**LES 1: DE RANGORDE VAN DE GEWONE SPEELKAARTEN.**

Het klaverjasspel wordt gespeeld met 32 speelkaarten. Van iedere kleur - Harten, Ruiten, Schoppen en Klaveren - zijn er acht kaarten in het spel. Van de Zeven (7) tot en met de Aas.

Het klaverjasspel wordt gespeeld door twee paren (koppels). De vorming van deze paren kan door loting worden bepaald. Bij z.g. koppeltoernooien zijn de koppels al samengesteld voordat het toernooi/de drive begint. De koppelgenoten nemen tegenover elkaar plaats aan tafel.,

Eén van de spelers schrijft, met goedkeuring van de overige 3 spelers, de punten op een scorelijst. De speler links naast de schrijver (gezien vanuit het oogpunt van de schrijver) geeft als eerste. Hij schudt de kaarten - minimaal 3 keer - en legt vervolgens de kaarten voor zich op tafel. De tegenpartij is verplicht minimaal 3 speelkaarten van de stapel kaarten af te nemen en de kaarten die nog op tafel liggen op de afgenomen kaarten te leggen (toucheren).

Vervolgens geeft de gever iedere speler, als eerste de speler links van hem, 3 speelkaarten, daarna 2 speelkaarten en vervolgens weer 3 speelkaarten.

Ieder spel bestaat uit 8 slagen/beurten. Iedere partij bestaat uit 16 spelen.

De kaarten hebben ten opzichte van elkaar een bepaalde rangorde.

Bij gewone speelkaarten geldt:

- de hoogste kaart in het spel is de Aas, daarna de Tien, de Koning (ook wel Heer genoemd), de vrouw (ook wel Dame genoemd), de Boer, de Negen, de Acht en de Zeven.

**Later in de cursus worden de diverse systemen en varianten behandeld.**

In deze cursus gaan we uit van het “Amsterdamse” systeem met als variant “Verplicht spelen”. Dat wil zeggen dat de speler die links (wijzers van de klok) naast de gever zit, verplicht is te spelen. Hij moet als eerste een kaart op tafel brengen.

**Praktijkoefening - rangorde gewone speelkaarten.**

**PROBEER ZOVEEL MOGELIJK KAARTEN TE WINNEN !!!!**

- bepaal aan tafel wie schrijft;

- de gever links naast de schrijver geeft de kaarten volgens de hiervoor gegeven regels;

- de kaarten blijven gesloten op tafel liggen, alleen de speler die verplicht is te spelen

neemt zijn kaarten op en bepaalt met welke kaartsoort hij op tafel gaat komen;

- nadat hij dat heeft medegedeeld nemen de overige spelers de kaarten op;

- indien u een gevraagde kaartsoort in uw hand heeft bent u verplicht deze te spelen,

Doet u dat niet dan “verzaakt” u (de slag moet gedekt/gesloten zijn) en krijgt u aan het einde van het spel

33 punten in mindering;

- als het spel beëindigd is telt u de gewonnen kaarten, iedere kaart is 1 punt;

- heeft u de laatste slag binnengehaald, dan krijgt u één punt extra;

- heeft u minder punten dan de tegenpartij, dan krijgt de tegenpartij 33 punten en u (en

uw koppelmaat) krijgt 0 punten;

- we spelen twee hele partijen - bij de tweede partij krijgt u een andere maat.

Bedenk dat de laatste slag een extra punt oplevert dus als eerste een Aas uitspelen hoeft niet altijd slim te zijn. Wellicht kunt u met dat Aas de laatste slag en de winst binnenhalen.

Bedenk dat er 8 kaarten van iedere kleur in het spel zitten. Als u van een bepaalde kleur de Aas heeft en twee andere kaarten van die kleur, dan is het misschien slim eerst een andere kaart dan de Aas te spelen. Komen ze in uw kleur terug, dan is het zeer zeker mogelijk dat u vervolgens twee slagen binnenhaalt, tenzij een andere speler eveneens een driekaart van die kleur in handen heeft.

Kijk hoe de kaarten vallen en probeer de kaarten te onthouden die nog in het spel zitten.

Probeer er achter te komen - aan de hand van de kaarten die uw maat weggooit - welke kaarten hij nog in de hand heeft.

Heeft u een meerkaart b.v. Aas, Tien, Koning, Zeven van een bepaalde kleur dan is het wel slim om die kaarten eerst te spelen. Eerst de Aas, dan de Tien, de Koning en de Zeven.

Meerkaarten ook wel een “brug” van kaarten kan zowel sterk als zwak zijn. Probeer indien u aan slag bent een brug altijd sterk te maken. U heeft b.v. in uw hand Harten Aas, Schoppen Zeven, Schoppen Acht, Schoppen Tien en Schoppen Boer. U speelt nu zeker niet eerst de Aas. U speelt Schoppen Zeven de tegenpartij neemt de slag met de Aas en komt daarna met Harten. U neemt nu de slag met de Harten Aas, daarna speelt u de Schoppen Tien en vervolgens de Schoppen Boer en de Schoppen Acht

**Maak vooraf afspraken met uw maat !!!** Ja, dat mag.

U spreekt b.v. af:

- dat uw maat zoveel mogelijk of altijd zijn hoogste kaart van een door u gevraagde kleur moet spelen, behalve als u met de Aas komt;

- als uitgekomen wordt met een kleine kaart b.v. een Zeven, Acht of Negen (onder de Tien) dan betekent dit dat degene die deze kaart speelt ook de hoge kaarten hiervan in zijn hand heeft, danwel dat uw maat indien hij aan slag komt met die kleur terug moet komen;

- als u aan uw maat wilt melden welke hoge kaarten u in uw hand heeft dan gooit u bij een gevraagde kleur die u niet heeft altijd de kleur van die hoge kaart die u in de hand heeft (indien mogelijk).

Zo zijn er heel wat afspraken te maken die zijn toegestaan. Niet toegestaan is op een andere wijze te seinen, welke kaarten u in de hand heeft.

B.v. als ik ga hoesten - aan mijn neus ga pulken - een sigaret opsteek - een slok koffie neem - etc. dan heb ik Harten Aas in mijn hand. DAT MAG DUS NIET !!!!

Vaak wilt u het wel uitschreeuwen - KOM NOU MET ....... omdat u hiervan de sterkste kaart in handen heeft. Laat dit nooit merken ! De volgende keer speelt u **tegen** uw maat en die is het echt nog niet vergeten hoe u ***geseind*** heeft toen hij met u speelde.

Denk altijd na bij wat u doet - als iemand aan u zou vragen: “Waarom speelt u die

kaart ?”, dan zou u het antwoord direct moeten kunnen geven.

**Klaverjassen is dus ook denken !!**

Wij wensen u veel succes bij deze eerste praktijkoefening.

De cursusleiding.

**LES 2: DE RANGORDE VAN ALLE SPEELKAARTEN.**

In les 2. herhalen we het behandelde in les 1. - we spelen een partij van 8 spelen.

U bent nu gewend aan de rangorde van de gewone speelkaarten.

Bij het klaverjassen is altijd één kaartsoort troef. De speler die verplicht is te spelen moet voordat hij de eerste kaart op tafel legt, mededelen “ ............(Harten, Schoppen, Ruiten, Klaveren) is troef”.

Een troefkaart is altijd hoger dan een gewone speelkaart. Als u een gevraagde kaartsoort niet in uw hand heeft maar wel een troefkaart dan mag/moet u deze op tafel brengen. Mag/moet - u mag hem op tafel brengen als de slag tot het moment dat u aan de beurt bent nog aan uw maat is. Met andere woorden uw maat heeft tot het moment dat u aan de beurt bent de hoogste kaart gespeeld. U moet een troefkaart altijd spelen als u de gevraagde kaartsoort niet in uw hand heeft en de tegenpartij tot het moment dat u aan de beurt bent de hoogste kaart gespeeld heeft (dit kan ook een troefkaart zijn). Ligt er een of meerdere troefkaarten op tafel en u bent verplicht troef te spelen, dan moet u altijd een hogere troefkaart spelen dan die op tafel ligt (liggen). Heeft u alleen een lagere troef in de hand dan mag u die alleen bijspelen indien troefkleur gevraagd wordt. Met andere woorden de eerste kaart van de desbetreffende slag is een troefkaart, u bent verplicht troef bij te spelen en indien mogelijk altijd een hogere troefkaart in de rangorde. De rangorde van de troefkaart.

