



Les 1

-  [Doel van het spel](#)
-  [De kaarten](#)
-  [De normale volgorde](#)
-  [Het spel](#)
-  [Kleur bekennen](#)

Door naar les 2



Voor vragen of opmerkingen



Terug naar de inleiding



Doel van het spel.

Het voornaamste doel van het spel is natuurlijk plezier hebben en sociale contacten leggen. Bij dit spel mag er dan ook gezellig gebabbeld worden, als het maar niet over de inhoud van je kaarten gaat!

De winnaars tracteren vaak op een borreltje en stemmen maar al te graag met een revanche in. De uitdrukking een "boompje opzetten" komt van dit spel!

Wanneer kun je jezelf winnaar noemen van het spel? Het antwoord is NOOIT! Je speelt namelijk twee tegen twee, en 1 persoon kan nooit in zijn eentje winnaar zijn.

Je zit aan een (liefst vierkante) tafel. De persoon die recht tegenover je is gaan zitten heet je "maat". De personen links en rechts van je heten je tegenstanders. Op de scorelijst staat nog simpeler: "Wij" en "Zij". Samen met je maat moet je nu proberen zoveel mogelijk punten in de wacht te slepen. Dit wordt later besproken.

Hou het maar voorlopig op zoveel mogelijk plaatjes en tieren in de wacht slepen.



De kaarten.

Het klaverjas spel wordt gespeeld met 32 speelkaarten, van de 7 olopend tot en met de aas.

Deze kaarten zien er dus als volgt uit:



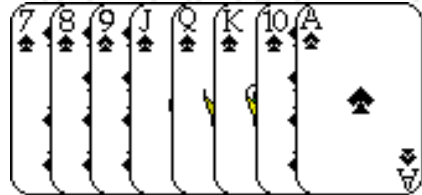
De vier verschillende symbolen (harten, schoppen, klaveren en ruiten) heten de vier kleuren van een kaartspel(al zijn het maar daadwerkelijk twee kleuren.) Elke speler krijgt 8 willekeurige kaarten, die de andere spelers niet mogen zien. Er wordt over het algemeen 3-2-3 gegeven. Dat wil zeggen dat eerst iedereen drie kaarten krijgt, dan iedereen 2, en tenslotte iedereen weer drie tot de kaarten op zijn.



De normale volgorde.

De kaarten die je in je handen hebt, hebben een bepaalde waarde. Deze waarde is belangrijk om later te kunnen bepalen wie de kaart met de hoogste waarde heeft. Degene die de hoogste kaart op tafel heeft liggen krijgt namelijk alle kaarten op tafel.

De volgorde van de kaarten is hieronder van hoog naar laag weergegeven.



Zoals u ziet zitten alleen de aas tot en met de zeven in het spel, de lagere kaarten doen niet mee.

De waardes van deze kaarten zijn ook aflopend, zo is de aas 11 punten waard, de tien is tien punten waard, de heer 4, de vrouw 3 en ten slotte de boer 2. de lagere kaarten hebben geen puntenwaarde in dit spel! Maar over punten later!



Het spel

Je zit met vier personen om een tafel heen. De persoon tegenover je is je maatje, alle punten die hij haalt worden bij alle punten die jij haalt opgeteld. Later zul je hulpmiddelen leren om met deze maat samen te gaan werken, maar voorlopig moet je maar gewoon proberen zelf zoveel mogelijk punten te halen. Wanneer het spel begonnen is, leggen alle vier de mensen een kaart op tafel, met de klok mee. Diegene die de kaart met de hoogste waarde opgooit, krijgt al deze kaarten (dit heet een slag). Wanneer je naar zo'n slag kijkt zitten daar kaarten in die wel of geen punten waard zijn. Alle punten in alle slagen bij elkaar opgeteld die jij met je maat hebben gehaald, tellen mee voor de waardering.



Kleur bekennen

De eerste die een kaart op moet gooien, kiest zelf welke dit is. Er zijn slimmere en minder slimme openingen maar dat is van later zorg. De andere spelers zijn echter verplicht om eerst een kaart op te gooien van de kleur van de eerste kaart.

