

2014

Leren klaverjassen....



Leren Klaverjassen

Arnhem

1-12-2014

Cursus Klaverjassen

Voorwoord

Voor het volgen van deze cursus is het nodig dat je nog 2 personen vindt die ook willen leren klaverjassen en een ervaren klaverjasser.

Lees een les eerst helemaal door en als je iets niet begrijpt vraag het aan de ervaren klaverjasser.

Mocht ook hij er niet uitkomen mail dan de vraag naar mij (jan_kokke4@msn.com).

De cursus is ingedeeld in 3 fases/onderdelen. Eerst de rangorde van de speelkaarten leren kennen en tactieken ontwikkelen om zoveel mogelijk slagen te winnen / punten te vergaren. Dan hetzelfde met troeven, daarna met de waarde van de troefkaarten en vervolgens met roem spelen.

Veel succes!

Jan Kokke

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. Er heeft dan wel een loting plaatsgevonden waaruit een tafelindeeling is gemaakt en waarbij door het lot is bepaald tegen welke koppels u moet spelen. De koppelgenoten nemen tegenover elkaar plaats aan tafel.

Eén van de spelers van beide partijen schrijft, dit geldt voor alle door de KBN georganiseerde kampioenschappen. Bij verenigingen en andere toernooien van de KBN schrijft doorgaans één persoon. De speler links naast de meest linkse schrijver – wijzers van de klok - 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).

Schudden is (van Dale): “met min of meer kracht ritmisch heen en weer of op en neer bewegen – zodat de volgkaarten goed verspreid raken”

Vervolgens geeft de geveer iedere speler, als eerste de speler links van hem, 3 speelkaarten, daarna 2 speelkaarten en vervolgens weer 3 speelkaarten. Wordt tijdens het geven een kaart voor andere spelers op tafel zichtbaar (valt per ongeluk om) dan worden alle kaarten ingenomen en wordt er opnieuw geschud/gegeven.

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

De kaarten hebben 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 volgens het KBN – spelreglement. Dat wil zeggen dat de speler die links (wijzers van de klok) naast de geveer zit moet zeggen of hij speelt of past. Speelt hij dan moet hij de kaartsoort noemen waarop hij speelt en de eerste kaart op tafel brengen en mogen de overige spelers hun kaarten oppakken.

Spelen of passen? Denkt u dat u (samen met uw maat) meer slagen(punten) kunt halen dan de tegenpartij dan speelt u. Zo niet, dan past u en mag de volgende speler, bepalen of hij speelt. Past ook hij dan is de volgende speler aan de beurt (uw maat), past hij ook dan mag de 4^e speler zeggen of hij speelt of past.. Past hij ook dan bent u verplicht te spelen. In alle gevallen komt u als eerste met een kaart op tafel.

Praktijkoefening - rangorde gewone speelkaarten.

PROBEER ZOVEEL MOGELIJK KAARTEN TE WINNEN !!!!

- bepaal aan tafel wie er schrijft – van beide partijen een schrijver;
- de gever links naast de meest linkse schrijver (wijzers van de klok) geeft de kaarten volgens de hiervoor gegeven regels;
- de kaarten blijven gesloten op tafel liggen, alleen de speler links naast de gever neemt zijn kaarten op en bepaalt of hij speelt of past. Speelt hij dan noemt hij de kaartsoort (Harten, Ruiten, Schoppen, Klaveren) die volgens hem de meeste slagen oplevert en komt met een kaart op tafel. Dit hoeft niet een kaart van de kaartsoort te zijn die hij genoemd heeft;
- 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 en uw maat 0 punten en de tegenpartij krijgt 130 punten plus 100 punten bonus;
- als het spel beëindigd is telt u de gewonnen kaarten, iedere kaart heeft een puntenwaarde volgens het volgende schema; AAS = 11 punten, HEER/KONING = 4 punten, DAME/VROUW = 3 punten, BOER = 2 punten en de TIEN = 10 punten
- heeft u de laatste slag binnengehaald, dan krijgt u tien punten extra;
- heeft u minder of een gelijk aantal punten dan de tegenpartij, dan krijgt de tegenpartij 130 punten en u (en uw koppelmaat) krijgt 0 punten – u moet dus meer dan 65 punten halen;
- we spelen twee hele partijen - bij de tweede partij krijgt u een andere maat.

Bedenk dat de laatste slag extra punten 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 Tien, dan de Aas of de Koning en vervolgens de Zeven. Later wordt u duidelijk gemaakt waarom u eerst de Tien moet spelen en niet de Aas.

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

- 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). Tenzij u iets anders heeft afgesproken met uw maat.

