

Ekarte

Mål

- Ta minst tre av fem stick i given
- Bli först till fem poäng

Förberedelser

- En pikélek på trettiofem kort med tvåor till sexor borttagna
- Rang kung, dam, knekt, ess, tia, nia, åtta, sju
- Fem kort var i paket om två och tre eller tre och två
- Elfte kortet vänds som trumf

Så spelar ni

1. Vänd trumf

- Given vänder elfte kortet. Är det en kung markerar given ett poäng.

2. Föreslå byte

- Förhand får föreslå ett antal kort att kasta. Given accepterar eller vägrar.

3. Byt ur talongen

- Vid accept kastas korten nedåt och nya tas först till förhand. Förslag får upprepas tills någon spelar eller talongen tar slut.

4. Anmäl trumfkungen

- Den som håller trumfkungen anmäler den före första kortet och markerar då ett poäng.

5. Spela fem stick

- Förhand spelar ut. Följ färg och vinn om du kan. Saknas färg måste du trumfa.

6. Räkna given

- Tre eller fyra stick ger ett poäng. Fem stick ger två. Missad point efter första vägran eller spel utan förslag ger motparten två.

Poäng per giv

- Ett poäng för uppvänd kung som elfte kort
- Ett poäng för anmäld trumfkung i hand
- Ett poäng för tre eller fyra stick
- Två poäng för vole, fem stick
- Två poäng om motspelaren missar tre stick efter första vägran eller spel utan förslag
- Partiet vinnas vid fem poäng

Ekarte

När är partiet slut?

- Partiet slutar när någon når fem poäng
- Kungpoäng i början av given kan ge segern innan sticken spelas

Varianter

Varianter att hålla isär: Pool för tre där två spelar varje hand Franska partier för tre eller fyra med samtycke till byte Modern rang med ess högst

Ekarte

Ekarté i korthet. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Term	Vad det betyder
Pikélek	Trettio två kort, tvåor till sexor borttagna
Rang	Kung, dam, knekt, ess, tia, nia, åtta, sju
Giv	Fem kort var, elfte kortet trumf
Byte	Förhand föreslår, given accepterar eller vägrar
Kungsanmälan	Trumfkung i hand anmäls före första kortet
Vole	Alla fem stick, två poäng
Parti	Först till fem poäng