

Dit is een klaverjasspel voor twee spelers geschreven in Turbo C++. Het programma is geboren op vakantie in het Franse plaatsje Guillermie. Daar werd na veel ploeteren een kansfunctie uitgedacht die de kans op een of meer kaarten bij de tegenstander kon berekenen, bij dit klaverjasspel, wat wij elke avond na het eten speelden.

In het zonnetje werden de kaarten getekend en bij thuiskomst werd de eerste start voor dit programma gemaakt (Sept 1990).

Het programma is geschreven voor een VGA display, maar EGA en Hercules kunnen ook. Bij EGA en Hercules vallen de onderste kaarten iets van het scherm af en wordt de laatste slag en de slagvolgorde niet meer aangegeven.

Het programma werkt als volgt:

Er zijn 8 kaarten in de hand en 8 kaarten op tafel waarvan vier dicht onder de open kaarten voor elke speler.

Er moet eerst troef gekozen worden. De computer bepaalt willekeurig wie begint.

De uitkomst mag uit de hand of van tafel, maar daarna moet vanaf de tafel gespeeld worden.

De laatste slag is weer uit de hand van de tegenspeler.

Dus hand, tafel, tafel, hand of tafel, tafel, hand, hand.

De kaartslagvolgorde bij troef is : B 9 A T H V 8 7.

De niet troefkaarten hebben de volgorde : A T H V B 9 8 7.

Je moet de kleur bekennen die gevraagd wordt.

Heb je die kleur niet dan moet je troeven.

Als er troef wordt gevraagd moet de volgende troefkaart die gespeeld wordt hoger zijn indien mogelijk.

Is er geen troef meer dan mag een andere kaart worden geworpen.

Het spel werkt in ieder geval met een Geniusmuis. (in 1995 bestonden er nog niet veel muizen, EdN 2006)

Met ander typen muis weet ik niet. Het programma kijkt of er een mousedriver geladen is en vraagt dan of je de muis wilt gebruiken.

Is er geen muis dan kunnen de kaarten met de hand worden ingetypt.

Bijv. Harten aas = HA, Klaver tien = KT, Ruiten 8 = R8 enz.

De punten telling gaat als volgt A=11, T=10, H=4, V=3, B=2, en de rest (9, 8 en 7) nul punten. Bij troef kaarten geldt: B=10, 9=14, A=11, T=10, H=4, V=3 en de 8 en 7 geen punten.

Er zijn ook roempunten te behalen.

Als er een 'driekaart' valt, dwz. drie opeenvolgende kaarten van de volgende volgorde A H V B T 9 8 7, bijv. HVB of BT9, dan worden er 20 punten

bij degene die de slag haalt bijgeteld. Een vierkaart, bijv. HVBT of AHVB levert 50 punten op.

Vier dezelfde kaarten, bijv HHHH van de vier kleuren levert 100 punten extra op. (Helaas een bug en als dit valt geen punten)

Bij troef is er nog 'het stuk', nl. HV, dit levert 20 punten extra op.

De laatste slag levert 10 punten roem op.

Zijn alle punten bij een speler gevallen (152+10) dan krijgt deze speler 100 punten extra. Is deze speler niet degene die troef heeft gemaakt, dan nog eens 100 punten extra.

Na een slag moet een toets of mousebutton gedrukt worden om de volgende slag te spelen.

Een spel is beëindigt bij 1500 punten.

Als bij het opstarten als argument iets wordt meegegeven bijv: KJ GA dan wordt in VGA mode in zwart-wit gespeeld.

Aan het einde van het spel wordt een overzicht van de punten gegeven. Als je bij de vraag: DEMO ? de 'D' drukt kan je alle kaarten zien en volgen hoe hij speelt.

'O' geeft de kansberekening te zien en 'C' speelt het spel heel snel zonder kaarten.

Veel succes en probeer maar van dit spel te winnen.

www.xs4all.nl/~ednieuw  
Ed Nieuwenhuys  
Badhoevedorp  
The Netherlands