Heeft u b.v. 10, Vrouw, Heer, Aas, dan gooit u de Aas op de slag van de maat – maar schat u in dat u alle slagen kunt halen en waarbij een slag van de Aas daarvoor nodig is, dan gooit u een andere kaart bij;

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 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.

LES 2: DE RANGORDE VAN ALLE SPEELKAARTEN.

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

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

Bij het klaverjassen is altijd één kaartsoort troef. Degene die speelt moet voordat hij de eerste kaart op tafel legt, mededelen: "Ik speel en dan alleen de kaartsoort noemen Harten, Schoppen, Ruiten of Klaveren, die hij troef wilt maken".

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. Het kan theoretisch zo zijn dat alle kaarten die u in de hand heeft troeven zijn en lager dan de gespeelde troefkaart. U kunt dan niet anders dan troef bijlopen.

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.

Spelen we of passen we en welke kaart maken we troef ?

Dit zijn de moeilijkste keuzes en het meeste denkwerk 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. Of past u...want zo'n geweldige kaart is dit nu ook weer niet? Als de volgende speler speelt op uw kaart 7, 9 en vrouw krijgt hij het nog moeilijk.

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 aan de beurt is neemt zijn kaarten op en bepaalt welke of hij speelt en als hij speelt welke kaartsoort troef is;
- nadat hij dat heeft medegedeeld brengt hij de eerste kaart (dit hoeft niet de troefkaart te zijn) op tafel en vervolgens nemen de overige spelers de kaarten op;
- als het spel beëindigd is telt u de waarden van de gewonnen kaarten
- heeft u de laatste slag binnengehaald, dan krijgt u 10 punten extra;
- heeft u minder punten dan de tegenpartij, dan krijgt de tegenpartij 130 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, dan wel dat u een lagere troefkaart speelt dan uw maat in de hand heeft (u 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 troef heeft opgehaald speelt u nogmaals troef. Uw maat kan nu melden (volgens afspraak) welke Aas hij in de hand heeft, tenzij dit uw laatste troefkaart is, waarmee u nog een slag kunt aftroeven (binnenhalen). Stel u heeft 10, vrouw, heer van een bepaalde kaartsoort in uw hand en nog 1 troef. U speelt dan natuurlijk eerst de vrouw – wordt door de tegenpartij of uw maat gepakt met de Aas en u heeft de koning en de tien vrijgespeeld. En wat nu belangrijk is "U komt altijd nog aan slag". Immers met de laatste troef troef u een slag in en u heeft vervolgens nog twee slagen van de koning en van de tien. Heeft u echter nog 2 troeven in de hand en u heeft van alle andere kaartsoorten minimaal 1 kaart in de hand dan is het aan te raden een van de twee troefkaarten te spelen waarop uw maat kan seinen welke Aas hij in de hand heeft. 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 en waarschijnlijk Harten Aas seint (als er sprake is van kleur seinen). 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 !! Overigens zou het in dit geval de voorkeur hebben de troef er uit te halen en vervolgens drie slagen binnen te halen met de Aas, Tien, 7 (als er niet iemand met 3 keer deze kaartsoort tegen zit). Uw maat heeft al de mogelijkheid gehad zijn Azen (hopelijk) te seinen en u kunt naar zijn hand toe spelen.

- 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 punten zonder de echte waarden van de troefboer en de nel (troef negen) mee te tellen.
 Volgende week spelen we om de gewonnen punten incl. de troefboer (20 punten) en de troef negen (nel – 14 punten).
 Van de gewonnen slagen worden de punten van de kaarten bij elkaar opgeteld Hieronder een volledig overzicht incl. de troefkaarten.
 Let op: het binnenhalen van de laatste slag levert altijd tien punten op.

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 (Nel)	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 punten zonder de punten van de troefkaarten. Vanaf nu gaat het om alle 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 behoort 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 de meerderheid aan punten gaat halen, kan het van essentieel belang zijn de punten te tellen. Natuurlijk geldt dit ook indien de tegenpartij

speelt. Als u twee slagen voor het eind nog een tien van een bepaalde kaartsoort in uw hand heeft en deze op een slag kan gooien van uw maat en daarmee op 81 of meer punten komt dan moet u dat natuurlijk doen. U moet dan wel meegeteld hebben met het binnenhalen van de slagen. Gooit u de tien er bij maar blijkt achteraf dat u minder dan 81 punten heeft behaald en nog erger, u met de tien de laatste slag had kunnen winnen, dan heeft u het niet goed gedaan;