De hoogste troefkaart, ook de hoogste speelkaart, is de troef Boer - daarna troef Negen (de Nel) en vervolgens dezelfde rangorde als bij de gewone speelkaarten. De Aas, de Tien, de Koning(Heer),

de Vrouw(de Dame), de Acht en de Zeven.

**Welke kaart maken we troef ?**

Dit is vaak een van de moeilijkste keuzen in het klaverjasspel.

Als u bijvoorbeeld de Boer, de Negen en de Aas van een bepaalde kaartsoort in uw hand heeft en de overige kaarten bestaan uit 2 Achten, 2 Koningen en een Aas, dan is het natuurlijk niet moeilijk.

Maar wat maakt u troef als u b.v. de Acht, de Tien en de Koning van een bepaalde kleur in de hand heeft, daarbij de Boer en een Aas van een andere kaartsoort, de Zeven, de Negen en de Vrouw van de derde kaartsoort en van de vierde kaartsoort heeft u geen enkele kaart in handen. Boer met Aas of 7, 9 en Vrouw ? Ik zou voor het laatste kiezen omdat Boer met Aas, een slag van de Aas oplevert. Troef Zeven uitspelen, etc.

We gaan weer oefenen.

**Praktijkoefening - rangorde alle speelkaarten.**

**PROBEER ZOVEEL MOGELIJK KAARTEN TE WINNEN !!!!**

- bepaal aan tafel wie schrijft;

- de gever links naast de schrijver geeft de kaarten volgens de hiervoor gegeven regels;

- de kaarten blijven gesloten op tafel liggen, alleen de speler die verplicht is te spelen

neemt zijn kaarten op en bepaalt welke kaartsoort troef is;

- nadat hij dat heeft medegedeeld nemen de overige spelers de kaarten op;

- indien u een gevraagde kaartsoort in uw hand heeft bent u verplicht deze te spelen (bekennen);

Doet u dat niet dan “verzaakt” u (de slag moet gedekt/gesloten zijn) en krijgt u aan het einde van het spel

33 punten in mindering;

- als het spel beëindigd is telt u de gewonnen kaarten, iedere kaart is 1 punt;

- heeft u de laatste slag binnengehaald, dan krijgt u één punt extra;

- heeft u minder punten dan de tegenpartij, dan krijgt de tegenpartij 33 punten en u (en

uw koppelmaat) krijgt 0 punten;

- we spelen twee hele partijen - bij de tweede partij krijgt u een andere maat.

- probeer nu zeker de laatste slag te halen !

- bedenk dat uw maat ook troeven kan hebben !

- als uw maat (nog) als enige troefkleur bedient en u heeft allebei nog troef over - dan hoeft u natuurlijk niet

deze troefkaart bij uw maat “op te halen”. Overigens kunnen er situaties zijn waarin dit wel gewenst is,

danwel dat u een lagere troefkaart speelt dan uw maat in de hand heeft (uw weet immers wat hij nog in de

hand heeft). Uw maat komt aan slag en heeft misschien een goede speelkaart.

Naar uw maat toe kaarten doet u alleen als u nog enkele troeven overhoudt nadat u de lage troefkaart

heeft uitgespeeld en zelf geen z.g. bijkaart heeft. Hetzelfde geldt als u de laatste troef bij uw maat gaat op

halen. Nadat u de laatste kaart heeft opgehaald speelt u nogmaals troef. Uw maat kan nu melden (volgens

afspraak) welke Aas hij in de hand heeft. Waarna u vervolgens zo slim bent om die kleur te spelen.

Misschien heeft uw maat wel een brugkaart in de hand en kan hij enkele slagen binnenhalen.

- het is ook belangrijk dat u oplet wat de tegenpartij voor kaarten bijlegt. Als u b.v. met Schoppenaas

uitkomt en de speler naast u gooit Harten Acht bij, terwijl Ruiten troef is, dan weet u dat die speler van de

tegenpartij geen troef heeft.

Tel altijd de troeven die uit het spel gaan. Als u bijvoorbeeld speelt - u komt uit met troefboer en er vallen

in totaal vier troeven - u komt met de troefnegen en alleen de speler naast u bedient nog - u heeft

nog troefaas in de hand - u kunt de laatste troef ophalen. Maar heeft u b.v. Zeven, Tien, Aas van een

gewone speelkaart dan kunt u ook overwegen eerst die te spelen. U speelt als derde kaart de Zeven, de

speler met de troefkaart in de hand zal nu waarschijnlijk moeten troeven. U houdt nog een troefkaart over

voor misschien wel de laatste slag !!.

- ook nu geldt weer - nog meer als in de vorige les - denk eerst na bij wat u doet. Als u eenmaal een

geroutineerde klaverjasser bent gaan die gedachten razend snel, neem nu uw tijd er voor !!

- het spel begint al meer op klaverjassen te lijken - we spelen vandaag nog om het gewonnen aantal

kaarten. Volgende week spelen we om de gewonnen punten - iedere kaart heeft een waarde in punten.

Van de gewonnen slagen worden de punten van de kaarten bij elkaar opgeteld Hieronder volgt de

rangorde van alle speelkaarten en daarbij is aangegeven hoeveel punten die kaart waard is. Voor het

binnenhalen van de laatste slag wordt tien punten geteld.

**Puntentelling.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Troefkaart** | **Punten** | **Speelkaarten** | **Punten** | **Speelkaarten** | **Punten** | **Speelkaarten** | **Punten** |
| **Aas** | **11** | **Aas** | **11** | **Aas** | **11** | **Aas** | **11** |
| **Koning** | **4** | **Koning** | **4** | **Koning** | **4** | **Koning** | **4** |
| **Vrouw** | **3** | **Vrouw** | **3** | **Vrouw** | **3** | **Vrouw** | **3** |
| **Boer** | **20** | **Boer** | **2** | **Boer** | **2** | **Boer** | **2** |
| **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** |
| **9** | **14** | **9** | **0** | **9** | **0** | **9** | **0** |
| **8** | **0** | **8** | **0** | **8** | **0** | **8** | **0** |
| **7** | **0** | **7** | **0** | **7** | **0** | **7** | **0** |
| **Totaal** | **62** | **Totaal** | **30** | **Totaal** | **30** | **Totaal** | **30** |

Generaal totaal 152 kaartpunten + 10 punten voor de laatste slag = 162 punten.

Oefen de komende week met het tellen van de kaartpunten. Pak een stapeltje kaarten - van de Zeven tot en met de Aas - bepaal voor u zelf welke kaart troef is en ga tellen, zo snel mogelijk.

Schrijf het totaal op en ga weer tellen nu heel langzaam en zeker, desnoods schrijft u de punten van de kaarten op en telt u daarna het totaal. Bedenk dat het tellen van de kaartpunten voor een goede klaverjasser van essentieel belang is.

**LES 3: WIE DE MEESTE PUNTEN HAALT DIE WINT !!!**

In de vorige lessen ging het nog om het aantal kaarten, vanaf nu gaat het om het aantal punten.

Zoals u in de vorige les is geleerd kunnen we maximaal 162 (speel)punten per spel winnen.

Les 4 geeft u informatie over de zogenaamde ROEM. Deze roem is essentieel binnen het klaverjasspel en vraagt om een goed geheugen. Ook ROEM speelt een grote rol in het puntensysteem van het klaverjasspel.

Maar dat de volgende keer. Vandaag spelen we het klaverjasspel (nog zonder roem) zoals het gespeeld behoord te worden.

Er zitten dus 162 punten in het spel. Als u speelt, en het spel wilt winnen, moet u (samen met uw maat) meer punten winnen/binnenhalen dan de tegenpartij. Dus 82 punten of meer. Haalt u 81 of minder punten dan bent u z.g. NAT en krijgt de tegenpartij alle punten (162).