Een voorbeeld:

De eerste speler kiest zelf waar hij mee uitkomt.

Harten Heer .

De tweede speler denkt ik wil eigenlijk een klaveren zeven opgooien, maar heeft echter nog een harten en moet die dus opgooien.

Harten Boer .

De derde man heeft twee harten en kiest van deze twee de laagste.

Harten Acht .

De vierde man pakt tenslotte de slag.

Harten Aas .

Deze regel, dat je altijd dezelfde kleur moet opgooien die de eerste spelen opgooide, heet kleur bekennen. Doordat er steeds 4 kaarten van dezelfde kleur vallen weet je of iemand die kleur niet meer bezit, of dat je zelf de hoogste bezit van die kleur (en dus nog een slag kan halen). In het bovenstaande voorbeeld zitten er 17 punten in de slag!



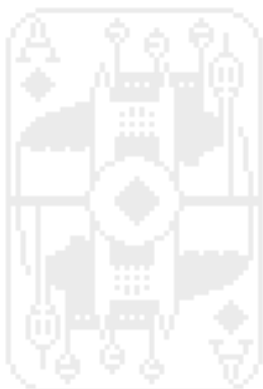
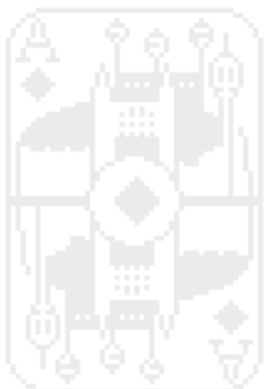
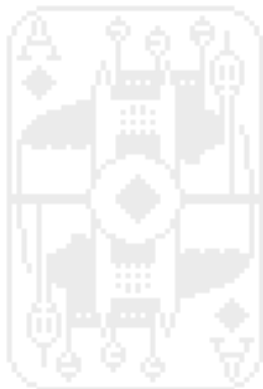
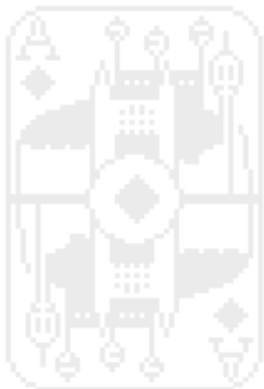
Een leuke oefening is het volgende spel:

Klaverjas zonder troef: Verdeel de kaarten Aas t/m zeven over vier personen.

Degene links van de deler begint en gooit een willekeurige kaart op. Ieder speelt met zijn overbuurman samen, net als bij echt klaverjassen. Je moet kleur bekennen, en de volgorde van de kaarten is die uit het voorgaande hoofdstuk!






Tenslotte is elk plaatje 1 punt, en elke tien is twee punten.

In [LES 2](#) gaan we het hebben over wat troeven zijn, en wat je ermee mag en moet doen.





Les 2

-  [Wat is troef?](#),
-  [De troef-volgorde](#),
-  [overtroeven](#),
-  [Wanneer troeven?](#),
-  [Het begin van het spel](#),
-  [troeven tellen](#).

Door naar les 3



Voor vragen of opmerkingen



Terug naar les 1



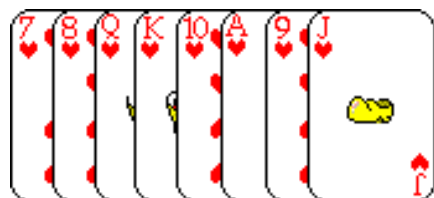
Wat is troef? What is trump?

Troef is een van de vier kleuren van het kaartspel, die verheven wordt boven alle andere kleuren. Deze troefkleur geldt dus als een hogere kaart dan de aas van elke andere kleur!

Troef wordt voor het begin van het spel gekozen(hoe volgt later). Vanaf dat moment geldt dat wanneer je niet kleur kan bekennen, je met een kaart van de troef kleur, alsnog de slag kan behalen.



De troef volgorde!



