

Klüberjass

Mål

- Klüberjass är ett kortspel för två spelare med meldar och spel om stick.
- Målet är att först nå minst 501 poäng genom sekvenser och stick.
- En meld är kort som ni visar för poäng och en sekvens är tre eller fler kort i följd i samma färg.
- Ett stick är en omgång där båda lägger ett kort och bästa kortet tar sticket.

Förberedelser och giv

- Använd 32 kort med ess, 10, kung, dam, knekt, 9, 8 och 7 i varje färg. Före första given drar spelarna ett kort var för att slumpa fram vem som ger först.
- Givaren som är den som delar ger sex kort var i två omgångar om tre och vänder därefter ett öppet kort bredvid talongen som är högen med kort som inte delats ut.
- Trumf som är en färg som slår alla andra färger väljs i två rundor där varje spelare i tur får acceptera förslaget eller passa alltså avstå.
- I första rundan gäller det öppna kortets färg och i andra rundan någon av de andra tre färgerna.
- Den som väljer trumf kallas trumfväljaren.
- Blir det två slutliga pass i andra rundan delar samma givare om given.
- När trumfen är bestämd får ni tre kort till var och har då nio kort.
- Blev det öppna kortets färg trumf får den som har trumfsjuan alltså sjuan i trumffärgen byta den mot det öppna kortet, till exempel hjärter sju mot hjärter dam.

Så spelar ni

1 Jämföra sekvenser

- När trumfen är bestämd säger ni vilken sekvens ni har och icke givaren säger sin högsta först.
- Givaren frågar How high och icke givaren svarar med sekvensens högsta kort.
- Har givaren högre toppkort svarar givaren Not good, mine is med sitt toppkort.
- Vid lika längd och lika toppkort vinner trumfsekvens och två andra sekvenser ger ingen meldpoäng.
- Att säga sekvens är frivilligt.

2 Spela sticken

- Icke givaren spelar ut valfritt kort till första sticket.
- Den med bästa sekvensen visar alla meldar efter första sticket och före det andra.
- Stickvinnaren spelar ut till nästa stick.
- Ni måste följa färg.
- Spelas trumf ut måste ni lägga högre trumf om ni kan.
- Saknar ni färgen trumfar ni och saknar ni även trumf lägger ni valfritt kort.
- Högsta trumf vinner och utan trumf vinner högsta kortet i utspelsfärgen.

Klüberjass

3 Rangordning

- I sidofärg alltså varje färg som inte är trumf är rangordningen ess, tio, kung, dam, knekt, nio, åtta och sju.
- I trumf är rangordningen knekt, nio, ess, tio, kung, dam, åtta och sju.
- När följder räknas står tian mellan knekten och nian så spader kung, dam, knekt och tia ger femtio.

4 Exempel på stick

- Med hjärter som trumf slår en hjärter sju ett spader ess eftersom trumf slår alla andra färger.
- I sidofärg slår spader ess spader kung och i trumf slår hjärter knekt hjärter ess.
- Är hjärter trumf och motståndaren spelar ut spader ess och ni saknar spader trumfar ni till exempel med hjärter sju och trumfen tar sticket.

Poäng

- Sekvens med tre kort som är tre kort i följd i samma färg ger 20 poäng.
- Sekvens med fyra eller fler som är minst fyra kort som följer på varandra i en färg ger 50 poäng.
- Fem eller fler i följd ger inget tillägg utöver femtio.
- Bela som är kung och dam i trumf på samma hand ger 20 poäng. Ni spelar till exempel hjärter kung och säger bela och sedan hjärter dam och säger fra bela.
- Trumfknekt i vunna stick ger 20 poäng, trumfnia i vunna stick ger 14 poäng, varje ess i vunna stick ger 11 poäng och varje tia i vunna stick ger 10 poäng.
- Varje kung i vunna stick ger 4 poäng, varje dam i vunna stick ger 3 poäng och varje knekt som inte är trumf i vunna stick ger 2 poäng.
- Den som vinner det nionde sticket får 10 poäng för sista sticket. Meldpoäng bokförs först när meldvinnaren som är den av er som har bästa sekvensen har tagit ett stick.

Givens slut och ny giv

- Efter nio stick räknas poängen enligt poängtabellen.
- Får trumfväljaren fler poäng än motspelaren i given får var och en sina egna poäng och vid lika får motspelaren sina egna.
- Om trumfväljaren förlorar får motspelaren bådas poäng.
- Vinnaren av given ger nästa giv och matchen slutar när någon har minst 501 poäng och högst total vinner.

Klaverjass

Klaverjass poängblad. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Meld A	Stick A	Meld B	Stick B	Totalt A	Totalt B