

Spelregels Klaverjassen (Rotterdams)

Klaverjassen wordt gespeeld door 4 personen, spelers die tegenover zitten spelen samen (partners). Er wordt met 32 kaarten gespeeld (7 tm Aas). Het doel van het spel is om meer punten te verzamelen dan de tegenpartij. We beschrijven hieronder de Rotterdamse Variant.

Klaverjassen: inleiding

Er zijn 4 spelers in twee teams. Elke speler krijg 8 kaarten gedeeld. Elk spel bestaat uit 8 slagen: per slag speelt elke speler een kaart, 1 slag bestaat dus uit 4 kaarten. Een slag begint met de speler die aan de beurt is (dat is de speler die de vorige slag heeft behaald). Die speler speelt een kaart. De volgende speler (links van hem) moet vervolgens ook een kaart van dezelfde kleur spelen. Daarna weer de volgende speler (links) en dan de laatste speler. De slag is dan afgelopen en de vier kaarten van de slag gaan naar het team van de speler die de hoogste kaart van de gevraagde kleur heeft gespeeld. Die kaarten worden bij de reeds behaalde kaarten gelegd van dat team.

Als een speler de gevraagde kleur niet heeft dan moet die speler een troefkaart opspelen. Heeft een andere speler ook al een troef gespeeld, dan geldt als extra regel dat je een hogere troef moet spelen, als je dat kunt. Als er troef is gespeeld in een slag, dan gaat die slag naar degene die de hoogste troef heeft gespeeld. Heb je geen kaarten van de gevraagde kleur en ook geen troefkaarten, dan mag je een willekeurige kaart bijspelen. Diegene die de slag heeft binnengehaald moet de volgende slag beginnen. Als iemand met troef uitkomt, dan moet je (als je dat kunt) altijd een hogere troef opspelen. Kun je dat niet, dan pas mag je een lagere troef spelen.

Geen Troef		Troef	
Aas	11	Boer	20
Tien	10	Negen (Nel)	14
Heer	4	Aas	11
Vrouw	3	Tien	10
Boer	2	Heer	4
Negen	0	Vrouw	3
Acht	0	Acht	0
Zeven	0	Zeven	0

Het team dat de laatste slag haalt, krijgt 10 punten extra. In totaal zijn er 162 punten.

Klaverjassen: troef maken

Na het delen van de kaarten wordt van een een ander, niet gebruikt spel, een kaart gedraaid (of van de overblijvende kaarten van 2-6). De speler links van de deler kijkt als eerste of hij speelt of past met troefkleur (de kleur van de gedraaide kaart). Je speelt als je denkt dat je meer dan de helft van het aantal punten kunt halen met de gedraaide troefkaart. Je past als je denkt dat je dat niet kunt halen. Als een speler past, is de volgende speler aan de beurt om te spelen of passen. Past elke speler dan zijn er diverse varianten hoe er verder gespeeld wordt, maar meestal wordt er nog een keer een kaart gedraaid of mag de eerste speler kiezen met welke troef hij speelt (met uitzondering van de eerder gedraaide kaart). De speler links van de deler komt altijd als eerste uit als de troefkleur bekend is.

Klaverjassen: einde van het spel

Aan het eind van het spel en dus na acht slagen, worden de punten geteld. Heeft het team van degene die speelde had gezegd, minstens de helft van de punten plus 1, dan hebben ze gewonnen en krijgt iedereen de punten die ze hebben behaald. Heeft het spelende team te weinig punten, dan

gaan alle punten, plus roem (zie hierna) naar de tegenpartij. Het spelende team gaat dan "NAT" en krijgt nul (0) punten. Hierna begint een nieuwe ronde klaverjassen. Als een team speelt en het haalt alle slagen in een ronde binnen (niet dus alleen alle punten), dan heeft dat team een zogenaamde "PIT" gehaald. Voor een pitje krijg je 100 bonus punten.

Klaverjassen: roem

Roem is punten die buiten de normale puntentelling om gaan. Roem krijg je als er een bepaalde combinatie van kaarten in je slag zit. De punten gaan naar het team van de speler die de slag haalt. Voor de volgorde van roem geldt de normale volgorde van kaarten (geen troef volgorde hierboven).

Volgorde	Roem
Drie opeenvolgende kaarten van 1 kleur	20 punten
Vier opeenvolgende kaarten van 1 kleur	50 punten
Heer en Vrouw van troef (= stuk)	20 punten
Vier dezelfde plaatjes (VBHA, bijvoorbeeld 4xHeer)	100 punten

Als er roem in een slag zit, moet die worden gemeld door het team dat de slag binnenhaalt. Wordt de roem niet gemeld dan telt de roem niet. Roem punten tellen ook mee voor de eindstand, dus een team kan met de normale punten gewonnen hebben, maar verliezen nadat roem wordt meegerekend of andersom. Heer en Vrouw van Roem telt altijd als extra roem, dus als er bij een troefslag 3 opeenvolgende kaarten liggen waaronder Heer en Vrouw dan is de roem 40 punten en als er vier op een volgende kaarten liggen van troef met Heer en Vrouw dan is dat 70 roem.

Klaverjassen: verzaken

Als een speler een niet geoorloofde kaart speelt, dan verzaakt die speler. Dat kan b.v. een verkeerde kleur zijn of als je niet overtroeft wanneer dat moet. Als verzaken wordt gezien door de tegenpartij, dan eindigt die ronde direct en ontvangt het team dat niet heeft verzaakt 262 punten + alle roem van die ronde.

Klaverjassen: varianten

Klaverjassen kan op verschillende manieren gespeeld worden. De hierboven beschreven manier is Rotterdams, bij deze variant is het verplicht indien je een gespeelde kleur niet hebt te troeven. (je moet dus gewoon altijd troeven, en indien mogelijk overtroeven).