Ook nu weer enkele tips:

- onthoud het aantal troeven dat uit het spel is en welke troefkaart hiervan het hoogst is;

- de laatste slag (al weer) is belangrijk - deze levert 10 punten extra op en kan van belang zijn om het spel

te winnen;

- probeer tijdens de loop van het spel de punten te tellen die u binnenhaalt. Het is niet altijd noodzakelijk dit

te doen, maar zeker in partijen waarin het onzeker is dat u samen met uw maat of de tegenpartij de

meerderheid aan punten gaat halen, kan het van essentieel belang zijn de punten te tellen;

- bedenk altijd voordat u troef maakt/bepaalt dat Azen (bijna) altijd een slag van vier kaarten met de

daaraan verbonden punten wint. Dus heeft u bijvoorbeeld van een kaartsoort - Aas, Boer, Zeven en van

een andere kaartsoort - Boer, Zeven, Acht, dan maakt u de laatst genoemde kaartsoort troef. Immers met

de Aas haalt u bijna zeker een slag;

- heeft u een sterke bijkaart - veel Azen met Tienen of een lange brugkaart met een “kale” Aas erbij - dan

probeert u zoveel mogelijk troefkaarten uit te spelen. Immers u moet uzelf tijdens het spel sterk maken.

Vaak betreft het keuzen om troef uit te spelen of niet;

- gelijk de Boer uitspelen is niet altijd slim. U heeft b.v. Boer en Aas. U speelt de Boer uit - de Negen, de

Acht en de Zeven zitten bij een van de spelers van de tegenpartij. Zodra deze speler aan slag komt, speelt

hij de Negen en u verliest uw Aas.

- de een na laatste slag. Een belangrijke slag in het klaverjassen. Meestal heeft u aan het verloop van het

spel kunnen zien (o.a. troeven geteld) dat u of uw maat de laatste slag zeker niet zal halen. Speel dus

altijd zo dat in deze slag indien mogelijk uw hoogste kaart binnengehaald kan worden.

**Enkele ongeschreven KLAVERJASREGELS.**

- als u een Tien (niet troef) speelt op een troefkaart van uw maat (deze haalt deze Tien binnen z.g. lappen)

betekent dit dat u van die kaartsoort zeker niet de Aas in de hand heeft;

- als u daarentegen een Aas speelt op een slag van uw maat betekent dit dat u van die kaartsoort

(normaliter) de Tien in uw hand heeft;

- als u op de slag van uw maat een kaart bijspeelt van een soort die niet gevraagd wordt, kan dit betekenen

dat u van die kleur de Aas in de hand heeft of dat u gewoon wilt dat uw maat de geseinde kaartsoort

speelt. Hierbij zijn er ook nog twee verschillende methoden. Gooit u een kaart onder de tien bij dan

betekent dit dat u de Aas heeft of dat uw maat met die kaartsoort moet komen, speelt u een

Boer, Vrouw of Koning betekent dit dat u juist geen Aas van die kaartsoort in uw hand heeft of dat uw maat

juist niet met die kaartsoort moet komen. Tenzij u met uw maat een afspraak heeft om z.g. tegen te

kleuren/seinen. Dit betekent dat u indien uw maat een klaverkaart weggooit, hij om een schoppenkaart

vraagt en andersom, gooit hij een ruitenkaart dan vraagt hij om een hartenkaart en andersom. Het

tegenkleuren/seinen kan een extra slag opleveren.

U heeft bijvoorbeeld in uw hand: Aas, Tien, Negen van ruiten, normaliter meldt u uw Aas met

de Negen, seint u echter tegen dan speelt u een hartenkaart en uw maat komt met ruiten, waardoor u bijna

zeker 3 slagen binnenhaalt - eerst de Aas of Tien en dan de Negen (kan 3 x tegen zitten).

Verder is het ook zeker niet altijd mogelijk om tegen te kleuren. Het kan zelfs voorkomen dat u een kleur

moet bijspelen waarvan u een hele sterke kaart in handen heeft. B.v. 4 x schoppen waarbij de Aas -

laatste vier slagen - u moet wel schoppen spelen, uw maat denkt nu dat u om een klaverkaart vraagt.

Hij komt dus met klaveren - was hij met schoppen gekomen dan had u misschien wel 4 slagen kunnen

binnenhalen. Spreek dus altijd af met uw (tijdelijke) maat of u kleurt of tegenkleurt/tegenseint en of boven

Tien **“af”**seinen is of niet.

- als uw maat een Tien bijspeelt betekent dit dat hij de Aas van die kleur in ieder geval niet heeft - het kan

ook zijn dat hij de Aas van dezelfde kleur seint. Dus met Hartentien meldt hij Ruitenaas. Zo ook met

schoppen en klaveren natuurlijk;

- als u twee kaarten van dezelfde kleur bijspeelt kan dit betekenen dat u van deze kleur juist de Aas of juist

niet de Aas in handen heeft - speelt u eerst de hoogste kaart van die kleur en daarna een lagere kaart in

rangorde dan betekent dit dat u de Aas van die kaartsoort niet in handen heeft, speelt u daarentegen eerst

de laagste kaart en daarna de hogere kaart betekent dit dat u juist wel de Aas in handen heeft;

- als uw maat een kaart onder de Tien speelt (geen troefkaart) en hij speelt, betekent dit dat hij een

moeilijke troefkaart heeft, maar wel de Boer. Als u van de gevraagd kaartsoort de hoogste kaart bijspeelt

en er is niet getroefd - u wint dus de slag - speelt u altijd direct daarna een troefkaart (liefst zo hoog

mogelijk).

De speler na u is verplicht een hogere troefkaart te spelen als door u gevraagd wordt (zie ook bij “overtroeven”

op blz., u speelt b.v. de Tien, uw tegenspeler heeft in de hand de Koning en de Negen (de Nel) dan is hij

verplicht de Negen te spelen. Gooit hij toch de Koning bij dan “verzaakt” hij en indien “gestraft” (de slag moet

gedekt zijn) krijgt hij aan het einde van de partij 162 punten in mindering en de partij wordt overgespeeld.

Let op: niet bij alle verenigingen/drives wordt het verzaken op deze manier gestraft. Bij de N.K.U.- drives

krijgt de tegenpartij 162 punten + 100 bonuspunten + de behaalde roem en wordt er gewoon doorgespeeld.

Om ook even bij stil te staan.

Het is altijd verplicht een partij in zijn geheel uit te spelen.

Als u aan slag bent en u heeft nog drie kaarten in de hand die altijd hoog blijven, m.a.w. u wint altijd alle drie de slagen, is het niet toegestaan deze kaarten tegelijk op tafel te spelen. U zult kaart voor kaart, slag voor slag binnen moeten halen.

Als een slag eenmaal gesloten/gedekt is dan mag deze niet meer worden ingezien. Ook niet de eerste slag.

Bij enkele verenigingen kan het nog steeds zijn toegestaan dat, alleen vóór het begin van de tweede slag, nog wel de eerste slag mag worden ingezien als deze reeds gesloten/gedekt is.

Een kaartsoort troef maken die u niet in de hand heeft is toegestaan. U heeft b.v. in de hand drie Azen en Tienen en geen ruitenkaart. U mag ruiten troef maken.

Voordat we volgende week beginnen met het ECHTE klaverjassen nog een opsomming van diverse klaverjastermen.

DRIVE - kaartwedstrijd;

MAAT - degene met wie u samen speelt in een partij - bij een individuele drive speelt u per ronde met een andere maat;

AFPAKKEN/TOUCHEREN - de spelende partij neemt na het schudden minimaal drie kaarten van de geschudde kaarten af en legt de overblijvende kaarten hier weer boven op;

SLAG/BEURT - een deel van een spel waarbij per slag/beurt 4 kaarten op tafel komen;

SPEL - een deel van een partij waarin 8 slagen/beurten gemaakt worden;

OM EEN KAART VRAGEN - u speelt een seinkaart, u vraagt met deze seinkaart aan uw maat om een bepaalde kaart;

als u met een Aas uitkomt vraagt u om een kaart van die kaartsoort;

als u met een troefkaart uitkomt vraagt u een (zo mogelijk hogere) troefkaart te spelen;

PARTIJ - 16 spelen;

AMSTERDAMS - klaverjassysteem waarbij het niet verplicht is een slag die aan de maat ligt af te troeven c.q. troef bij te lopen als een slag aan de maat ligt;

VERPLICHT SPELEN - methodiek binnen het klaverjasspel om het spel te beginnen en de spelende partij vast te stellen in tegenstelling tot de mogelijkheid tot “passen” of het spelen met passen op een bepaalde kaart;

TROEF - de sterkste kaartsoort binnen het klaverjasspel die door de speler bekend gemaakt moet worden voordat het spel een aanvang neemt;

IN/AFTROEVEN - een troefkaart spelen op een kaartsoort die men niet in de hand heeft;

