Klaverjas

Mål

• Klaverjas, även kallat Klaverjassen, är ett sticktagningsspel för fyra spelare i två par mitt emot varandra.

• Trumfparet, alltså paret vars spelare valde trumf, måste ta mer än hälften av poängen.

• Paret med högst totalsumma efter 16 givar vinner matchen.

• Ett stick är fyra kort där varje spelare spelar ett kort och det bästa kortet tar hem alla fyra korten.

• En giv är en omgång där korten delas ut och spelas och ger åtta stick med kortpoäng, alltså poängen som varje kort är värt, plus bonusen roem, alltså extra poäng för vissa kortkombinationer i ett stick.

• Trumf är en färg som slår alla andra.

Förberedelser och giv

• Partnerna sitter mitt emot varandra och både giv och spel går medurs. Första givaren utses genom att dra högsta kortet och givaren går sedan till vänster efter varje hand.

• Leken har 32 kort med ess, kung, dam, knekt, tio, nia, åtta och sju.

• Varje spelare får åtta kort, oftast i grupper om tre, två och tre.

• Att ge ett kort i taget räknas som dålig stil.

• Spelaren till vänster om givaren tittar på sina åtta kort och väljer vilken färg som ska vara trumf, eller säger pass, alltså avstår, så att nästa spelare medurs får välja.

• Passar alla måste spelaren till vänster om givaren till slut välja trumf.

Så spelar ni

1	**Utspel**

• Spelaren till vänster om givaren spelar ut första kortet och övriga måste lägga ett kort i samma färg om de kan. Stickvinnaren samlar de fyra korten och spelar ut nästa stick.

2	**Vinn sticket**

• Högsta trumf tar sticket, där rangordningen i trumf är knekt, nia, ess, tio, kung, dam, åtta och sju.

• Finns ingen trumf tar högsta kortet i utspelad färg, där rangordningen är ess, tio, kung, dam, knekt, nia, åtta och sju.

3	**Trumf mot motståndare**

• I Amsterdam måste du trumfa en motståndare som vinner sticket när du inte kan följa färg, alltså lägga en trumf för att ta sticket själv.

• Är hjärter trumf och en motståndare vinner med spader ess, trumfar du med hjärter sju om du saknar spader.

4	**Partner och trumf**

• Får du inte följa färg och partnern vinner sticket får du lägga valfritt kort, men är partnerns vinnande kort en trumf får du inte lägga en lägre trumf om du inte bara har lägre trumf på handen.

• När trumf spelas ut måste du slå även partners trumf om du kan, till exempel måste du med ruter knekt slå partners ruter nia när ruter är trumf.

Klaverjas

Poäng

• Poängen räknas när givens åtta stick är spelade och kortvärden, sista stick och roem läggs ihop.

• Utan roem är summan 162, alltså 152 kortpoäng plus 10 för sista sticket.

• Trumfparet vinner given när det tar fler poäng än motståndarna, alltså mer än hälften av summan av kortpoäng, sista stick och roem.

• Har trumfparet fler poäng än motståndarna får varje par de poäng det själv tagit, annars blir det nat och då får trumfparet inga poäng och motståndarna alla.

• I trumf är knekt värd 20, nia 14, ess 11, tio 10, kung 4, dam 3 samt åtta och sju 0. I sidofärg är ess värt 11, tio 10, kung 4, dam 3, knekt 2 samt nia, åtta och sju 0.

• Roem är bonuspoäng för en kombination i ett stick.

• En följd är kort i samma färg i rad, där tio kommer mellan knekt och nia.

• Tre kort i följd ger 20, till exempel hjärter dam, knekt och tio, och fyra kort i följd ger 50.

• Paret som tar sticket anmäler roem, alltså säger högt vad det har, annars räknas den inte.

• Motståndarna får 71 poäng när trumfparet tar 91 av de 162 poängen.

• Har motståndarna dessutom 20 roem blir deras summa 91, och 91 mot 91 betyder att trumfparet inte har fler poäng, alltså nat.

Slut

• Given slutar efter åtta stick och matchen avgörs efter 16 givar. Paret med högst totalsumma vinner matchen och varje spelare ger fyra gånger under matchen.

Varianter

Stadsregler:

• Grunddragen är universella, men stadsversionerna Amsterdam, Rotterdam och Utrecht ändrar tvånget att trumfa och vem som måste välja trumf.

• Amsterdam kräver trumf bara när motståndarna ligger högst i sticket. Rotterdam kräver alltid trumf om du saknar den utspelade färgen och är vanligt i södra Nederländerna och Flandern.

• Utrecht tvingar spelaren till vänster om givaren att välja trumf, så den spelaren får inte passa.

Klaverjas

Poängprotokoll för Klaverjas. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Trumfpar	Kortpoäng	Roem	Sista stick	Totalt