De negen heet als ze troef is de "nel". Vroeger werd de boer "jas" genoemd vandaar het klaverjassen, maar dat hoor je bijna nergens meer.



Overtroeven.

Wanneer er al een kaart van de troefkleur op tafel ligt, en je wilt ook een kaart van de troefkleur opleggen, dan moet deze in rangorde (de troef-volgorde!) hoger zijn dan de troef-kaart die al op tafel ligt. Dit principe heet **Overtroeven**.

Wanneer je niet kan overtroeven mag je alleen ondertroeven in de volgende gevallen:

- Je hebt alleen nog maar troeven in je hand, maar ze zijn allemaal lager dan de hoogste troef op tafel!
- Er wordt troef gevraagd en je moet kleur bekennen, maar je hebt geen hogere troef dan de hoogste troef die al op tafel ligt!



Wanneer troeven?

Wanneer moet je troeven en wanneer mag je troeven?

Hier verschillen de grootste varianten in. Hier bespreken we de Amsterdamse variant.

Je **moet** (over-)troeven als er troef wordt gevraagd.

Je **moet** troeven als je geen kleur meer kunt bekennen, de slag ligt niet aan je maat.

Je mag troeven als je geen kleur meer kunt bekennen, en de slag ligt wel aan je maat.

Bij het Rotterdams is het zo dat je altijd moet troeven als je geen kleur kan bekennen. Dus ook als de slag al aan je maat ligt, en ook als dat betekent dat je zou moeten "onder"-troeven!



Het begin van het spel

In het begin is er een speciale troef-bepaal-ronde. Er zijn veel manieren om dit te doen. Bij GameSquare hebben we voor twee varianten gekozen. Ten eerste de variant die momenteel overal wordt gespeeld, en heet **Verplichte zoek** oftewel **Utrechts**. Dit houdt in dat diegene links van de Gever, een kleur mag kiezen na het zien van zijn hand. Deze persoon is verplicht een kleur te kiezen en mag niet passen of opgeven. Ook moet deze persoon dan zelf uitkomen.

De gekozen kleur wordt meestal op tafel aangegeven door een "lage kaart", de 2 tot de 6, van die kleur open op tafel te leggen.

De tweede variant hebben wij **niet Utrechts** genoemd en is eigenlijk de manier waarop het vroeger werd gespeeld. Hier moet een willekeurige kleur worden gekozen.

Bijvoorbeeld door de overige kaarten van het spel (de 2-6) te schudden, de stapel wordt met de "niet kaart" zijde naar boven neergelegd. Vervolgens wordt van deze stapel een kaart gedraaid. Degene die gedeeld heeft moet als eerste zeggen of hij wel of niet wil spelen. Als hij niet wil spelen mag degene links van hem zeggen of hij speelt of niet. Wanneer alle spelers gepast hebben wordt een nieuwe kaart van de stapel gedraaid. Er zijn vele varianten in het afhandelen van de situatie waar alle spelers passen, maar wij hebben gekozen voor de volgende. Wanneer deze nieuwe kleur dezelfde is wordt er nog een kaart gedraaid. De Gever is nu verplicht deze "nieuwe" kleur te spelen. In alle gevallen komt de speler links van de Gever als eerste uit!

Het nadeel van spelen met een bepaalde kleur is dat je dan meer dan de helft van de punten moet halen. Het voordeel is dat de gever niet aan de beurt komt om een kleur te kiezen waarmee hij meer dan de helft van de punten denkt te kunnen halen.



troeven tellen

Het is bij klaverjassen zaak om goed in de gaten te houden hoeveel troeven er nog in het spel zitten (en het liefst bij wie!) Hiervoor moet je tot acht kunnen tellen (en een beetje geheugen trainen). Elke keer als er een troef valt tel je die troef. Wanneer je nu de overige troeven in je handen erbij telt weet je precies hoeveel troeven er nog in het spel zitten!