OVERTROEVEN - een hogere troefkaart spelen dan de tegenpartij;

ONDERTROEVEN - een lagere troefkaart spelen (gedwongen) dan gevraagd is;

NAT - BEETGAAN - minder punten halen dan de tegenpartij;

MARS, PIT of PAN - alle slagen halen;

STUK - Vrouw/Heer van de troefkaart als paar op tafel;

NEL - de troef Negen;

VERZAKEN - een andere kaart bijspelen dan de gevraagde kaartsoort, terwijl men die wel in de hand heeft;

een andere kaart bijspelen dan de gevraagde kaartsoort, terwijl men had moeten troeven;

een lagere troefkaart bijspelen terwijl men wel een hogere troefkaart in de hand heeft;

STRAFFEN - als u in de gaten heeft dat de tegenpartij verzaakt, kunt u straffen. Met andere woorden u zegt tegen de tegenpartij u heeft verzaakt. U had in de vorige slag b.v. ruiten bij moeten spelen dat heeft u niet gedaan en nu speelt u ruiten bij;

BIJKAART - de andere kaarten dan de troefkaart;

GEDEKTE SLAG - een slag (4 kaarten) waarvan men nog alleen de rugkant kan zien;

TEGENPIT - behalen van alle slagen terwijl de tegenpartij de spelende partij is, de tegenpartij is NAT;

PITSLAG - slechts één slag die gehaald wordt waardoor de tegenpartij geen pit haalt.

MELDEN - het kenbaar maken aan de spelers welke kaartsoort troef is en het kenbaar maken aan de schrijver dat er Roem op tafel ligt;

ROEM - bonuspunten die men kan winnen met een slag indien er op tafel een combinatie van kaarten ligt die voldoet aan de criteria die is gesteld voor ROEM;

BEKENNEN - de kaartsoort spelen die gevraagd wordt - bij het Amsterdamse systeem is dit verplicht;

LAPPEN - een qua punten hoge kaart spelen bij een slag die aan uw maat ligt of waarvan u denkt dat uw maat deze slag gaat winnen;

BEDIENEN - zie bekennen;

ONDER HET AAS

UITKOMEN - met een lage kaart op tafel komen terwijl men van die kaartsoort ook de Aas in de hand heeft;

OP ROEM SPELEN - als de tegenpartij speelt of met zekerheid kan worden gesteld dat ook met tegenroem een spel gewonnen wordt - speelt men zoveel mogelijk op ROEM. Men speelt een kaart waarmee er een grote kans bestaat dat er op tafel een combinatie van kaarten komt die aan de criteria van roem voldoet;

STUK - de Vrouw samen met de Koning van de troefkaart.

**De volgende les**

In de volgende les krijgen we te maken met de zogenaamde ROEM.

U heeft al geleerd dat u het spel moet winnen door meer punten te halen dan de tegenpartij. Bij het tellen van die punten speelt de behaalde ROEM een belangrijke rol.

ROEM halen betekent dat u een bepaalde bonus krijgt als u een slag wint, terwijl die slag bestaat uit een aantal kaarten die aan de ROEM - criteria voldoet. Hieronder volgt een opsomming van de mogelijke roem c.q. bonus die bij het klaverjassen te winnen is.

**- 3 opeenvolgende kaarten van dezelfde soort/kleur is 20 (punten) roem;**

**- 4 opeenvolgende kaarten van dezelfde soort/kleur is 50 (punten) roem;**

**- 4 gelijke kaarten van Zeven tot en met de Aas is 100 roem;**

**Heer (Koning) - Vrouw (Dame) van troef (samen Stuk genoemd) is 20 roem.**

Maakt het Stuk deel uit van een set van 3 opeenvolgende kaarten dan telt de 20 roem extra, dus deze driekaart haalt 40 (punten) roem. Maakt het Stuk deel uit van een set van 4 opeenvolgende kaarten dan telt de 20 roem extra, dus deze driekaart haalt 70 (punten) roem.

ROEM moet altijd worden gemeld voordat de slag gesloten/gedekt is. Het is toegestaan ROEM te melden van de tegenpartij. Als u ziet dat de tegenpartij NAT gaat ook met eventueel behaalde roem - die zij niet melden - is het u toegestaan de roem te melden.

**- als u alle slagen (8) haalt (z.g. MARS, PIT of PAN) - en u speelt - krijgt u 100 bonuspunten extra.**

**Praktijkoefening - rangorde alle speelkaarten.**

**PROBEER ZOVEEL MOGELIJK *PUNTEN* TE HALEN !!**

- bepaal aan tafel wie schrijft;

- de gever links naast de schrijver geeft de kaarten volgens de hiervoor gegeven regels;

- de kaarten blijven gesloten op tafel liggen, alleen de speler die verplicht is te spelen

neemt zijn kaarten op en bepaalt welke kaartsoort troef is;

- nadat hij dat heeft medegedeeld nemen de overige spelers de kaarten op;

- indien u een gevraagde kaartsoort in uw hand heeft bent u verplicht deze te spelen;

Doet u dat niet dan “verzaakt” u (de slag moet gedekt/gesloten zijn) en krijgt u aan het einde van de partij

162 punten in mindering;

- als het spel beëindigd is telt u de gewonnen punten;

- heeft u de laatste slag binnengehaald, dan krijgt u 10 punten extra;

- heeft u minder punten dan de tegenpartij en u of uw maat speelt, dan krijgt de tegenpartij 162 punten en u

(en uw maat) krijgt 0 punten;

- we spelen twee hele partijen - bij de tweede partij krijgt u een andere maat.

- probeer nu zeker de laatste slag te halen !

- bedenk dat uw maat ook troeven kan hebben !

- het is ook belangrijk dat u oplet wat de tegenpartij voor kaarten bijlegt.

- ook nu geldt weer - nog meer als in de vorige les - denk eerst na bij wat u doet;

- denk aan het meetellen tijdens het kaarten;

- voor de schrijvers op de scoreformulieren staan de punten (van 1 tot 162) vermeld met de tegenwaarde. U

haalt b.v. 84 punten - bij 84 staat b.v. 78 samen 162 punten;

- houd uw kaarten zo vast dat de tegenpartij deze niet kan zien. Ga gerust iets van de tafel af zitten;

- houd u altijd aan de regels van het klaverjassen - verzaken is verzaken en hiervoor wordt men gestraft.

- als een kaart op tafel ligt mag u die niet meer ruilen - liggen is liggen, tenzij de slag nog open ligt en u ziet

dat u verplicht (volgens de klaverjasregels) was een andere kaart te spelen.

- neem ook de verantwoording van het schrijven op u. Een klaverjasser kan ook schrijven, tenzij visueel

gehandicapt !!!

- als u ziet dat u het spel gaat verliezen (NAT gaat) dan kan het wellicht mogelijk zijn dat u door op roem

te spelen toch nog meer punten haalt dan de tegenpartij.

**LES 4: EIGEN ROEM STINKT NIET BIJ HET KLAVERJASSEN**

Het kan nog moeilijker. U moest al zoveel onthouden - niet verzaken - aantal troeven - punten tellen - aantal kaarten die van een bepaalde soort uit het spel zijn - niet in de kaart laten kijken - nog schrijven ook -

de laatste slag binnenhalen - wat speelt de maat voor seinkaart enzovoort.

In deze les behandelen we wellicht het moeilijkste aspect van het klaverjasspel - de ROEM.

Juist door de roem kunt u spellen verliezen of winnen - zonder roem worden er niet veel punten gescoord.

Vanaf nu moet u zoveel mogelijk onthouden of er van een bepaalde kaartsoort nog roem in het spel zit.

Als er b.v. in een slag (niet troef) de Zeven, de Acht, de Koning en de Aas vallen, dan is het dus mogelijk dat er nog een slag komt waarin de Negen, de Tien, de Boer en de Vrouw valt (50 roem). U heeft echter in een van de vorige slagen de Boer van die kaartsoort zien vallen - er zit dus geen roem meer in het spel als u de Negen speelt. Is de Boer of een andere kaart nog niet gevallen en u heeft b.v. de Tien dan is het altijd riskant deze te spelen, tenzij u zeker weet dat de slag niet afgetroefd kan worden of dat de tegenpartij speelt en u gewoon de gok waagt (op roem spelen).

Hoe onthoud je of er roem in het spel zit ?

