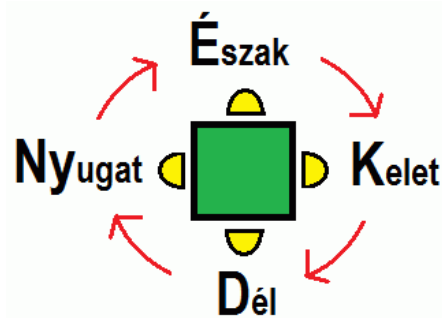


Klaverjassen négy személyes kártyajáték

Leülés szerint, É-D és Ny-K párok versenyeznek egymás ellen, 32 lapos, 4 színben, 8-8 féle lapból álló kártyával. (Lásd pl.: „magyarkártya”)

Egy-egy keverést követő leosztásban mindegyik játékos 8-8 lapot kap. A leosztást az a páros nyeri, amelyik több pontot szerez az ütéseivel. Egy ütés mindig 4 db, játékosonként 1-1 középre kirakott lapból áll, amit a legerősebb lapot kirakó vesz el és tesz be a párjával együtt gyűjtött ütéscsomagjába.



Az összes lap közül a legerősebb lap (az osztás után adunak kijelölt színű) Alsó, utána következik az adu IX, majd sorban: adu Ász, adu X, adu Király, adu Felső, adu VIII, adu VII.

Ha nincs az ütésben adu, akkor az elsőnek kirakott (hívott) lap színével megegyező legerősebb lapot kirakó viszi az ütést. A nem adu színekben az erőssorrend: Ász, X, Király, Felső, Alsó, IX, VIII, VII.

Játék-menet, sorrendi szabályok:

Egy parti 16 leosztásból áll. (Az adu-szín választás és az első hívás joga négyszer jár körbe.)

A leosztás első hívása előtt, a soron következő adu-választó, „passzolhatja” a színválasztás jogát a rákövetkezőnek. Fontos szabály ugyanis: hogy annak a párosnak, amelyiknek tagja választotta az adu-színűt, nyernie kell. Különben, a leosztásban szerzett összes pontjuk az ellenfélhez kerül. (Esetleges négy passz elhangzása után, már kötelező egy színt kijelölni adunak.)

Az ütések elvétele előtt, az adott leosztás eredményéhez fel kell jegyezni, ha a négy lap valamilyen bónuszra jogosít. (Pl. ha a hívott színből tartalmazza a Királyt és a Felsőt, akkor az +20 pontot is jelent majd a leosztás eredményének elszámolásában.) Az ütést elvivő, hívja ki a következő lapot.

Egy-egy ütéskörben kötelező az első (hívott) kirakott lapra, annak színével azonos színűt rátenni, ill. ha nincs olyan színű, akkor az adut. Überelés, azaz (ütöm, ha tudom), csak adu hívásakor kötelező.

Összefoglalva: laperő, lapérték, pontozás

							
11	10	4	3	2	0	0	0
							
20	14	11	10	4	3	0	0

utolsó ütés +10 pont és ütésenkénti bónuszok, ha:

				$\left(\begin{matrix} 20 \\ 3 \text{ db-os} \end{matrix} \right)$		
4 db-os sor					Király & Felső	

és még +88 pont, ha az ellenfél egyet sem ütött

A végeredmény pontjai a játék három szakaszában alakulnak ki:
3. A leosztásonként kapott pontok összegzése. (Amelyik leosztásban nem az adu-választó nyert, annak az összes pontja az ellenfélé.)
2. Egy-egy leosztás eredményét eldöntő pontok. (Az összeadott lapértékek mellett, beleértve: az utolsó ütésért járó 10-et, a „0”-ra ütésért járó 88-at, és a bónuszokat.)
1. Egy-egy ütés bónuszpontjai. (0, 20, 50, az ütött négyesben talált díjazott figurától függően.)