

# Rotterdams Klaverjassen, het spel.....

Klaverjassen wordt doorgaans gespeeld door 4 personen, de spelers die tegenover elkaar plaats nemen (partners) spelen samen.

Men speelt met 32 kaarten (7 t/m aas).

Doel van het spel is meer punten verzamelen dan de andere partij, dit met een minimum van 82 punten.

Men is verplicht een voorgespeelde kleur bij te lopen, kan men dit niet dan is men verplicht in te troeven, Lukt ook dit niet dan kan een willekeurige kaart worden bijgelopen.

## Speelkaarten en hun waarden.

Je hebt; klaveren, ruiten, harten en schoppen.

Geen troef kaart is;	troef kaart is;
Aas = 11 pt.	Aas = 11 pt.
Heer = 4 pt.	Heer = 4 pt.
Vrouw = 3 pt.	Vrouw = 3 pt.
Boer = 2 pt.	Boer = 20 pt.
10 = 10pt.	10 = 10 pt.
9 = 0 pt.	9 = 14 pt.
8 = 0 pt.	8 = 0 pt.
7 = 0 pt.	7 = 0 pt.

## Punten per spel.

3 x 30 punten. ( geen troef kleur )	90 punten.
1 x 62 punten ( troef kleur )	62 punten.
Laatste slag 10 punten extra	10 punten.
Totaal per spel	162 punten.

## Delen / passen / maken van troef.

Eerst worden de kaarten geschud, vervolgens wordt er door de tegenpartij afgenomen.

**Er dienen minimaal 3 kaarten te worden afgenomen.**

Delen geschiedt in de volgorde 3-2-3.

De eerste speler na de geveer is verplicht te spelen. ( degene links van de geveer komt altijd uit ).

**Ook al heb je de bijv. harten niet, mag je die wel troef maken.**

## 2

### Roem.

Zoals gehanteerd bij de officiële landelijke organisaties.

Drie opeenvolgende kaarten van een kleur:	20 roem
Vier opeenvolgende kaarten van een kleur:	50 roem
Heer+vrouw van de troefkleur (stuk)	20 roem
Heer, vrouw, boer van troefkleur:	40 roem
Aas, heer, vrouw van troefkleur:	40 roem
Heer, vrouw, boer & 10 van de troefkleur:	70 roem
Aas, heer, vrouw & boer van de troefkleur:	70 roem
Vier gelijke kaarten (aas t/m 7):	100 roem

**Elke vier gelijke kaarten is 100 roem!**

### PIT.

Indien men het spel heeft aangenomen en niet alleen al punten maar ook **alle slagen** haalt dan spreekt men van een PIT (ook wel pan of mars genoemd)

De partij die een pit haalt ontvangt hiervoor een extra bonus van **100 punten**.

Deze punten dienen bij de roem te worden geschreven.

Indien de niet-aannemende partij alle slagen haalt is dit **geen** pit, maar is de aannemende partij **gewoon nat**.

### Seinen.

Seinen is aan je partner laten merken dat je geen of meerdere slagen kunt halen.

Over het algemeen is het niet aan te bevelen **een** slag te seinen.

Speelt men regelmatig met een andere partner dan worden de eenvoudige manieren van seinen gebruikt.

Seinen doet men in het algemeen op de slagen die aan de partner liggen.

De eenvoudigste manier om je maat te laten weten van welke kleur je de aas hebt, is een kleintje van deze kleur te laten zien op een slag van je maat.

Afseinen, ook wel Armoe-Seinen genoemd: U gooit eerst een hoge kaartbijv. Ruiten 10 en dan van een andere kleur een lagere kaart.

## **Verzaken**

Indien men een verkeerde kleur bijloopt of niet overtroeft verzaakt men.

Dit dient door de tegenpartij gemeld te worden onder bekendmaking.

Op het moment van constatering van verzaken dient het spel onmiddellijk te worden beëindigd.

Indien u of uw partner verzaakt hoeft u dit niet zelf te melden. (gewoon doorspelen)

De verzaker krijgt 100 punten aftrek en er wordt opnieuw gedeeld.

## **Klaverjas- termen**

**Afnemen:** na het schudden van de kaarten worden door de andere partij de

Kaarten afgenomen (minstens 3) deze worden onderop de stapel gelegd.

**Delen:** na het schudden en afnemen van de kaarten worden deze 3-2-3 verdeeld.

**Aannemen:** verplicht troef maken.

**Pit:** het halen van alle slagen, dus ook van mogelijke slagen zonder punten.

Hiervoor krijgt men 100 punten extra. (alleen indien men aanneemt)

**Nat:** het niet halen van het vereiste aantal punten. (alleen indien men het aanneemt)

**Roem:** een bonus die men krijgt als in een slag een bepaalde combinatie van kaarten op tafel ligt.

**Seinen:** het kenbaar maken van je kaarten aan je partner.

**Verzaken:** het bijspelen van een verkeerde kleur of troef.