Door alleen de kaartsoort te onthouden waar nog roem van in het spel kan zitten. Valt er een slag van een bepaalde kaartsoort waarna er in die kaartsoort geen roem meer kan vallen, dan hoeft u deze kaart niet meer te onthouden, tenzij voor andere doeleinden/gedachten.

Het onthouden van vier gelijke kaarten is natuurlijk het moeilijkst (of het gemakkelijkst) - als u als derde speler een kaart bijspeelt en er liggen twee gelijke kaarten b.v. twee Zevens op tafel en u wilt de 3e Zeven bijspelen moet u weten wie het spel gaat winnen of er al een Zeven uit het spel is danwel dat de vierde speler nooit een Zeven bij kan spelen. Wint u zelf of uw maat de slag dan kunt u natuurlijk gerust de Zeven spelen - wint de tegenpartij de slag, en u of uw maat speelt, dan mag u natuurlijk nooit de Zeven spelen.

Ook het halen van roem vraagt om denkwerk. Als u van een bepaalde kaartsoort (niet troef) alleen de Aas en de Tien in de hand heeft en deze kaartsoort is nog niet gespeeld, speelt u altijd de Tien. U heeft immers met de Tien 4 kansen om roem te halen terwijl u met de Aas maar één kans heeft (Boer),Vrouw, Koning, Aas (20 of 50 roem),. Met de tien kunt u halen - Zeven, Acht, Negen, Tien - Acht, Negen, Tien, Boer - Negen, Tien, Boer, Vrouw en Tien, Boer, Vrouw en Koning. Met roem doe je dus in wezen aan kansberekening. Met welke kaart heb ik de meeste kans dat ik of mijn maat roem haalt ?

Als uw maat een bepaalde kaartsoort geseind heeft en u heeft van deze kaartsoort de Negen en de Vrouw dan speelt u de Vrouw, u heeft dan immers weer meer kans op roem (uw maat kan ook de Tien in de hand hebben).

Het kan ook zijn dat u roem weggeeft om roem binnen te halen. U heeft bijvoorbeeld in de hand de Tien en de Koning van een bepaalde kaartsoort die door de tegenpartij gevraagd wordt. Op tafel ligt reeds de Zeven, de Vrouw en de Aas,. Als u de Tien bijspeelt valt er geen roem, speelt u de Koning dan valt er 20 roem, maar u heeft onthouden dat er nog vier kaarten in het spel zitten of in ieder geval nog drie kaarten waarmee roem te halen is - u gokt er op !!. Denk bij een drive er altijd aan dat u niet persé hoeft te winnen van uw tegenpartij - u moet in totaal zoveel mogelijk punten halen in meestal 3 ronden.

Stel dat er op tafel ligt Zeven, Acht, Aas - u heeft de Negen en de Tien - als u kans heeft om in een van de volgende slagen de Tien binnen te halen dan geeft u 20 roem weg om zelf (minimaal) Tien punten te halen.

De Vrouw en Koning van de troefkaart vormen het STUK (altijd 20 roem of extra 20 roem in een combinatie van 3 kaarten - Boer, Vrouw, Koning of Vrouw, Koning, Aas.

Er zijn spelsituatie waarbij u bij uw maat de Vrouw met de Koning kunt winnen - of de Vrouw naar de Koning van uw maat toespelen. Het is niet altijd slim om deze roem te halen - het scheelt u altijd een slag. Deze slag kan ook de z.g. pitslag zijn. M.a.w. u had een pit kunnen spelen (alle slagen) en 100 bonuspunten kunnen halen.

Op roem spelen leer je gewoon in de praktijk.

**Praktijkoefening.**

**PROBEER ZOVEEL MOGELIJK *PUNTEN (DUS OOK ROEM)* TE HALEN !!**

**Vertel elkaar na het vierde, achtste en twaalfde spel of er nog roem mogelijkheden in het spel zitten en welke.**

- bepaal aan tafel wie schrijft;

- de gever links naast de schrijver geeft de kaarten volgens de hiervoor gegeven regels;

- de kaarten blijven gesloten op tafel liggen, alleen de speler die verplicht is te spelen

neemt zijn kaarten op en bepaalt welke kaartsoort troef is;

- nadat hij dat heeft medegedeeld nemen de overige spelers de kaarten op;

- niet verzaken - bijlopen en in/overtroeven;

- als het spel beëindigd is telt u de gewonnen punten en telt daarbij de behaalde roem;

- heeft u de laatste slag binnengehaald, dan krijgt u 10 punten extra;

- heeft u minder punten dan de tegenpartij en u of uw maat speelt, dan krijgt de tegenpartij 162 punten en u

(en uw maat) krijgt 0 punten;

- we spelen twee hele partijen - bij de tweede partij krijgt u een andere maat.

- het is ook belangrijk dat u oplet wat de tegenpartij voor kaarten bijlegt.

- ook nu geldt weer - nog meer als in de vorige les - denk eerst na bij wat u doet;

- denk aan het meetellen tijdens het kaarten - nu ook dus de roem. Als de tegenpartij 71 punten haalt en 20

roem binnenhaalt en u haalt als spelende partij 91 punten, dan bent u NAT;

- op de scoreformulieren staan de punten (van 1 tot 162) vermeld met de tegenwaarde. U haalt b.v. 84

punten - bij 84 staat b.v. 78 samen 162 punten;

- houd uw kaarten zo vast dat de tegenpartij deze niet kan zien. Ga gerust iets van de tafel af zitten;

- houd u altijd aan de regels van het klaverjassen - verzaken is verzaken en hiervoor wordt men gestraft -

als een kaart op tafel ligt mag u die niet meer ruilen - liggen is liggen, tenzij de slag nog open ligt en u ziet

dat u verplicht (volgens de klaverjasregels) was een andere kaart te spelen.

- neem ook de verantwoording van het schrijven op u. Een klaverjasser kan ook schrijven, tenzij visueel

gehandicapt !!!

U heeft na deze les de elementaire onderdelen van het klaverjasspel geleerd. In de overige lessen gaan we bepaalde situaties behandelen - andere systemen en varianten leren - diverse seinmogelijkheden doornemen - enzovoort.

**WE GAAN WEER OEFENEN .......**

**LES 5: Het verzaken, het seinen, de trucjes, het tellen, etc.**

***Het verzaken.***

“Ik straf” - leuk om de avond mee te beginnen. Als u gesignaleerd heeft dat een speler van de tegenpartij verzaakt, dan zegt u: “IK STRAF”, en u legt vervolgens uit waar deze speler de fout gemaakt heeft.

Let op: als u onterecht straft krijgt u aan het einde van de partij 162 punten in mindering i.p.v. degene van wie u dacht dat hij verzaakte. Wees dus heel zeker van uzelf !!

Straffen doen we tijdens de partij. Zijn de punten eenmaal geteld dan kunt u niet meer straffen.

Als een slag nog open op tafel ligt mag degene die een verkeerde kaart voor het spel heeft gespeeld deze nog ruilen voor een andere (juiste) kaart. Erecode binnen het klaverjasspel is dat degene die een kaart heeft geruild, deze zo snel mogelijk op tafel probeert te brengen. Verder zal zijn maat deze kaartsoort niet gebruiken als seinkaart. Als u bijvoorbeeld verkeerd ruitenacht speelt en u komt er achter dat u harten had moeten spelen - u ruilt de kaarten - uw maat is aan slag, deze mag nu geen gebruik maken van de kaartsoort die hij gezien heeft - tenzij hij niet anders heeft. Als bij het seinen normaal is dat met een kleine kaart de Aas van dezelfde kaartsoort wordt gemeld, mag uw maat geen ruiten spelen. Let op: dit is een soort erecode - u zult deze regels nergens in reglementen tegen komen.

Straffen is niet verplicht. Als u ziet dat u bijvoorbeeld een mars haalt (100 bonuspunten) en de tegenpartij heeft verzaakt dan straft u natuurlijk niet.

U kunt uw maat niet straffen !!!

Meest voorkomende situaties bij het verzaken zijn:

- er wordt troef gevraagd en er wordt vergeten een hogere troefkaart te spelen;

- er wordt geen gevraagde kleur bijgespeeld;

- men troeft een slag niet in terwijl men dit wel had moeten doen;

- men gooit alle laatste kaarten op tafel in de overtuiging dat men de rest van alle slagen kan halen, terwijl dit niet

juist is, het is overigens verplicht alle slagen uit te spelen;

Vaak ontstaan er bij het straffen, en dus bij het aantonen van het verzaken, discussies omtrent het wel of niet gespeeld hebben van een bepaalde kaart. Gooi nooit uw eigen kaarten open op tafel voordat de discussie rondom het verzaken is afgelopen. U kunt zich vergissen !!

