

Klaverjass kortspill

Mål

- Først til minst 501 poeng

Forberedelser

- Spillere: 2
- Kortstokk: 32 kort med ess, ti, konge, dame, knekt, ni, åtte og sju i hver farge
- Giveren gir hver spiller seks kort i to omganger med tre og snur deretter neste kort som forslag til trumf.
- Kortstokken har 32 kort med ess, tier, konge, dame, knekt, nier, åtter og sjuer i hver farge, og given veksler mellom spillerne. Resten av kortstokken ligger som nedvendt bunke.
- Ikke-giveren får først ta oppkortets farge som trumf eller passe.
- Passer ikke-giveren, får giveren samme valg.
- Passer begge, får ikke-giveren nevne en annen farge, og deretter får giveren gjøre det samme.
- Den nevnte fargen får ikke være oppkortets farge.
- Passer begge igjen, kastes hånden og samme giver gir om.
- Den som tar eller nevner trumf blir spillefører.
- Når trumf er valgt, får hver spiller tre kort til og har da ni kort på hånden.
- Ble oppkortets farge trumf, får innehaveren av trumfsjueren bytte den mot oppkortet før første stikk.

Slik spiller dere

1 Gi hver spiller seks kort i to pakker med tre, og snu neste kort som

- Gi hver spiller seks kort i to pakker med tre, og snu neste kort som forslag til trumf.

2 La ikke-giveren og deretter giveren ta forslaget eller passe, og la

- La ikke-giveren og deretter giveren ta forslaget eller passe, og la dem ved to pass nevne en annen farge eller gi om ved to nye pass.

3 Gi tre kort til, slik at hver har ni.

- Gi tre kort til, slik at hver har ni.

4 Meld gjerne din beste sekvens med minst tre kort i samme farge før

- Meld gjerne din beste sekvens med minst tre kort i samme farge før første stikk.

5 Ikke-giveren spiller ut, og den andre følger farge om mulig, trumfer

- Ikke-giveren spiller ut, og den andre følger farge om mulig, trumfer ved mangel på farge og stikker over om trumf spilles ut og det er mulig.

6 Den høyeste trumfen eller ellers det høyeste kortet i utspillsfargen

- Den høyeste trumfen eller ellers det høyeste kortet i utspillsfargen vinner, stikkvinneren spiller ut til neste stikk, og bela meldes når trumfkonge og trumfdame spilles.

Klaverjass kortspill

7
Etter første stikk viser sekvensvinneren sine sekvenser før det andre

- Etter første stikk viser sekvensvinneren sine sekvenser før det andre stikk og får bonusen først etter å ha tatt et stikk selv.

8
Tell opp kortpoeng, sekvenser, bela og siste stikk etter ni stikk,

- Tell opp kortpoeng, sekvenser, bela og siste stikk etter ni stikk, og spill til minst 501 poeng.

Resultat

- Giveren gir hver spiller seks kort i to omganger med tre og snur deretter neste kort som forslag til trumf.

Slutt

- Klaverjass er et stikkspill for to med meldinger der den som velger trumf blir spillefører og må ta flere poeng enn motstanderen.

Hurtigreferanse for Klaverjass.

Plass	Sidefarge	Trumf
Høyest	ess 11	knekt 20, kalt jass
Nest høyest	tier 10	nier 14, kalt menel
Deretter	konge 4, dame 3, knekt 2	ess 11, tier 10, konge 4, dame 3
Null poeng	nier, åtter, sjuer	åtter, sjuer