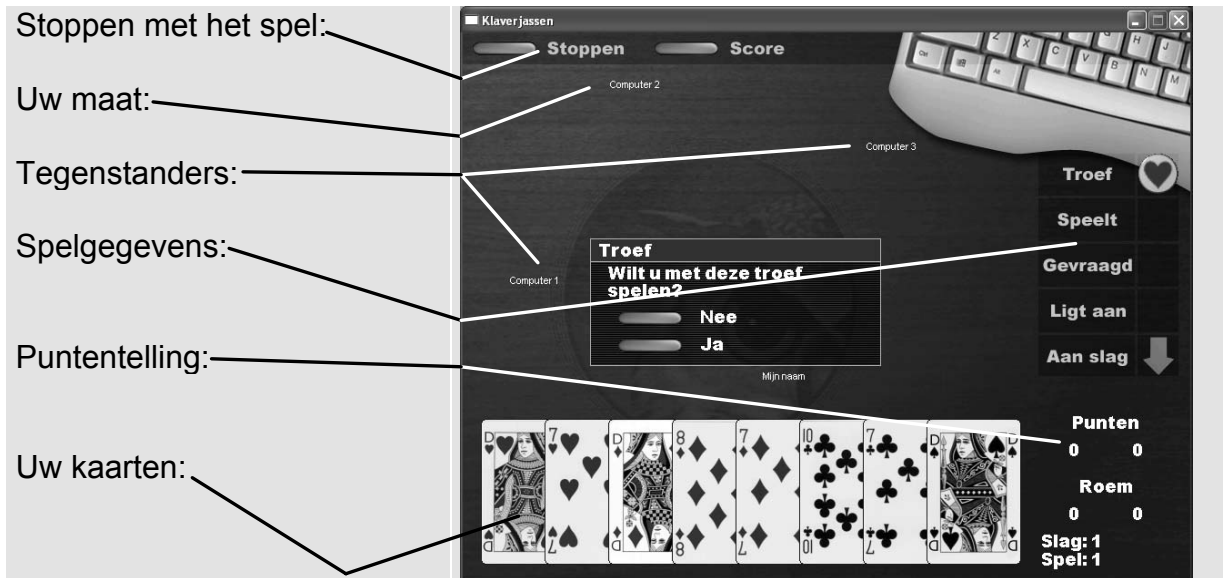


Het speelveld

Klaverjassen wordt gespeeld op een speelveld met verschillende onderdelen:

