

Klüberjass-korttipeli

Tavoite

- Ensimmäisenä vähintään 501 pisteeseen

Valmistelut

- Pelaajat: 2
- Korttipakka: 32 korttia: ässä, kymppi, kuningas, rouva, sotamies, ysi, kasi ja seiska joka maata
- Jakaja jakaa kuusi korttia kummallekin kahdessa kolmen kortin erässä ja kääntää sitten seuraavan kortin valttiehdotukseksi.
- Korttipakassa on 32 korttia: ässä, kymppi, kuningas, rouva, sotamies, ysi, kasi ja seiska jokaisessa maassa, ja jakovuoro vaihtuu pelaajien välillä.
- Loppupakka jää nostopakaksi kuvapuoli alaspäin.
- Jakajan vastustaja saa ensin ottaa ylöskäännetyn kortin maan valtiksi tai passata.
- Jos jakajan vastustaja passaa, jakaja saa saman valinnan.
- Jos molemmat passaavat, jakajan vastustaja saa nimetä toisen maan ja sen jälkeen jakaja saa tehdä samoin.
- Valittu maa ei saa olla esikortin maa.
- Jos molemmat passaavat uudelleen, jako mitätöidään ja sama jakaja jakaa uudelleen.
- Se, joka ottaa valtin tai nimeää sen, on pelinviejä.
- Kun valtti on valittu, molemmat pelaajat saavat kolme korttia lisää, jolloin kummallakin on yhdeksän korttia kädessä.
- Jos esikortin maasta tuli valtti, valttiseiskaa pitävä pelaaja saa vaihtaa sen esikorttiin ennen ensimmäistä tikkiä.

Näin pelaatte

1 Jaa kuusi korttia kummallekin kahdessa kolmen kortin erässä ja käännä

- Jaa kuusi korttia kummallekin kahdessa kolmen kortin erässä ja käännä seuraava kortti valttiehdotukseksi.

2 Anna ensin jakajan vastustajan ottaa ehdotus tai passata ja sitten

- Anna ensin jakajan vastustajan ottaa ehdotus tai passata ja sitten jakajan tehdä samoin.
- Jos molemmat passaavat, he saavat vuorollaan nimetä toisen maan, ja jos molemmat passaavat taas, jaa uudelleen.

3 Jaa kolme korttia lisää niin, että kummallakin on yhdeksän korttia.

- Jaa kolme korttia lisää niin, että kummallakin on yhdeksän korttia.

4 Ilmoita vapaaehtoisesti paras sarjasi, jossa on vähintään kolme saman

- Ilmoita vapaaehtoisesti paras sarjasi, jossa on vähintään kolme saman maan korttia, ennen ensimmäistä tikkiä.

Klüberjass-korttipeli

5 Jakajan vastustaja avaa, ja toinen tunnustaa maata, jos mahdollista.

- Jakajan vastustaja avaa, ja toinen tunnustaa maata, jos mahdollista. Jos avausmaa puuttuu, hän lyö valttia, ja avattua valttia hän korottaa, jos mahdollista.

6 Korkein valtti tai muuten korkein avausmaan kortti voittaa, tikin

- Korkein valtti tai muuten korkein avausmaan kortti voittaa, tikin voittaja avaa seuraavan tikin ja ilmoita bela, kun pelaat valttikuninkaan ja valttirouvan.

7 Ensimmäisen tikin jälkeen sarjakilpailun voittaja näyttää sarjansa

- Ensimmäisen tikin jälkeen sarjakilpailun voittaja näyttää sarjansa ennen toista tikkiä ja saa bonuksen vasta voitettuaan tikin.

8 Laske korttipisteet, sarjat, bela ja viimeinen tikki yhdeksän tikin

- Laske korttipisteet, sarjat, bela ja viimeinen tikki yhdeksän tikin jälkeen ja pelaa vähintään 501 pisteeseen.

Tulos

- Jakaja jakaa kuusi korttia kummallekin kahdessa kolmen kortin erässä ja kääntää sitten seuraavan kortin valttiehdotukseksi.

Loppu

- Klüberjass on kahden pelaajan tikkipeli, jossa on ilmoituksia ja jossa valtin valitseva pelaaja on pelinviejä ja hänen on saatava enemmän pisteitä kuin vastustaja.

Pikaohje: Klüberjass-korttipeli.

Sija	Sivumaa	Valtti
Korkein	ässä 11	sotamies 20, eli jass
Seuraava	kymppi 10	ysi 14, eli menel
Sen jälkeen	kuningas 4, rouva 3, sotamies 2	ässä 11, kymppi 10, kuningas 4, rouva 3
Ei pisteitä	ysi, kasi, seiska	kasi, seiska