Dit kan belangrijk zijn, omdat als er geen troeven meer in het spel zitten, je je lange kaart met aas, tien uit kunt spelen, zonder dat deze ingetroefd gaan worden! Als je het spel uit les 1 een paar keer hebt gespeeld, dan begrijp je waarom het handig is te weten of jouw tien de hoogste is van een kleur! Of wanneer een zeven de laatste is van die kleur en nog een slag kan maken.

Later leer je vanzelf wel, alle kaarten te tellen, en bij te houden welke kaart het hoogste is van elke kleur. Maar dat is een kwestie van training en oefening. Op veel klaverjas-verenigingen in het land zitten er altijd wel een aantal heren of dames op leeftijd tussen die zodra de laatste kaart gespeeld is zelfs uit het hoofd kunnen vertellen hoeveel punten elke partij heeft! Maar dit laatste is natuurlijk niet belangrijk om het spel goed te kunnen spelen!







Je zou nu al een spelletje kunnen klaverjassen bij GameSquare! Geef dan wel even aan je maat aan, dat je nog niet seint! Het Engelse woord voor seinen is signal! Maak je ook nog maar niet druk over de punten-score!

In [LES 3](#) gaan we het hebben over het extra spel element dat roem wordt genoemd. Met roem kun je onverwacht veel punten halen!





Les 3

-  [Roem.](#)
-  [De roem volgorde.](#)
-  [Stuk.](#)
-  [Roem gevoelig.](#)

Door naar les 4



Terug naar les 2



Voor vragen of opmerkingen



Roem

Roem is een extra spel element dat ervoor kan zorgen dat je opeens een leuk aantal extra punten krijgt. Het gaat erom een opvolgend rijtje op tafel te leggen, de 10, boer, vrouw bijvoorbeeld maar ook 7,8,9,10 is een rijtje. De punten gaan naar diegene die die slag binnen haalt.

Drie opeenvolgende kaarten van een kleur: 20 roem,

Vier opeenvolgende kaarten van een kleur: 50 roem,

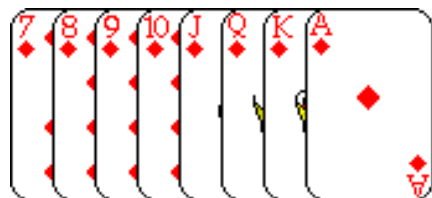
Vier dezelfde kaarten (7 t/m aas): 100 roem,

Stuk (heer en vrouw van troef) is 20 roem (extra).

let op: Je mag stuk optellen bij de roem die er verder al ligt. boer-vrouw-heer van troef is dus 40 roem!



De roem volgorde.



Dit is eigenlijk de normale kaart volgorde, zoals we die allemaal wel kennen.



Stuk

Stuk is ook extra roem. Stuk is wanneer de Heer en de Vrouw van de op dat moment gekozen troefkleur tegelijk vallen.

De heer en de vrouw van troef is 20 extra punten

Je spreekt in zo'n geval van "stuk".

let op: Wanneer heer, vrouw en boer vallen van de roem kleur, spreek je over "Er valt 20 en stuk". Sommige mensen zeggen gewoon: "Er valt 40."



Roem gevoelig






Het is dus zaak als je weet dat je de slag gaat binnen halen (omdat je maat de boer van troef heeft bijvoorbeeld!), om dan zo een kaart bij te spelen dat er makkelijk roem kan vallen, of zelfs roem valt! Een voorbeeld: Je weet (vraag niet hoe) dat je maat de aas van schoppen heeft. Je rechter tegenspeler opent met een schoppen vrouw. Je hebt zelf in je handen de negen en de heer van schoppen. Als je linker tegenspeler moet troeven gooi je de negen om roem te voorkomen. Maar als je zeker weet dat de slaag naar de aas van je maat gaat, dan gooi je je heer op. Er zit zelfs een kansje in dat je linker tegenspeler de boer op moet gooien, en je vangt 50 roem! (weet je nog? Je maat had de aas!)



In [LES 4](#) gaan we het hebben over hoe je samen kunt werken met je partner. Hierbij komen seinen en spekken aan de orde. Ook worden diverse speltechnieken behandeld.