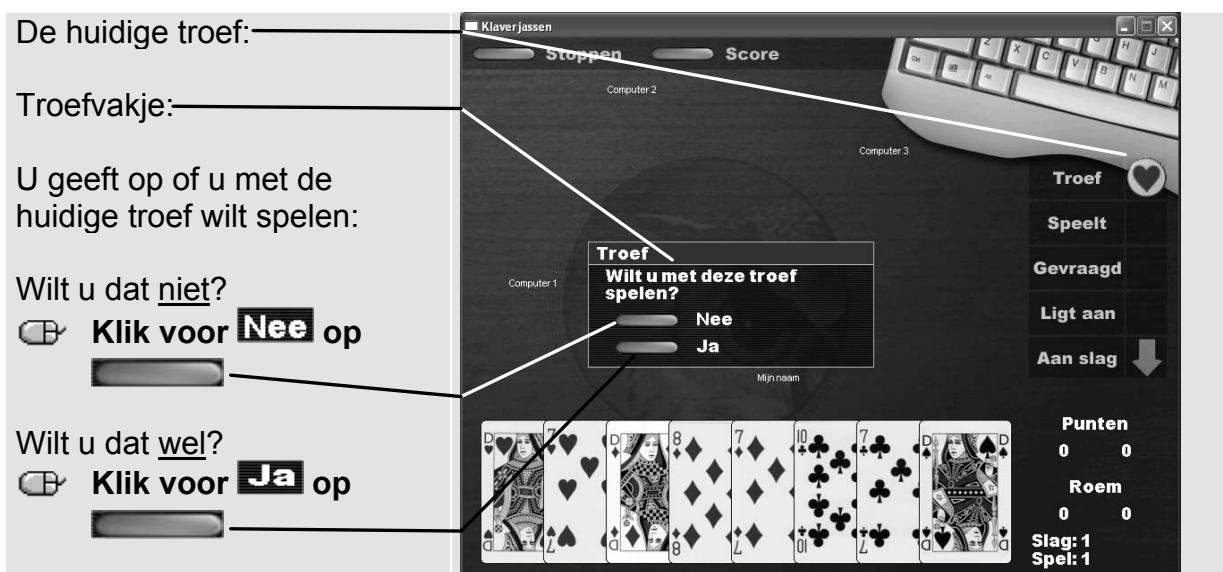


Troef maken

➔ **Let op!**

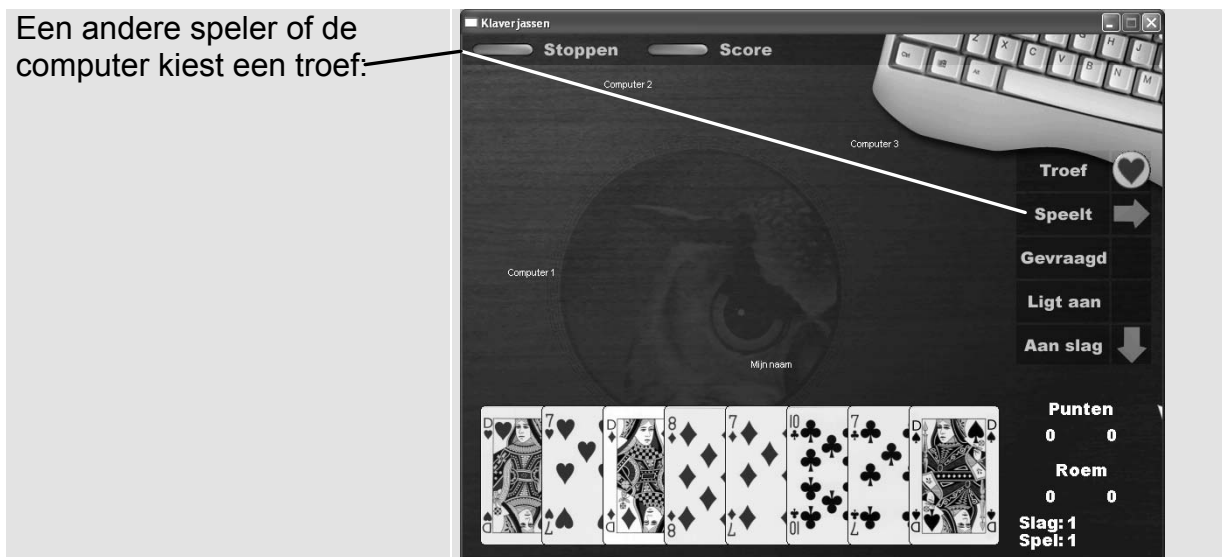
Op uw computer zullen er andere kaarten uitgedeeld zijn.

De troef speelt een grote rol in het klaverjassen. Wie de troef mag opgeven, is afhankelijk van de variant en wie er aan de beurt is:



Als u voor 'ja' kiest, krijgt u de troef toegewezen en moet u ook de ronde winnen om niet alle punten kwijt te raken.

Kiest u voor 'nee', dan mag één van de tegenstanders of uw maat, de 'persoon' die tegenover u 'zit', de troef nemen.



Tip

Bij de variant Utrechts kunt u zelf een troef kiezen:

Klik voor de gewenste troef op

- Troef**
Selecteer troef
- Harten
 - Ruiten
 - Klavers
 - Schoppen

Kaarten opgooien

U kunt nu letterlijk aan de slag met klaverjassen. Het programma geeft rechts in het venster de spelsituatie aan:



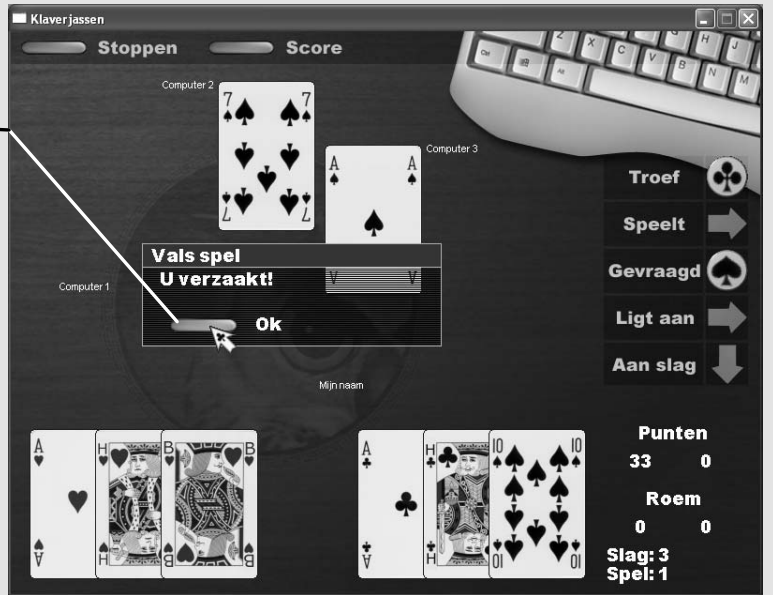
➔ **Let op!**

Verzaken

Let er op dat u een kaart opgooit die toegestaan is volgens de spelregels. Als u verzaakt, krijgt u strafpunten als u dat opgegeven heeft bij de opties. Anders krijgt u een waarschuwing.

Klik voor **Ok** op 

U moet nu alsnog een geschikte kaart kiezen.



De andere spelers gooien hun kaarten op: _____

Het programma geeft aan of u de slag heeft gewonnen of verloren: _____

U kunt nu de kaarten weghalen voor de volgende slag:

Klik bij **Doorgaan** op 

De score wordt bijgehouden: _____

