

Klaverjass kortspel

Mål

- Bli först med minst 501 poäng genom stick och kombinationer.

Förberedelser

- Två spelare använder 32 kort: ess, kung, dam, knekt, 10, 9, 8 och 7 i fyra färger.
- Dela sex kort var, 3 + 3, och vänd nästa kort som uppkort.
- Välj trumf i två rundor. Dela sedan tre kort var så att båda har nio.

Så spelar ni

1. Välj trumf

- Icke-givaren, sedan givaren, får ta uppkortets färg. Vid två pass väljer de i samma ordning bland övriga tre färger. Två nya pass: samma givare ger om.

2. Hantera trumfsjuan

- Blev uppkortets färg trumf får trumfsjuan bytas mot uppkortet före första sticket.

3. Avgör bästa följd

- Icke-givaren: I have a twenty eller I have a fifty.
- Givaren svarar Good om följderna inte slås och Not good med en längre.
- Vid lika längd frågar givaren How high?
- Icke-givaren anger toppkortet.
- Givaren svarar Good om toppen inte slås (icke-givaren har företräde), annars Not good, mine is [värde] high.
- Vid lika topp säger givaren I have also och båda anger färg.
- Trumfföljden vinner.
- Helt lika icke-trumfföljder ger 0.

4. Spela stick

- Icke-givaren spelar ut. Följ färg när det går och trumfa om färgen saknas. På trumfutspelet måste du höja om möjligt.

5. Visa kombinationer

- Före stick två visar följdjämförelsens vinnare alla kombinationer. De räknas först efter spelarens första tagna stick.

Klüberjass kortspel

6

6. Avsluta handen

- Efter nio stick summeras kort, kombinationer och 10 poäng för det sista sticket.
- Om spelföraren har högre resultat skriver båda sitt eget.
- Vid lika skriver motspelaren sitt resultat och spelföraren 0.
- Om spelföraren har lägre resultat får motspelaren bådas resultat.

Poäng

- Rang i trumf: knekt, 9, ess, 10, kung, dam, 8, 7.
- Utan trumf: ess, 10, kung, dam, knekt, 9, 8, 7.
- Högsta trumf vinner, annars högsta kortet i utspelsfärgen.
- Vinnaren spelar ut nästa.
- Kortpoäng: trumfknekt 20, trumfnia 14, ess 11, 10 ger 10, kung 4, dam 3 och övriga knektar 2. Övriga 9, 8 och 7 ger 0.
- Sista sticket ger 10.
- Följd: tre kort ger 20 poäng. Fyra eller fler ger 50.
- Bela: trumfkung + trumfdam, 20. Säg bela på det första kortet och from the bela på det andra.
- Om spelföraren har högre resultat skriver båda sitt eget.
- Vid lika skriver motspelaren sitt resultat och spelföraren 0.
- Om spelföraren har lägre resultat får motspelaren bådas resultat.

Matchslut

- Handvinnaren ger nästa. Vid minst 501 poäng vinner högst total.

Varianter

Britannica 500: Britannicas 500-poängsversion är separat från Denexa-reglerna ovan.

Fler spelare: Clabber för fyra och Pagats tre aktiva spelare hör inte till detta protokoll.

Klüberjass kortspel

Denexas sekvensdialog. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Läge	Säg eller gör
Icke-givaren	I have a twenty eller I have a fifty
Givaren avstår	Good
Längre följd	Not good
Samma längd	How high? Icke-givaren anger toppkort
Toppen slås inte	Good, icke-givaren har företräde
Högre topp	Not good, mine is [valör] high
Samma topp	I have also. Icke-givaren anger färg först
Ännu lika	Trumf vinner. Lika utan trumf ger 0
Efter stick ett	Visa före stick 2. Poäng efter taget stick