

Smousjas

Number of Players: 2

Age: 8+

Smousjassen is een zeer oude en gemakkelijke vorm van Klaverjas voor 2 personen, in de 19e eeuw ook wel bekend onder de naam 'Klaverjas' en 'Modernen'. 'Smous' was een scheldwoord voor een Duitse jood. Sommigen denken dat het spel is overgedragen door de Joodse gemeenschap in noord Europa, maar dat is wat mij betreft niet erg aannemelijk; een in onbruik geraakt bod draagt namelijk exact de scheldterm 'Smous' als benaming. Wellicht is het woord met het spel verbonden omdat je tijdens het spel veel bezig bent met rekenen en punten registreren, kwaliteiten die mensen vroeger aan de geldhandel van de Joodse gemeenschap verbonden.

Kaarten

Het enige wat je nodig hebt is een piketspel (7-8-9-10-B-V-H-A in iedere kaartsoort), pen, papier & natuurlijk een tegenstander.

Delen & Troef

Bepaal wie deelt door te couperen. Deler schudt de kaarten en laat zijn tegenstander couperen; daarna deelt hij 8 kaarten uit aan iedere speler, 3x2x3. De rest vormt een Stok waarvan gedurende het spel getrokken gaat worden. De eerste kaart hiervan wordt omgedraaid en bepaalt de troefkleur voor de hand. Zolang deze kaart open ligt, mag degene die de Troef 7 heeft deze omwisselen voor de gedraaide kaart.

Spel

Het spel wordt uitgespeeld in slagen; om beurten gooien de spelers een kaart op tafel, waarvan de hoogste troef de kaarten wint, of anders de hoogste kaart in de gevraagde kleur. Met gevraagde kleur wordt bedoeld de hoogste kaart gespeeld in de bloem van de kaart die als eerste aan de slag gespeeld werd. De winnaar van de slag leidt de volgende slag. De slagwaarde van de kaarten is van hoog naar laag; A-H-V-B-10-9-8-7, behalve in de troefkleur, waar de slag volgorde geldt; B-9-A-H-V-10-8-7. De troefboer is genaamd de Jas, de troef 9 de Nel. De puntwaarde van de kaarten is als volgt; Jas (20) - Nel (14) - A (11) - H (4) - V (3) - overige B (2) - 10 (10). Let op Klaverjassers, de 10 verschijnt hier dus in zijn oude rangorde onder de hofkaarten, maar is wel gewoon 10 punten waard! Een zeer kwetsbare kaart dus.

Het spel is verdeeld in twee delen, als eerste het deel waarin er nog kaarten op de Stok liggen, als tweede het deel waar de Stok op is.

Eerste Deel

In het eerste deel hoeft men niet de gevraagde bloem te bedienen, ook al wordt een slag wel gewoon gewonnen door de slagregels (zie boven). Voor spelers die alleen spellen gewend zijn waarin bediend moet worden kan dit eerste deel raar aandoen qua slagen. De winnaar van iedere slag trekt als eerste een kaart van de Stok zonder te laten zien en neemt deze op handen, waarna de andere speler hetzelfde doet. Winnaar van een slag wordt leider van de volgende slag. De leider van iedere slag mag combinaties van kaarten roemen voor punten bij het uitspelen van zijn kaart. Er zijn twee soorten combinaties, carrés en sequenties.

De mogelijke combinaties zijn

- Carré boeren; 200 punten
- Carré negens; 140 punten
- Carré van andere kaarten; 100 punten
- Sequentie van 5 opeenvolgende kaarten in dezelfde bloem, met als hoogste Aas; 120 punten

- Sequentie van 5 of meer kaarten opéénvolgend in dezelfde bloem; 100 punten
- Sequentie van 4 kaarten opéénvolgend in dezelfde bloem; 50 punten
- Sequentie van 3 kaarten opéénvolgend in dezelfde bloem; 20 punten

Voor sequenties geldt altijd de volgorde A-H-V-B-10-9-8-7, dus ook in de troefkleur.

Het roemen gebeurt bij het uitspelen van een kaart aan de slag, waarbij de de uitgespeelde kaart vrijelijk onderdeel mag zijn van de gedeclareerde roem. Op dit punt hoeft de declarant niet te benoemen in welke bloem de sequentie is, noch hoe hoog de kaarten in de carré zijn, alleen maar 'carré' voor iedere willekeurige carré, of '3 op de vrouw' voor bijvoorbeeld een sequentie van 3 waarvan de vrouw de hoogste kaart is. Nadat de tegenspeler ook een kaart aan de slag heeft gespeeld, moet de declarant de kaarten behorende tot de roem laten zien. De tegenspeler mag een declaratie van de leider 'afkeuren' wanneer hij een hogere roem op handen heeft; in dit geval meldt hij 'dat hij keur ik af' en noemt zijn eigen roem, en zijn roem telt in plaats van de roem van de tegenstander. De roem van de afgekeurde declarant kan altijd nog in een opvolgende beurt worden gedeclareerd. Voor het afkeuren geldt dat hoe meer kaarten er in de roem zitten, hoe hoger de roem telt. Een carré is dus hoger dan een sequentie van 3, maar een sequentie van 5 hoger dan een carré. Als het aantal kaarten gelijk is geldt dat de hoogste kaart in sequentie waarde wint. Een carré boeren (twv 200 punten) kan dus afgekeurd worden door een carré aan vrouwen (twv 100 punten). Is een roem exact even hoog, dan geldt de troefkleur met voorrang. Anders heeft de leider voorrang. Schrijf roempunten meteen op!

