in koppels.
- Partners zitten tegenover elkaar.
- Deel 8 kaarten elk in batches van 3-2-3.

SCORE

- Troefboer: 20. Troefnegen: 14.
- Azen: 11, Tienen: 10, Koningen: 4, Vrouwen: 3.
- Laatste slag: 10 punten. Roem: 20 tot 100 bonuspunten.

Tip: Leid vroeg met troef als je de boer hebt om de troeven van tegenstanders uit te lokken en controle te vestigen.

AAN DE BEURT

- Bied om de opengedraaide troef te accepteren of een andere kleur te benoemen.
- Kleur bekennen indien mogelijk; overtroefen als je de geleide kleur niet kunt volgen.
- Declareer Roem (reeksen of vier van dezelfde waarde) tijdens het spel.

Klaverjas is het populairste kaartspel van Nederland: een slagenspel in koppels met een kenmerkende troefhiërarchie en bonuspunten voor specifieke kaartcombinaties. Het wordt competitief gespeeld in competities en toernooien door het hele land.

Doel

Samen met je partner de meeste kaartpunten veroveren via slagen. Het team dat de bieding wint, moet een minimale puntdrempel halen, anders krijgt het een straf.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee vaste koppels, tegenover elkaar gezeten.
2. **Dek:** Dek van 32 kaarten (7 tot en met aas in elke kleur).
3. **Uitdelen:** Deel 8 kaarten aan elke speler in batches van 3-2-3.

Spelverloop

1. **Bieden:** Te beginnen links van de deler mag elke speler passen of de opengedraaide kleur als troef accepteren. Als iedereen past, mag in een tweede ronde elke kleur worden benoemd.
2. **Troefhiërarchie:** Bij de troefkleur is de boer het hoogst, dan de 9, dan aas, tien, koning, vrouw, 8 en 7. Bij niet-troefkleuren is de volgorde aas, tien, koning, vrouw, boer, 9, 8 en 7.
3. **Slagenspel:** De speler links van de deler leidt. Spelers moeten kleur bekennen indien mogelijk en moeten overtroefen als ze de geleide kleur niet kunnen volgen.
4. **Roem (bonuscombinaties):** Reeksen van drie of meer opeenvolgende kaarten in een kleur, of vier van dezelfde waarde, leveren bonuspunten op die tijdens het spel worden aangekondigd.

Scoren

- **Troefboer:** 20 punten.
- **Troefnegen:** 14 punten.
- **Azen:** 11 punten elk.
- **Tienen:** 10 punten elk.
- **Koningen:** 4 punten. Vrouwen: 3 punten. Boeren (niet-troef): 2 punten.
- **Laatste slag:** 10 bonuspunten.
- **Roombonussen:** Drie op rij: 20 punten. Vier op rij: 50 punten. Vier van dezelfde waarde: 100 punten.

Varianten

- **Amsterdamse regels:** Lichte verschillen in bieden en het moment van roemdeclaratie.
- **Rotterdamse regels:** Hanteert een andere aanpak voor de tweede biedronde.

Tips en strategieën

- De troefboer en de troefnegen zijn buitengewoon krachtig. Beide bezitten garandeert bijna troefcontrole.
- Kondig Roem-combinaties onmiddellijk aan, want het vergeten ervan doet je de bonus verliezen.
- Leid vroeg met troef als je team de boer heeft, om de troefkaarten van tegenstanders uit te lokken.

Tips & strategie

De troefkleur beheersen via de boer en de negen is het belangrijkste. Leid vroeg met troef als je sterk staat en vergeet nooit je Roem-combinaties aan te kondigen.

Punten tellen terwijl slagen gewonnen worden is essentieel bij Klaverjas. Weten of het biedende team op koers ligt om hun drempel te halen, stelt verdedigers in staat hun strategie halverwege de ronde aan te passen.