

Klaverjas kortspel

Mål

- Ta mer än halva poängen i kort och roem när ditt par valt trumf
- Nå högst totalsumma efter 16 givar

Förberedelser

- Fyra spelare i två par och en lek på 32 kort från sju till ess
- Dela åtta kort var, tre två tre eller fyra fyra
- Vänstern om givaren väljer trumf eller passar

Så spelar ni

1. Välj trumf

- Vänstern om givaren väljer valfri färg eller passar. Passar alla måste vänstern välja.

2. Spela ut

- Vänstern om givaren spelar ut till första sticket oavsett vem som valde trumf.

3. Följ färg och trumfa

- Följ färg om du kan. I Amsterdam måste du slå motståndarnas stick med trumf när du saknar färgen.

4. Räkna given

- Lägg kortpoäng, sista stickets 10 och anmäld roem. Under 82 utan extra roem, eller inte fler än motståndarna, ger nat.

Poäng

- Trumf knekt 20, nia 14, ess 11, tio 10, kung 4, dam 3
- Sidofärg ess 11, tio 10, kung 4, dam 3, knekt 2
- Sista stick 10, tre i följd 20, fyra i följd 50, stuk 20, pit 100
- 90 mot 72 ger vinst, 91 mot 91 ger nat till 182, 64 mot 138 ger nat till 202

När är matchen slut?

- Efter 16 givar, en boom, där varje spelare ger fyra gånger
- Paret med högst totalsumma vinner. En variant spelar till 1500

Varianter

Rotterdam: Du måste alltid trumfa när du inte kan följa färg, även om partnern vinner sticket När du trumfar måste du slå över trumf som redan ligger om du kan

Utrecht, kraken och tre spelare: Utrecht tvingar vänstern om givaren att välja trumf Kraken dubblar, fyrdubblar eller åttadubblar given Tre spelare får tio kort och två i mitten

Klaverjas kortspel

Klaverjas poäng i tre fall. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Utfall	Vad det ger
90 mot 72 utan roem	90 till trumfparet, 72 till motståndarna
91 mot 91 efter 20 roem	Nat. Motståndarna tar 182
64 mot 138 efter 20 plus 20 roem	Nat. Motståndarna tar 202
Kortpoäng utan roem	162
Trumfparets golv utan extra roem	82
Pit	100 extra när det egna paret tar alla åtta stick