Er geldt ook nog speciale roem, mariages (huwelijken!!!), waarvoor je niet aan slag hoeft te zijn (altijd te declareren wanneer je een kaart aan de slag speelt), en die ook niet kunnen worden afgekeurd;

- *Stuk*; Heer & vrouw van de troefkleur; 40 punten
- *Dubbel*; Ruiten vrouw & schoppen vrouw; 40 punten
- *Brok*; Heer & vrouw waarvan de één een rode bloem en de ander een zwarte; 20 punten

De kaarten moet je laten zien aan het einde van de slag.

Je mag iedere roem maar één keer declareren. Je mag nooit een sequentie declareren die lager is dan een sequentie die je al hebt gedeclareerd in dezelfde bloem, Als je dus '3 op de vrouw' hebt gedeclareerd in een eerdere beurt, mag je niet '3 op de boer' declareren in diezelfde bloem in een latere beurt, maar wel bijvoorbeeld '4 op de boer', '3 op de heer' etc. omdat deze roem meer waard is in de rangorde (omhoog roemen). Hoogte van een sequentie in één bloem heeft geen effect op declaraties van een sequentie in een andere bloem. Je mag verschillende soorten roem gelijktijdig declareren, maar niet meerdere sequenties in dezelfde bloem. Wel dus sequenties in verschillende bloemen. Een kaart mag onderdeel zijn van meerdere soorten roem bij gelijktijdig declareren, dus van een sequentie, mariage én carré. Afgekeurde roem kun je opnieuw trachten te declareren in een latere hand (natuurlijk niet als je een kaart ervan hebt weggespeeld tijdens of na het afkeuren), of gebruiken om een roem af te keuren.

In dit eerste deel zullen de spelers dus kaarten aan de slag werpen waarmee ze geen combinaties verwachten te vormen, maar aan slag proberen te komen wanneer ze iets te declareren hebben. Als de laatste gedekte kaart op stok ligt naast de gedraaide troef of verwisselde troef 7, moet de winnaar van de slag kiezen tussen de twee. De tegenspeler krijgt de andere kaart. De gedekte kaart moet je altijd laten zien alvorens hem op handen te nemen.

Tweede Deel

Het tweede deel breekt nu aan, waarin alléén nog in de eerste slag kan worden gedeclareerd door de leider (of mariages en afkeuringen door de andere speler). Het is nu verplicht om de gevraagde kleur te bedienen. Als je dit niet kunt, moet je troeven. Als de leider troef vraagt, ben je verplicht een hogere troef te spelen als je dat kunt, anders een lagere troef. Kun je niet bedienen of troeven, gooi dan een kaart naar keuze op. De opletende speler weet exact welke kaarten de tegenstander op handen heeft, omdat alle kaarten reeds de revue hebben gepasseerd. Het is niet toegestaan in gewonnen slagen te kijken. De winnaar van de laatste slag krijgt 10 punten.

Score

Tel de punten op de kaarten in gewonnen slagen, succesvol gedeclareerde roem en 10 punten voor de laatste slag bij elkaar op. Hou de score bij van hand tot hand op papier, de eerste die 500 bereikt wint een ronde. Als beide spelers boven de 500 uit komen na een hand, dan wint degene met de hoogste score. Bij gelijkspel moet de hand opnieuw worden gespeeld. Als de verliezer nog geen 250 heeft weten te behalen, dan is hij "onder Jan", en wint de winnaar een extra spelpunt voor de ronde (of betaling). Spelpunten kun je bijhouden met dobbelstenen, start op een bepaald aantal 'levens', en draai het benodigde aantal naar beneden. De eerste die geen 'levens' meer heeft, zit 'op de kip' en krijgt nog een extra leven. Er is maar één kip, die waardeloos is als een verliezende speler op 1 staat en 'onder Jan' is, en dus 2 punten naar beneden gaat.

Als iemand gedurende de hand op 480 of meer punten staat en 'Stuk' declareert tijdens de hand, dan mag hij roepen 'Uit' en wint.