Les 4

-  [Aanseinen, Afseinen en spekken,](#)
-  [aas of tien spekken, Jas of nel uitkomen,](#)
-  [Achterommetje,](#)
-  [Pas of speel,](#)
-  [Punten telling,](#)

Door naar les 5



Voor vragen of opmerkingen



Terug naar les 3



Aanseinen

Je kunt binnen het klaverjas spel ontzettend veel informatie aan je partner geven zonder dat dat verbaal wordt overgedragen. (Dat laatste mag namelijk niet!)

Te beginnen wil je natuurlijk graag aan je maatje laten weten wanneer je een aas van een bepaalde kleur bezit! Of wanneer je deze juist niet bezit. Dit noemen we Seinen, en het belangrijkste sein is **Aanseinen**.

Je seint voornamelijk wanneer de slag aan je maat ligt. Je kunt dus ook seinen wanneer je zeker weet dat de slag niet aan jemaat blijft liggen!!!

Je maat komt uit, maar je bezit niet de kleur meer waar je maat mee uitkomt. de tegenpartij legt een lagere kaart op dan je maat. Nu ligt de slag dus aan je maat en hoef je niet te troeven! Maar je wilt zograag je maat laten weten dat je een harten aas hebt. Dan gooi je een kleintje van de harten kleur op. Dat wil zeggen de zeven tot en met de negen. Nu weet je maat als hij weer aan de beurt is dat hij met een hoge harten uit kan komen! (bijvoorbeeld de harten heer, lekker roemgevoelig!).

Je kunt ook een kleur aanseinen als je alleen maar een kleintje in die kleur hebt, maar wel nog wat troeven (of minstens 1 troef). Je maat komt dan met een hoge uit en je kunt de slag introeven.



Afseinen en spekken

Als je kunt aanseinen, moet je eigenlijk ook kunnen afseinen. Want stel dat je wel een aas hebt, maar je hebt in die kleur geen kleintje, of stel dat je helemaal geen aas hebt. Op zo'n moment kun je een hoge opgooien op de slag van je maat. Dwz een boer een vrouw of een heer. (over de aas en tien hebben we het later!)

Stel de slag ligt aan je maat en je wilt hem laten weten dat je geen klaveren hebt, Je gooit dan een hoge in die kleur op.

Het voordeel van afseinen boven aanseinen is dat een hoge opgooien punten betekent. Twee keer met een heer afseinen is toch 8 punten en weet je maat evenveel als wanneer je die derde overgebleven kleur aan zou hebben geseind (zonder punten).

Het nadeel is echter dat je twee keer moet seinen als je maar een aas hebt.



Aas of tien spekken?

Wanneer is het verstandig om je aas of je tien op de slag van je maat te gooien?

Je zou bijna denken nooit!? Maar dat is niet waar. Een tien is niet altijd een slag, en wel tien punten waard! Wanneer je dus denkt met de tien geen slag te kunnen halen, gooi je deze op wanneer je **zeker weet** dat de slag voor je maat gaat zijn.

Wanneer kun je allemaal geen slag halen met je tien?

- Wanneer je de tien kaal hebt. Dat wil zeggen, wanneer je geen andere kaarten in die kleur hebt, behalve de tien.
- Wanneer de tegenstanders te veel troeven hebben. De kans is dan namelijk klein dat ze allebei twee kaarten in die kleur hadden (een voor de aas en een voor de tien)
- Wanneer je tien is gesneden. Dat wil zeggen er is al een slag gevallen in die kleur, maar in die slag was niet de aas, maar de heer de hoogste.
- Wanneer je een heleboel kaarten hebt van die kleur maar niet de aas, is de kans klein dat ie twee keer rond gaat.



Jas of nel uitkomen

Wanneer je zowel de boer als de negen hebt van troef en je moet zelf uitkomen, heeft deze uitkomst ook betekenis. Wanneer je met de negen van troef (de nel) uitkomt, weet je maat dat je zelf ook de boer hebt. Voordeel van deze wetenschap is dat je maat rustig roemgevoelig kan spelen, zonder zich druk te maken over een hoge boer. (Als hij twee kaarten in zijn handen heeft, kan hij bijvoorbeeld rustig de aas op de eerste slag opgooien, omdat hij weet dat de tweede slag ook voor jou is.)