- 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 laatste 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 keuzes 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, kom met die kleur dus NOOIT op tafel, tenzij u zelf de Aas heeft – het kan zijn dat u de 8, de Vrouw en de Heer van die kleur in handen heeft en denkt – ik speel de Vrouw (de Aas valt en daarna heb ik nog mooi 2 slagen van die kleur – maar u speelt met 16 kaarten, U heeft alleen nog troef 8 – de andere troeven en slagen heeft u al binnen - uw maat heeft 10, Heer, Aas, Vrouw en nog een Aas kaal – U gooit een Pit weg.....
- 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 – het kan echter zijn dat u de punten geteld heeft en dat 3 ronden voor het einde je maat met (zijn) laatste troef een kaart van zijn voorganger heeft afgetroefd – u bent er van overtuigd dat de maat de kleur van jouw Aas niet heeft en met de elf punten van jouw Aas kom je op 82 punten - dan gooi je natuurlijk die Aas erbij (dat is nadenken);
- 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. Is b.v. Harten troef dan seint u met ruiten niet de Harten troef maar de ruiten Aas.

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 Tien, dan de Aas 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. Er zijn natuurlijk nog meer methoden van seinen – maar dat later!

- 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")
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 0 punten en u 162 plus 100 bonuspunten.
Let op: niet bij alle verenigingen/drives wordt het verzakken op deze manier gestraft. Vraag bij een toernooi altijd om de voorwaarden/de regels waaronder het toernooi gespeeld wordt.

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 spellen;

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, tenzij troef gevraagd wordt;
VERPLICHT SPELEN -	methodiek binnen het klaverjasspel om het spel te beginnen en de spelende partij verplicht te stellen tot spelen 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, ik straf". 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;
BIJLOPEN -	een kaart op tafel leggen met geen gevolgen;
GEDEKTE SLAG -	een slag (4 kaarten) waarvan men nog alleen de rugkant kan zien en op tafel is gelegd;
TEGENPIT - NAT;	behalen van alle slagen terwijl de tegenpartij de spelende partij is, de tegenpartij is is nat;
PITSLAG -	slechts één slag die gehaald wordt waardoor het wel of geen pit wordt.
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 geveer 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 en krijgt u 0 punten en de tegenpartij 162 plus 100 bonuspunten. Zo’n straf kan alleen opgelegd worden door de wedstrijdleider. Dus bij verzaken altijd de wedstrijdleider er bij roepen.
- 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 met /door de roem de tegenpartij niet laat winnen – zij hebben nog niet veel punten gehaald – u speelt de 10 – er valt 20 roem – die de tegenpartij aftroeft – zij halen 78 punten en met de door u “weggegeven” roem winnen zij het spel . Ahh, jammer.

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 dan wel 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? Binnen het klaverjasspel doe je trouwens in heel veel situaties aan kansberekening.

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 zoveel mogelijk punten halen in meestal 3 of 5 partijen.

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 kan 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 voorafgaande aan de vierde, zesde, de zevende of achtste slag of er nog roem mogelijkheden in het spel zitten en welke.

- bepaal aan tafel wie schrijft;
- de geveer links naast de schrijver geeft de kaarten volgens de hiervoor gegeven regels;
- de kaarten blijven gesloten op tafel liggen, alleen de speler die aan de beurt is neemt zijn kaarten op en bepaalt of hij speelt en als hij speelt noemt hij welke kaartsoort troef is;
- nadat hij dat heeft medegedeeld en een kaart op tafel heeft gebracht 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, plus de door u en uw maat behaalde roem 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 (situatie bij individueel) – bij koppel krijgt het verkeerd straffende koppel 0 punten en de tegen partij 162 punten plus de bonus van 100 punten.. Wees dus heel zeker van uzelf!! En altijd de wedstrijdleider er bij roepen. Zonder controle (aantekening) van de wedstrijdleider wordt geschreven verzaken geschrapt en de partij overgespeeld.

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. Deze “verkeerde” kaart wordt een z.g. strafkaart. De speler links van de speler

met de strafkaart kan bepalen wanneer de strafkaart moet worden bijgespeeld. Mag natuurlijk niet tegen de spelregels zijn.

B.v. harten wordt gevraagd men heeft harten in de hand en de strafkaart is ruitentien. Natuurlijk moet harten worden bijgespeeld en blijft de ruitentien een strafkaart 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/dagje 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 kaartspelers 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 afgeseind;
- 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 bijkkaart 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 – maar je kunt daar de tegenpartij ook weer mee misleiden;
- 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, dan wel de

kaartsoort die men graag door de maat gespeeld wil zien, maar vraagt de maat de eerste keer aan u om troef te melden, hij komt b.v. bij de 3^e slag met troef Aas, de 2 eerste slagen heeft hij al gewonnen – dan seint u de kleur aan uw maat die gespeel moet worden ongeacht de hoogte van die kaart (m.u.v. de Tien) – U kunt immers alleen de Vrouw en de Aas in de hand hebben;

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 is aan u – u moet de meeste punten zien te halen..