Het spel moet gespeeld worden zoals het gespeeld moet worden, maar probeer altijd op een vriendelijke manier problemen op te lossen - uiteindelijk komen we allemaal om een gezellig avondje te klaverjassen.

***Het seinen.***

Een van de belangrijkste onderdelen van het klaverjassen is het seinen. Het is natuurlijk erg belangrijk als u weet welke kaarten uw maat in de hand heeft. Eerder is u geleerd dat het seinen alleen d.m.v. de kaarten is toegestaan.

Hieronder volgen een aantal mogelijkheden van seinen - belangrijk is wat u met uw maat heeft afgesproken. De eerste mogelijkheden zijn gebruikelijk in Arnhem, maar worden zeker niet door alle kaarters gespeeld.

- een Aas spelen om aan te geven dat men de Tien heeft van die kaartsoort;

- een Tien spelen om aan te geven dat men de Aas **NIET** heeft van die kaartsoort (soms seint men met een Tien

de andere Aas van dezelfde kleur b.v. Ruiten Tien meldt Harten Aas;

- bij de eerste keer dat men kan seinen een kaart spelen waarvan men de Aas in handen heeft, sommigen houden

aan dat deze kaart lager moet zijn dan de Tien. U moet dat wel weten;

- speelt men de tweede keer een lagere kaart van dezelfde soort, dan wordt deze kaartsoort weer afgemeld;

- speelt men de tweede keer een hogere kaart van dezelfde soort dan wordt nog steeds de Aas gemeld;

- speelt men als spelende partij bij de eerste slag een kleine kaart Zeven t/m Negen van een andere kaartsoort

dan de troefkaart, dan betekent dit dat de spelende partij de Boer van troef in handen heeft - hij vraagt als het

ware: “Maat, als jij deze slag wint of de volgende, speel dan een troefkaart - liefst zo hoog mogelijk, zodat ik de

Negen kan winnen of veel roem kan halen”;

Heeft u in dit geval alleen de troefnegen en verder een mindere bijkaart dan speelt u de Negen niet;

- speelt men als spelende partij als eerste een Aas (niet troef) dan betekent dit dat men de Boer niet in handen

heeft;

- speelt men een Boer, Vrouw, Koning van een andere kaartsoort dan troef dan wordt het moeilijk - persoonlijk

houd ik aan dat er niet om een troefkaart gevraagd wordt - anderen zijn van mening dat indien geen troef

gespeeld wordt altijd om troef gevraagd wordt;

- een kaart spelen om de tegenkleur te melden - ruiten meldt harten - schoppen meldt klaveren en omgekeerd.

U kunt met uw maat ook afspreken dat u (beiden) met b.v. klaveren ruiten meldt en met harten de schoppen en

omgekeerd.

- een Boer, Vrouw of Koning melden de Aas af- de Zeven, de Acht en de Negen melden de Aas, danwel de

kaartsoort die men graag door de maat gespeeld wil zien;

***De trucjes***

Alles wat u tot nu toe geleerd heeft zijn vaste patronen - zo doen we het allemaal (als het goed is). Heeft u de voorgaande stof goed geleerd en beheerst u de geleerde patronen, dan kunt u als normale speler meedoen aan een klaverjasdrive. Pas door het veel te doen (waar niet mee !) leert u de fijne kneepjes van het vak.

Natuurlijk zijn er binnen het klaverjasspel diverse trucjes mogelijk. Deze trucjes maken het spel ook leuk. Zeker als je zelf iets bedacht hebt en het lukt ook nog. Maar bedenk wel dat de tegenpartij vaak de trucjes kent en juist zo speelt als u niet verwacht had. Toch is het leuk u nu al wat trucjes “bij te brengen” !!

**Onder het aas uitkomen** - de laatste vier slagen u heeft nog in de hand een troef (de laatste in het spel), de Aas, de Koning en de Acht van een andere kaartsoort. U kunt nu spelen de Aas, daarna de Koning enzovoort - maar er is een grote kans dat de Tien met een andere kaart samen bij een van uw tegenspelers zit - na het binnen halen van de Aas verliest u dus altijd de Koning of de andere kaart. Speelt u i.p.v. de Aas de Koning als eerste kaart en de speler na u heeft de Zeven en de Tien, hij kan denken dat de Aas na hem zit en gooit de Zeven bij.U wint dus de slag met de Koning, daarna speelt u de Aas, u haalt de Tien op en vervolgens de Acht, die u z.g. heeft vrijgespeeld. Natuurlijk hoeft u dit niet altijd aan het einde van het spel te doen - aan het begin van het spel op een dergelijke wijze spelen is veel verrassender.

**Onder de Boer uitkomen -** U heeft de Boer en de Zeven van troef. U komt met troefzeven uw maat heeft de Aas en de Acht. De speler na u heeft de Negen en de Vrouw en speler vier heeft de Koning en de Tien. Zeer waarschijnlijk wint uw maat de slag met de Aas, waarna hij de Acht terugspeelt. U haalt alle troeven binnen. Was u met de Boer gekomen dan had u zeker een slag verloren aan de Negen. Let op: het kan natuurlijk ook heel anders zitten. De keuze (de gok) is aan u.

**De troefnegen i.p.v. troefaas bij spelen -** u heeft troefnegen en troefaas in handen - de tegenpartij speelt - de maat van de speler die speelt heeft troefzeven gespeeld, uw maat speelt acht, de speler speelt de Boer en u speelt de Negen. U geeft dus 20 roem weg - echter met de Aas kunt u misschien 40 roem halen. De keuze is aan u - bedenk wel dat bij drives het geen probleem is dat u punten weggeeft om eventueel punten terug te winnen.

Denk zoveel mogelijk aan de eigen punten die gehaald kunnen worden.

**Twintig roem weggeven om 50 roem te halen -** op tafel ligt Zeven, Vrouw en Aas van dezelfde kaartsoort, geen troef - u heeft de Tien en de Koning - u speelt de Koning en geeft 20 roem weg - u heeft nu kans om vijftig of twintig roem te halen in een van de volgende slagen. Natuurlijk moet u wel zeker weten dat de mogelijkheden tot vijftig of twintig roem nog in het spel zitten.

**WE GAAN WEER OEFENEN ......MET EEN RONDE VAN EEN GEWONE DRIVE.**

**LES 6: We kunnen klaverjassen ?**

In les 7, 8 en 9 gaan we samen, aan de hand van (computer)partijen, oefenen. In deze les gaan we alle stof

herhalen die tot nu toe behandeld is en komen we terug op alle adviezen, tips en trucs.

Verder gaan we in deze les in op enkele standaardsituaties, we behandelen de diverse systemen en vertellen u iets over het kaarten bij toernooien van de Nederlandse Klaverjas Unie en andere speelwijzen (Rotterdam/Utrechts - het mogen passen bij Amsterdams - het spelen op vaste kleur).

**Enkele standaardsituaties**

*U heeft geen Boer - u wilt geen troef spelen.*

Indien u een Aas heeft van een andere kleur speelt u die het eerst. U vertelt hiermee aan uw maat: “ Ik heb de Boer van troef niet, als u aan slag komt kunt u daar rekening mee houden”.

*U wilt een Aas af- of aanmelden*

Op een slag van uw maat (u heeft de kleur niet) gooit u een Tien indien u van die kleur de Aas niet heeft en u gooit de Aas als u de Tien van de kleur heeft. Natuurlijk is het niet altijd logisch om een Aas of de Tien (indien bezet) bij te lopen. Indien u bijvoorbeeld een Mars kunt spelen, moet u zolang mogelijk proberen de hoogste kaarten in handen te houden.

*U heeft 5 troeven, u mist de Boer de Negen en de Acht, en drie verschillende kaarten.*

U speelt als eerste de Vrouw, dus niet de Zeven, omdat diegene die de Boer of de Negen (Nel) in handen heeft hier altijd een van deze kaarten bij moet spelen. Zou u de Zeven spelen en zou b.v. de eerste speler van de tegenpartij de Acht en de Negen in de hand hebben, dan kan hij de Acht bijspelen. Heeft zijn maat de Boer dan blijft hij “hoog” met de Negen. M.a.w. hij houdt de hoogste troefkaart over.

