

Jo-Jotte

Aantal spelers: 2

Leeftijd: 8+

Een redelijk bespottelijke combinatie van Klaverjas en Bridge. Er zijn een flink aantal boeken over geschreven, maar voor zover ik kan beoordelen allemaal door dezelfde persoon. "The game that is now sweeping Europe" zal dus wel lichtelijk overdreven zijn. Er was toen natuurlijk nog geen internet, dus dit soort zaken waren makkelijk te claimen op de voorkant van je boek.

Kaarten; 32 kaarten, piketdek

Teken voor beide spelers elk een horizontale lijn om de score bij te houden. Score voor kaartpunten schrijf je onder de lijn op, score voor roem boven de lijn.

Een hand wordt gewonnen wanneer één speler 80 punten onder de lijn scoort, en een spel door de eerste die twee handen wint.

Kaartpunten zijn een afstomping van andere klaverjas spellen, en zijn in hun slagvolgorde waard;
Troefboer (20) - Troefnegen (15) - Aas (10) - 10 (10) - Heer (5) - Dame (5). Met 10 punten op de laatste slag maakt dat 165 punten.

Deel zes kaarten, draai de volgende voor troef. Voorhand mag zeggen of hij de troef accepteert of past, als hij past, doet de deler hetzelfde. Passen beiden, dan mag de voorhand een troefkleur noemen. Als één van hen biedt op een kleur, dan mag de ander altijd overbieden met 'geen troef'. Passen beiden wederom, dan is er een nieuwe deal door de volgende speler.

Iedere spel mag worden verdubbeld door de tegenspeler, wat alle kaartpunten x2 waar maakt op het einde, en herdubbeld door de oorspronkelijke speler. Heeft geen effect op roempunten.

Deel nog 3 kaarten uit, en leg de stapel met de onderste kaart boven (alléén ter informatie), de rest van de kaarten doet niet mee in het spel.

Roem, Nullo en aangekondigde Pit

De tegenstander van de Speler mag als eerste roemen, óf nullo aankondigen; doet hij dit dan zal er zonder troef gespeeld worden en probeert hij om geen slagen te behalen. De Speler kan Nullo overbieden met een Pit, om dus alle slagen te behalen in zijn oorspronkelijk geaccepteerde troef.

De speler met de hoogste carré wint 100 punten boven de lijn. De speler met de langste sequentie in dezelfde bloem wint boven de lijn 20 punten voor 3 kaarten, 40 punten voor 4 kaarten, of 50 punten voor 5 of meer. Hebben beiden een even lange sequentie, dan wint degene met de hoogste kaart in de sequentie, of anders troef.

Voor sequenties geldt altijd de volgorde Aas-Heer-Dame-Boer-10-9-8-7, maar als er troef in het spel is dan is een carré Boeren het hoogst, en een carré Negens erna.

Spelen

Tegenstander leidt eerste slag. Je moet altijd bedienen, en als je niet kunt, troeven. Worden troeven gevraagd dan moet je overtroeven (maar tijdens gewoon troeven blijkbaar niet).

Jo-jotte: is 20 punten waard boven de lijn, en bestaat uit troef heer en dame (zoals stuk). Je moet de heer eerst spelen, en "jo" zeggen, en in een volgende beurt de dame, en "jotte" zeggen.

Dix; De gedraaide troef mag gewisseld worden met Troef 7 mocht je die vast hebben.

Score

Tel het totaal aan roem, slagpunten (kaarten & laatste slag). Als de Speler meer punten heeft, dan scoort hij zijn kaartpunttotaal (en laatste slag) onder de lijn, zo niet, dan scoort zijn tegenstander hun beide gecombineerde slagpunten in het spel.

De slagtotalen worden verdubbelt of maal 4 gedaan bij herdubbelen. Winnen beiden evenveel punten, dan gaat het slagwaardetotaal naar de volgende winnaar onder de lijn.

Een succesvolle nullo scoort 200 punten boven de lijn, of anders 200 punten aan de tegenstander van de nullo speler boven de lijn, plus nog 100 voor iedere slag extra. Het winnen van iedere slag geeft je 500 punten boven de lijn indien aangekondigd, anders slechts 100.

Je speelt cumulatief tot 80 slagpunten onder de lijn om één spel te winnen.
Heb je twee spellen gewonnen dan win je de ronde en 300 punten extra boven de lijn.