Je komt met de boer uit wanneer je de negen niet hebt, of wanneer de boer roemgevoeliger is als de negen. Je maat kan dus niet zoveel informatie uit deze opkomst halen, maar het wel goed om te onthouden dat je niet verplicht bent om met de negen te starten, als je ook de boer hebt!

Je opent **NOOIT** met de negen als je de boer niet hebt!



Achterommetje

Er is nog een manier waarop je je maat informatie kunt geven met de eerste uitkomst. Stel je hebt de boer en de heer, en verder geen troeven. Wanneer je dit verkeerd speelt (met de boer uitkomt bijvoorbeeld) dan kan het zo zijn dat je geen punten haalt met je boer, en je heer naar de negen van de tegenstanders verdwijnt. Om dit te voorkomen kom je niet met de troefkleur uit. Maar waar dan wel mee? Het liefst vertel je je maat, als je aan de beurt bent, gooi dan een hoge troef, dan valt bij de tegenstander een nog hogere troef (je moet immers overtroeven) en dan kan ik die punten pakken met mijn boer. Nou dit kun je zeggen door met een kleintje van NIET-troef uit te komen. Liefst een zeven of een acht!

Dit betekent maat, zodra je de slag hebt, probeer dan dat achterommetje!

Sommige mensen seinen niet met een negen!

Wanneer je in deze situatie geen kleintje hebt, kun je het best toch met de boer uitkomen. Dit geldt ook als het achterommetje niet lukt, doordat je maat niet aan slag komt!

Bedenk wel, als je achterommetjes speelt, dat je dus nooit zomaar met een niet-troef mag uitkomen! Dit heeft dus altijd een betekenis!!!! Vertel je maat dan ook aan het begin van het spel of je wel of niet aan achterommetjes doet! Ik heb achterommetjes vertaald met "backdoor move".



Pas of speel?

Wanneer is het verstandig op een kleur te passen, en wanneer kun je het beste zelf spelen?

Je kunt het beste spelen wanneer je drie of meer van de troef kleur in je handen hebt met daarbij de boer en/of de negen. Je kunt beter niet spelen als je aas en tien in die kleur hebt (zonder boer en/of negen).



Punten telling

Hoe werkt de punten telling?

De partij die speelt, moet meer dan de helft van alle gehaalde punten halen. Dit houdt in dat je normaal gesproken 82 punten moet hebben. maar als de tegenpartij 20 roem heeft gehaald, moet je er dus 92 hebben. Als je er gewoon bent krijgt je die punten, en je tegenpartij krijgt de punten die zij hebben binnengehaald. Maar het kan ook zijn dat je niet genoeg punten hebt gehaald. In dat geval ben je **Beet**. Beet zijn wordt ook wel **Nat** gaan genoemd. Als je beet bent (Nat gaat) krijg je geen punten. De tegenpartij krijgt alle punten met alle roem, ook alle roem die jij hebt gehaald!

Ook kan het zijn dat je alle slagen hebt binnengehaald. In dat geval krijg je 90 extra punten. en dan heb je een **Mars** of ook wel een **Pit** gehaald.







In [LES 5](#) komen allerlei varianten op het normale klaverjas spel aan de orde, die je ook bij GameSquare kunt spelen! Het wordt echter aangeraden om eerst het normale spel een beetje onder de knie te krijgen.



Les 5

varianten op het normale klaverjas

-  [Rotterdamse variant,](#)
-  [Amsterdamse variant,](#)
-  [Utrechtse variant,](#)
-  [Kraken,](#)

Terug naar de inleiding



Voor vragen of opmerkingen



Terug naar les 4



Rotterdamse variant

Je bent verplicht ook je maat of partner in te troeven als je geen kleur kan bekennen! Er is een pas ronde vooraf. Dit houdt in dat er een willekeurige kaart wordt bovengedraaid. De geveer mag als eerste bepalen of hij die kleur wilt spelen. Zoniet mag hij passen. Nu mag degene links van de geveer zeggen of hij past of speelt. Wanneer het rondje rond is moet een tweede kleur willekeurig worden gekozen. (dit kan dus dezelfde kleur zijn!) Nu moet de geveer deze kleur spelen, of hij wil of niet! Er zijn echter ook varianten waarbij er nog een pasronde komt. In alle gevallen komt degene links van de geveer uit!