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.

De derde man doet wat hij kan – als uw maat met een lage kaart uitkomt en u heeft daarvan b.v. 10 en de vrouw, dan moet u de tien spelen. U maat kan onder zijn Aas uitkomen en zo niet dan dwingt u altijd de laatste speler om zijn Aas te spelen. De Koning, Boer en 9 van je maat worden nu vrije (win) kaarten.

LES 6: WE KUNNEN KLAVERJASSEN?

In les 7, 8 en 9 gaan we samen, aan de hand van 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 Kaart Bond Nederland.

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 je maat aan slag komt kan hij 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 en drie verschillende kaarten, u mist de Boer de Negen en de Acht.

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 Azen en een 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 situaties 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 (kleintje boer noemen we dit). 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 standaardsituaties zijn er keuzes 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 met verplicht spelen

Bij veel verenigingen is het z.g. verplicht spelen ingevoerd. De speler die na de gever zit neemt zijn kaarten op en is verplicht te spelen. Heeft hij b.v. zeven, tien van harten, acht, vrouw van schoppen, zeven, koning van ruiten en zeven, acht van klaveren dan moet hij toch spelen en nu maar hopen dat de maat wat heeft. Dit speltype is ingevoerd om de ultra lange partijen tegen te gaan en is voor de minder gelouterde klaverjassers ook het gemakkelijkst. Immers je hoeft niet te beslissen (te denken) of je wel of niet speelt en dat is nu net een van de moeilijkste facetten van het klaverjasspel. Als je nat speelt kun je altijd de schuld aan de slechte kaarten geven. Bij de mogelijkheid tot passen wordt door sommigen wel geopperd dat er dan sprake is van soppen (doelbewust passen met een goede kaart). De 2^e speler speelt op een minder goede kaart en speelt zich nat op de kaart waarop de 1^e speler gepast heeft (deze wordt dan een sopper genoemd – m.i. is de 2^e kaarter gewoon een wat mindere kaarter of de sopper is een wat mindere kaarter. De 2^e speler had immers een heel andere kaart in de hand kunnen krijgen en wellicht een pit kunnen spelen. De SOPPER heeft dan helemaal geen punten en normaliter minder punten dan hij zou kunnen halen als hij gespeeld had. Maar goed – het klaverjasspel is uitgevonden met de mogelijkheid te passen en met verplicht spelen maak je er meer een gokspel van dan een klaverjasspel. Want zeg nou zelf als je moet spelen met de hiervoor genoemde kaart in de hand dan kun je toch niet meer spreken van klaverjassen.

Vragen op vaste kleuren of op draaikaart

Op sommige clubs komt het 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 (dit was de spelopzet bij het begin van het klaverjasspel), speelt niemand op de gedraaide kleur, dan wordt de volgende kaart gedraaid, speelt ook niemand daarop en ook niet op de volgende (3^e draaikaart), dan wordt er opnieuw gegeven (je kreeg soms hele lang partijen en dit is de oorzaak dat men het verplicht spelen heeft uitgevonden).

Beide systemen hebben niet mijn voorkeur omdat de factor geluk groter wordt.

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.

Wat men hier aan vindt is mij een raadsel – De geluksfactor is bij Kraken zo hoog dat je amper van klaverjassen kunt spreken, maar meer van een gokspel. Zeker als men nog criteria gaat toevoegen, zoals alle schoppen tellen dubbel (de moeilijke). Leuk spel voor het volksvermaak zeg ik altijd, waarbij de klaverjasfactor erg laag is en de geluksfactor zeer hoog is.

LES 7: OEFENSESSIE NR. 1

In deze les gaan we samen tegen de computer spelen. Op het scherm ziet u een speeltafel

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. Om de punten tijdens het spel te tellen hebben we eigenlijk meer ervaring nodig als wat u tot nu toe vergaard heeft. We kunnen dit ook overlaten aan de groep - verder kan de begeleider vragen of er nog roem in het spel zit....dat is om het spel te leren een belangrijker item.

Moeilijke keuzes 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 de computermaat gemaakt?

LES 8: Oefensessie nummer 2

In deze les spelen we een gewone drive.

U speelt 3 partijen met een andere maat aan tafel en dus een keer met de begeleider.

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 kaartspelers doen dat volgens eigen zeggen wel, maar dat zijn nu juist niet de sterkste kaartspelers, 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 9: Slot met klaverjasdrive

Doe uw best - laat zien dat u wat geleerd heeft.
Alle vier de deelnemers leggen ieder € 2,50 in. De winnaar krijgt €6,= en de 2^e €4,=.

U speelt weer 3 partijen steeds met een andere maat (wisselen aan tafel).

SUCCESS !!!