De tegenpartij of uw maat wint de slag en speelt waarschijnlijk een andere kaart uit. U speelt deze kaartsoort ook bij en houdt nog twee verschillende kaart(soort)en over. Uw maat kan de volgende slag wel winnen en u kunt daar dan een van de andere twee kaarten bijspelen. Kies de kaart waarmee u de kans heeft dat er geen roem bij valt.

Immers wint de tegenpartij die slag met b.v. 50 Roem dan wordt het moeilijk om het spel te winnen. Er van

uitgaande dat de eerste slag met Boer en Negen door de tegenpartij gewonnen is. De tegenpartij heeft dus al minimaal 37 punten (Boer + Negen+ Vrouw), komt hierbij b.v. Boer, Vrouw, Koning, Aas (20 punten + 50 Roem) dan verliest u het spel.

Dus altijd eerst de troeven bij uw tegenstanders proberen weg te spelen !!

*U heeft drie maal een Aas met een Tien in de hand en twee troeven.*

U speelt niet. Als u aan slag komt probeert u altijd de troeven uit het spel te spelen omdat u met de overige kaarten altijd sterk blijft zitten. Dit is duidelijk omdat we alle hoogste kaarten hebben van de niet-troefkaart. Natuurlijk wordt het riskanter om op deze manier te spelen indien u b.v. een Aas en Tien en een “bezette” Tien (een Tien met nog een andere kaart van dezelfde soort) in handen heeft. Door troef te spelen haalt u ook de eventuele troefkaarten bij uw maat weg

Het gestelde in de vorige alinea geldt ook indien u moet spelen. In veel situatie maakt het overigens niet uit of u speelt of niet. U moet uw tegenpartij verslaan, het liefst door zoveel mogelijk Roem binnen te halen.

Speelt u zelf dan kunt u het beste in alle gevallen proberen een z.g. Pit of Mars te halen - speelt de tegenpartij dan altijd zoveel mogelijk op Roem spelen, tenzij u de tegenpartij zonder Roem al “Nat” kunt spelen. Want in dat geval kunt u de tegenpartij er door helpen door op Roem te spelen. Als u zelf speelt, speelt u pas op Roem indien u zeker weet dat de slag door u of uw maat wordt binnengehaald of dat u niet Nat kan gaan indien de tegenpartij de Roem binnenhaalt.

*U heeft alleen de Boer en de Aas van troef in de hand*

U speelt altijd een kleine kaart (onder de Tien) van een andere kaartsoort. Zodra uw maat aan slag komt moet hij troef spelen, zijn hoogste troefkaart. Het is zeer wel mogelijk dat de speler na uw maat de Negen moet spelen, waarna u met de Boer de slag kunt binnenhalen. U speelt daarna eventueel de Aas om de andere troeven uit het spel te halen.

*U heeft 4 troeven in de hand waaronder de Negen en geen Boer.*

Hier is het belangrijk **welke** troeven u heeft.

Bij veel van deze standaardsituatie zijn er keuzen mogelijk. De keuze in het spel is aan u. U heeft b.v. de Zeven, de Acht, de Negen en de Tien in handen. Bij vier troeven speelt u normaliter troef, maar in het gegeven voorbeeld kan dit inhouden dat de tegenpartij 40 Roem haalt (de Boer, de Vrouw en de Koning). Zij hoeven in totaal maar 61 punten bij elkaar te spelen en u bent Nat. Mijn advies is om met een andere kaartsoort op tafel te komen (liefst een Aas, want hiermee meldt u aan uw maat dat u de Boer niet heeft) totdat er een troefkaart b.v. de Vrouw is gevallen. Daarna speelt u troef om de troeven uit het spel te spelen.

**Rotterdams**

Het Rotterdams klaverjassysteem verschilt op een belangrijk punt van het door ons geleerde Amsterdams systeem. Bij het Rotterdams systeem moet men altijd troef bekennen indien men de gevraagde kaartsoort(kleur) niet heeft. Indien mogelijk een hogere troef, maar is dat niet mogelijk een lagere troef (ondertroeven) bijspelen.

Ook als de slag aan uw maat ligt.

**Amsterdams NKU**

Bij NKU - toernooien moet(mag) de gever spelen. Nadat hij heeft gegeven - alle kaarten blijven gesloten op tafel liggen - kijkt hij of hij kan spelen en noemt hij de troefkaart, kan hij niet spelen dan zegt hij: “Ik pas”.

Hij mag nooit zelf uitkomen - de speler naast hem komt uit en zal dit meestal doen met een Aas (indien hij die heeft natuurlijk). Past hij dan mag de volgende speler de kaarten opnemen en kijken of hij speelt. Speelt hij dan moet hij zelf uitkomen. Past hij dan mag de volgende speler zeggen of hij speelt. Wordt er rond gepast dan is de gever verplicht te spelen.

**Amsterdams met passen**

Bij sommige verenigingen wordt hetzelfde systeem als bij de NKU gehanteerd t.a.v. het passen. Degene die links naast de gever zit (wijzers van de klok) moet als eerste zeggen of hij speelt. Rest hetzelfde als bij NKU - systeem.

**Vragen op vaste kleuren of op draaikaart**

Het komt nog voor dat er gespeeld wordt op een vaste kleur. U zit bijvoorbeeld voor Schoppen - bent u aan de beurt dan kunt u alleen op Schoppen spelen - de andere spelers zitten ook ieder voor een kaartkleur. Past u dan geldt hetzelfde als hiervoor. Echter wordt er rond gepast dan mag u spelen op een door u gewenste kleur.

Verder komt het nog voor dat er een kaart gedraaid wordt en u op die kleur kan spelen of passen. Hiervoor geldt hetzelfde als bij het kaarten op een vaste kleur.

**Kraken**

Een geliefde variant op het klaverjassen is het zogenaamde KRAKEN. Hierbij geldt niet alleen de roem op tafel maar ook de roem in de hand. Verder is het bij kraken mogelijk om beter te vragen, waarna anderen ook weer beter kunnen vragen - natuurlijk met gevolgen voor de puntentelling indien men wint c.q. verliest - 2x, 4x, etc.

**WE GAAN WEER OEFENEN**

**LES 7: Oefensessie nummer 1**

In deze les gaan we samen tegen de computer spelen. Standaardpartij: 200 van KLAVER.

Op uw beeldscherm ziet u een speeltafel.

Uw tegenstanders zijn Harry West en Harry Oost. Uw maat is Maat Noord.

Onderaan het scherm ziet u de kaarten die u gekregen heeft.

Harry Oost speelt en maakt Schoppen troef en komt uit met Ruiten Tien ?

U heeft de Vrouw en de Zeven, welke kaart speelt u bij ..............? Waarom ?

Ga met de pijltjestoets ←↑ → naar de kaart die u bij wilt spelen en druk op de Returntoets ←−|.

↓

We hebben natuurlijk de ......... bijgespeeld en we zien nu dat Harry Oost roem heeft gehaald.

In deze kaartsoort blijft er nog Roem mogelijk in een van de volgende slagen. Natuurlijk moet u dat onthouden. Want ziet u kans de andere Ruiten weg te spelen, dan is het zeer wel mogelijk dat u met een klein troefje (de Vrouw of de Koning) nog roem in de Ruiten binnen kan halen. Harry Oost heeft natuurlijk het Aas. Als uw maat aan slag komt en die heeft een Ruiten in de hand zal hij allicht Ruiten spelen (zeker als u een Ruiten heeft kunnen lozen).

Harry Oost komt zelf met de Aas, kennelijk in de hoop dat de slag rond zit (alle spelers moeten nog een keer Ruiten bedienen) of dat zijn maat geen Ruiten meer heeft.

Pech voor Harry O. Uw maat heeft geen ruiten meer en moet introeven en haalt daarmee ook de roem binnen. Hoeveel punten heeft Harry O. binnengehaald de eerste slag ? Onthouden ......!!!!, u kunt namelijk nu zien dat het voor Harry O. een moeilijke partij gaat worden.