Amsterdamse variant

Is identiek aan het internationaal systeem en hebben we dus uitgebreid in de cursus behandeld. Het is echter wel zo dat er een pasronde vooraf aan het spel gaat. (het verplichte zoek is eigenlijk een Utrechtse variant!)



Utrechtse variant

Is een variant die gespeeld wordt in combinatie met een van de voorgaande varianten. Er is geen pasronde! De speler links van de geveer moet altijd een troef-kleur kiezen en uitkomen!



Kraken

De variant kraken wordt ook erg veel gespeeld. Je mag dan van te voren voorspellen dat de spelende partij niet meer dan de helft van de punten gaan halen. In dat geval kun je voor dubbele punten spelen (kraken). De tegenpartij kan echter denken dat ie het toch haalt en dan weer doubleren (re-kraak). Tenslotte kunt u nog een laatste keer doubleren (super-kraken). In dit laatste geval wordt dus met 8x het normale punten aantal gespeeld. Superkraak kan voorlopig nog niet worden gespeeld bij GameSquare.

Degene links van de geveer moet altijd maken en als eerste uitkomen. De kaarten worden meestal 4-4 gedeeld. Om het kraken wat spannender te maken, mag nu ook de roem worden gemeld die u in uw handen hebt.

Degene met het langste rijtje wint de roem. Bij gelijke rijtjes wint het hoogste rijtje. Als twee rijtjes gelijke hoogte voorkomt, geldt degene die het het eerst heeft gemeld.

Een vierkaart wint het hierbij van twee drie-kaarten!

Een vierkaart vanaf de Aas wint het hierbij van een vierkaart vanaf de 10!

Bij twee driekaarten vanaf de heer, wint de driekaart die het eerste is gemeld!

Let op want als je vier kaarten van dezelfde waarde in je handen hebt mag je 100 roem melden! Dit geldt helaas met kraken pas vanaf de tien, maar dan win je wel van alle rijtjes! En vier boeren is zelfs 200 roem!

Een rijtje van 5 in je handen telt voor 100 roem. Een rijtje van zeven/zes is helaas niet meer waard dan een rijtje van 5! maar een rijtje van acht kun je opvatten als een rijtje van 5 en een rijtje van drie en is dus 120 roem!

Je mag alleen roem in hand melden in de eerste slag zolang deze nog niet dicht ligt.

Stuk in hand mag worden gemeld in de eerste slag zolang deze nog niet dicht ligt, bij het opgooien van de heer of bij het opgooien van de vrouw. Bij GameSquare wordt roem in handen automatisch gedetecteerd en gemeld bij de eerste slag.

Let op: een rijtje van 6 in je hand is niet meer punten dan een rijtje van 5 (nl 100 roem) maar een rijtje van 8 kun je zien als een rijtje van 5 plus een rijtje van 3 (dus samen 120 roem)



Schoppen dubbel

*Schoppen dubbel is een variant op het hierboven vermeldde kraken. Het verschil is dat wanneer schoppen als troef wordt gekozen, de punten dubbel tellen. Belangrijk is hierbij dat je weet dat de roem niet dubbel wordt geteld. Stel dus dat iemand schoppen kiest en hij haalt 60 punten en 40 roem. Als je het op de juiste manier berekent $(60*2)+40 = 160$, en de andere partij heeft dus $(162-60=102*2=)$ 204 punten, dan heb je het niet gehaald! Als je het fout berekent door ook alle roem dubbel te tellen zou je het wel halen. Hier bestaan vaak misverstanden over!*



Veel speelplezier bij GameSquare en thuis!
