

Dou Di Zhu kortspel

Mål

- Töm handen först med giltiga kombinationer
- Jordägaren vinner ensam. Bönderna vinner tillsammans

Förberedelser

- Tre spelare och en lek på 54 kort med röd och svart joker
- Ta 17 kort var moturs. Lämna tre kort nedåtvända
- Den som drog uppkortet i högen bjuder först

Så spelar ni

1 1. Buda om jordägaren

- Buda 1, 2 eller 3 eller passa. Bud 3 stänger. Passar alla tas given om.

2 2. Ta mittenkortet

- Högsta budet blir jordägare och tar de tre korten till 20. Jordägaren spelar ut först.

3 3. Följ typ och antal

- Slå med samma typ och samma antal, eller passa. Två pass ger ny ledning. Pass stänger inte senare tur.

4 4. Räkna poängen

- Töms jordägaren först tar hen budet från var. Töms en bonde först betalar jordägaren budet till var. Varje bomb eller raket dubblar.

Poäng

- Bud 1, 2 eller 3 utan bomb ger det beloppet åt varje motståndare
- Bud 3 med två bomber och en raket ger 24 mot var
- Bud 2 med en bomb och en raket, bonde ut, ger jordägaren minus 16
- Bud 1 med vårbonus ger 2 från varje bonde

När är given slut?

- När någon har noll kort kvar
- Bönderna vinner om en av dem töms före jordägaren

Varianter

Fyrspelar: 108 kort. 25 var och 8 till jordägaren, som får 33 Raket kräver fyra jokrar. Enskilda bihang och quadplex utgår

Vildkort: Ett fyrtal slumpas som vildkort efter att jordägaren är utsedd Vildkorten får inte stå för jokrar

Dou Di Zhu kortspel

Dou Di Zhus poäng i tre fall. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Utfall	Vad det ger
Bud 3, två bomber och raket, jordägare ut	24 från varje bonde
Bud 2, bomb och raket, bonde ut	8 till varje bonde, jordägare minus 16
Bud 1, vår, inga bomber	2 från varje bonde
Raket	Slår allt, inklusive bomber
Bomb	Fyra lika, slår allt utom högre bomb och raket
Vårbonus	Dubblar när bönderna inte spelar något