Uw maat speelt Harten Zeven, Harry O. speelt de Harten Aas (Wat een bijkaart heeft die man !), u moet de Harten Negen spelen want u heeft niets anders, Harry West speelt de Harten Acht. In de Harten zit nu dus nog ......roem. Harry Oost speelt Ruiten Acht, dit is de laatste Ruiten U moeten troeven, Harry West moet overtroeven (indien mogelijk) en uw maat moet daar weer over heen (indien mogelijk). U troeft in met de Koning in de veronderstelling dat de slag bij uw maat komt. Verschil tussen de Koning en de Vrouw is maar een punt, maar hier kun je wel net door NAT gaan. Harry West troeft over met de Tien. Helaas, uw maat heeft geen hogere troef (misschien nog wel een lagere) en speelt de Klaveren Acht.

Harry West komt met Klaveren Aas, uw maat troeft in met de Zeven. Welke troeven zitten er nu nog bij de tegenpartij ...? Hoeveel punten heeft de tegenpartij al gehaald of hoeveel punten heeft u en uw maat al gehaald ?

Uw maat komt met Harten Tien, Harry Oost troeft in met de Negen, u moet overtroeven met de Boer en Harry West speelt de Harten Boer. Er zijn nu nog twee slagen te gaan, welke kaarten heeft de tegenpartij nog ?

U heeft zelf nog Klaveren Tien en Schoppen Vrouw. Bij de tegenpartij zitten nog drie Klaveren en de Schoppen Aas. U speel dus .........

En nu haalt u de laatste slag en niet te vergeten de 10 extra bonuspunten...... O, Harry Oost, je bent NAT.

Wat heeft Harry of zijn maat verkeerd gedaan...? Moest hij gokken of juist niet ? Met welke kaart had hij dan moeten komen...?

U speelt de partij samen met uw begeleider helemaal uit.

U beredeneert steeds samen waarom u een bepaalde kaart speelt ......

U houdt de punten die gehaald worden door de tegenpartij of van uzelf bij......

Uw begeleider zal enkele malen aan u vragen welke kaarten van een bepaalde kaartsoort nog in het spel zitten en hoeveel punten er gehaald zijn. Verder zal hij zo nu en dan vragen of er nog roem in het spel zit....

Moeilijke keuzen noteert u en u kijkt of de keuze die u gemaakt heeft de juiste is geweest.....

U MAG de taken aan tafel verdelen, maar let wel bij les 10 - de drive - moet u het allemaal zelf onthouden.

Hoeveel punten heeft uw tafel samen met maat Noord gemaakt.

We gaan nog eenmaal met z’n allen deze partij overspelen en kijken waar de afwijkingen zitten en wat de juiste keuzen zijn geweest. Al kunnen er vaak meerdere juiste keuzen vooraf gemaakt worden, terwijl deze achteraf niet juist blijken te zijn. Dit is dan ook vaak het ge-OH achteraf. Is er een spel afgelopen dan weten we natuurlijk allemaal wat we hadden moeten spelen. Zijn er inderdaad door uw maat foute keuzen (fouten) gemaakt. U bent hier volledig van overtuigd, dan mag u dat best tegen uw maat zeggen, maar natuurlijk wel op een manier die voor uw maat acceptabel is. Dus niet: He, kloo.....je had dit of dat moeten spelen.. maar: “ volgens mij was het misschien beter geweest als u dat of dat had gedaan ..........”

Klinkt gewoon iets anders en u bereikt er hetzelfde mee.

U probeert namelijk uw medespeler wat te leren of niet soms ......????

Als we tijd over hebben, doen we ook nog standaardpartij 300...... doe uw best.

**Worstel en kom boven !!**

**LES 8: Oefensessie nummer 2**

In deze les gaan we wederom tegen de computer spelen.

We spelen standaardpartij: 400 van Klaver.

U speelt weer met de hele tafel en beredeneert samen waarom u een bepaalde kaart speelt danwel welke keuze gemaakt wordt bij het troef maken.

Uw begeleider weet nog dat hij aan u tijdens de partij bepaalde dingen gaat vragen. Weet u het nog.

Wat moet u allemaal bijhouden.......?

In de vorige les zagen we dat het zelfs handig is te onthouden hoeveel kaarten er van een bepaalde soort nog in het spel zitten, al is er in die kaartsoort geen roem meer mogelijk. Als u inderdaad het vermogen bezit om dit bij te houden, dan gaat u behoren tot de elite kaarters.

Maar het is al heel wat als u kunt onthouden:

- als eerste: Hoeveel troeven er nog in het spel zitten of er al uit zijn !

- of er in een bepaalde kaartsoort nog roem in het spel zit !

- hoeveel punten uzelf of de tegenpartij binnen heeft gehaald tijdens het gehele spel !

Kunt u de eerste twee punten onthouden dan kunt u al behoorlijk kaarten, zelfs al beter dan de gemiddelde klaverjasser.

Kunt u alle drie de punten onthouden dan behoort u tot de top !

Natuurlijk hoeft u niet altijd de punten te onthouden. Als u moet spelen en u kunt aan uw kaart zien dat u nooit NAT kunt gaan, dan hoeft u natuurlijk niet tijdens de partij te tellen.

Vaak voel je zoiets aan. De tegenpartij komt met een vrije (niet-troef) Aas uit. U heeft twee Azen en drie troeven. De tegenpartij krijgt het moeilijk. Door mee te tellen kan het, meestal aan het einde van het spel, voorkomen dat u d.m.v. het bijspelen van b.v. een Aas op een slag van uw maat de tegenpartij al NAT speelt. NATTER dan NAT is niet mogelijk, dus hoef je dat ook niet te proberen. Mocht je met de Aas 20 roem kunnen halen, die vervolgens nog afgetroefd kan worden, dan komt de tegenpartij er wellicht nog doorheen. JA, als u geteld had natuurlijk niet !!!

De laatste slag is voor uw maat u kunt een vrije tien bijspelen maar u weet niet meer het aantal troeven dat uit het spel is .......jammer dan !!!!

U speelt de tien bij. De troeven waren er al uit. U had met de Tien de laatste slag gehaald en de tegenpartij NAT gespeeld (met de 10 punten bonus voor de laatste slag).

U houdt de Tien in de hand. Er zit nog een troef bij de tegenpartij. Als u de Tien op de slag van uw maat had gegooid had hij 82 punten gehaald en was de tegenpartij NAT geweest..... maar ja u had ook niet geteld....

Kortom uw cursus zou in dit geval voor niets zijn geweest.

Och, Jokeren is toch ook een leuk spelletje.

**Succes bij het klaverjassen**

**LES 9: Oefensessie nummer 3**

In deze les spelen we gewoon een drive.

De begeleiders hebben allen al een systeemkaartje

De begeleiders blijven aan dezelfde tafel zitten.

U komt met andere cursisten aan tafel en steeds met een andere begeleider.... Even speelt met even en oneven met oneven.

De twee dames die u tijdens de cursus zo aardig vond zijn nu uw tegenstanders en willen van u met uw maat winnen. U wilt van hen winnen, maar u vergeet niet dat u drie ronden speelt in een drive.

Dit betekent gewoon zoveel mogelijk punten halen, al moet u zo nu en dan wat weggeven.

U vergeet niet dat roem een belangrijke factor is om punten te halen.

U speelt dus indien mogelijk op de roem.

U bent wel zo verstandig om niet ALTIJD op roem te spelen. Sommige kaarters doen dat volgens eigen zeggen wel, maar dat zijn nu juist niet de sterkste kaarters, want op roem kaarten doe je pas als het kan.

Met roem kun je de tegenpartij NAT spelen, maar ook er doorheen helpen. Met roem kun je jezelf er door heen spelen, maar ook NAT spelen.

Kijk dus uit wat u doet. De tegenpartij is twee slagen voor het eind al NAT gespeeld, u had geteld en u had al 82 punten binnen. U had de roem uit het spel kunnen halen, maar bent dit vergeten. De tegenpartij haalt in de laatste slag toch nog twintig roem en is er door heen. Met dank aan U.......

Ook nu zal de begeleider soms vragen of zijn maat nog weet wat er in het spel zit en hoeveel punten er al binnengehaald zijn.......misschien is hij het zelf wel vergeten, maar goed.....

Na afloop van bepaalde slagen zal hij u vragen waarom u een bepaalde kaart heeft gespeeld.

In les 10 kunt u laten zien wat u allemaal geleerd heeft. U staat dan op eigen benen.

**LES 10: Slot met klaverjasdrive**

Doe uw best - laat zien dat u wat geleerd heeft.

**SUCCES !!!**