

Fyrmanswhist

Mål

- Ta så många stick som möjligt i spel, eller undvika stick i pass
- Nå minst 13 poäng före motståndarlaget

Förberedelser

- Fyra spelare i två fasta lag och en vanlig lek på 52 kort utan jokrar
- Dela korten ett i taget tills varje hand har tretton kort
- Ha papper och penna för protokollet

Så spelar ni

1 1. Visa rött eller svart

- Lägg ett rött kort underst för spel eller ett svart för pass. Förste efter given visar först.

2 2. Spela ut

- Vid rött spelar den före den röda ut. Vid svart spelar förste efter givaren ut.

3 3. Ta stick utan trumf

- Följ färg. Saka bara när färgen saknas. Högsta kortet i utspelsfärgen vinner. Ess är högst.

4 4. Räkna poängen

- Spel ger ett poäng per stick över sex, dubbelt om det bjudande laget tar färre än sju. Pass ger ett poäng per stick under sju.

Poäng

- Spel 9 stick ger 3
- Misslyckat spel 5 mot 8 ger motståndarna 4
- Pass 4 stick ger 3
- Matchgräns 13 poäng

När är matchen slut?

- När ett lag nått minst 13 poäng
- Alternativt när alla fyra fått ge en gång var

Varianter

Hustillämpning i pass: Extra poäng om laget håller sig på högst sex stick. Ingår inte i basräkningen.

Andra whistspel: Engelsk whist vänder sista kortet som trumf och spelas till 5 poäng. Tvåmanswhist och priffe är egna spel.

Fyrmanswhist

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

Utfall	Vad det ger
Spel 9 stick	3 till det bjudande laget
Spel 5 mot 8	4 till motståndarna
Pass 4 stick	3 till laget med fyra
Matchgräns	13 poäng
Spelbonus vid lycka	1 per stick över 6
Misslyckat spel	dubbelt per stick över 6 till motståndarna