

Priffe kortspel

Mål

- Vinn budgivningen och ta minst sju stick i spel, hjärter eller ruter, eller högst sex stick i noll.
- Samla 30 poäng för tagna trick för att göra utgång, och två utgångar för att ta sitsen.

Förberedelser

- Fyra spelare i två fasta par som sitter mitt emot varandra. Ett par kallas bolag och räknar en gemensam poängsumma.
- En vanlig lek på 52 kort delas ut helt, så att varje spelare får tretton kort. Ess är högst och tvåa lägst inom färgen.
- Den första given kan avgöras genom dragning, där lägsta kortet ger.
- Färgernas inbördes ordning i budgivningen är hjärter, ruter, spader och klöver.
- Bestäm också matchformen, alltså hela robbertar, ett förutbestämt antal givar eller spel till en poänggräns som 100 poäng.

Så spelar ni

1 1. Bjud

- Förhand inleder och budgivningen går medsols.
- Varje spelare uttalar sig högst en gång och lämnar antingen ett bud eller ett pass.
- Ett nytt bud måste vara högre än det föregående, medan pass alltid är tillåtet.
- Budordningen är spel, noll, hjärter, ruter, spader och klöver.
- Budet spela avbryter budgivningen omedelbart och inga fler bud får då avges.

2 2. Läs upplysningsbudet

- Spader och klöver är upplysningsbud och inte spelbara slutkontrakt.
- Spader får bara bjudas av förhand eller andra hand och visar normalt ess och kung i två färger plus högkort i en tredje.
- Klöver signalerar en svagare invit.
- De äldre namnen är stor invit för spader och liten invit för klöver.

3 3. Fastställ kontraktet

- Det högsta budet blir slutbud och det bolaget blir spelförande sida.
- Spel är sangspel och noll spelas också utan trumf, medan hjärter och ruter gör den färgen till trumf.
- Passar alla fyra, eller står spader eller klöver kvar som sista bud, spelas tvångsnoll utan spelförare.

Priffe kortspel

4. Spela ut

- Förhand spelar ut till första sticket i alla kontrakt utom spel.
- I spel gör spelaren till höger om den som avgav budet första utspelet.
- Alla måste följa utspelsfärgen om de kan, och den som inte kan följa färg får spela valfritt kort.

5. Avgör sticken

- I trumfspel vinner högsta trumf sticket även när kortet inte är i den utspelade färgen.
- I sang och noll vinner högsta kortet i den utspelade färgen.
- Stickvinnaren spelar ut till nästa stick, och given är slut när alla tretton kort per hand är spelade.

6. Räkna trick

- I spel, hjärter och ruter krävs minst sju stick, och varje stick över sex är ett trick.
- I bjuden noll krävs högst sex stick, och varje stick under sju är ett trick.
- Ett hemtaget trick ger 10 poäng, och ett strafftrick ger motståndarsidan 20 poäng.
- Tar försvararna åtta stick mot ett högspele blir det två strafftrick och 40 poäng.

7. Lägg till bonus och utgång

- Lägg till honnörspoäng och slambonus över strecket.
- Ett bolag gör utgång vid minst 30 trickpoäng, varefter båda sidors trickpoäng nollställs.
- Honnörspoäng räknas inte mot utgång.
- Första utgången ger 10 poäng extra, och två utgångar ger en sits.

Poäng

- Hemtaget trick ger 10 poäng till den budande sidan.
- Strafftrick ger 20 poäng till motståndarsidan när slutbudsparet misslyckas.
- Lillslam är 12 stick i högspele eller exakt 1 stick i noll och ger 10 i bonus.
- Storslam är 13 stick i högspele eller 0 stick i noll och ger 20 i bonus.
- Lilla straffslam ger 20 poäng och stora straffslam 40 poäng till motståndarsidan.
- Honnörer är de fyra essen i spel, ess, kung, dam och knekt i trumffärgen i hjärter och ruter, och de fyra tvåorna i noll och tvångsnoll.
- Fyra honnörer på en hand ger 50 poäng, tre på en hand med den fjärde hos partnern ger 40 och tre på en hand ger 30.
- Tvångsnoll saknar spelförande sida och strafftrick. Varje bolag räknar egna stick och får 10 poäng per stick under sex.
- Bjuden noll som går hem ger 10 poäng per stick under sju, alltså en annan tröskel än tvångsnollens sex.
- Honnörspoängen är en separat post som läggs till bolagets trickpoäng.

Priffe kortspel

När är partiet slut?

- Ett bolag gör utgång vid minst 30 trickpoäng, och då nollställs båda sidors poäng under strecket.
- Två utgångar ger en sits, och robberten är slut när en sida har gjort sina två utgångar.
- Vid flera robbertar byter spelarna plats, där giv och förhand sitter kvar i den andra robberten, och tre sitsar räcker för att alla ska hinna spela med alla.

Varianter

Gammaldags Priffe: Spader och klöver är riktiga trumfbud i stället för upplysningsbud. Budordningen är spel, noll, hjärter, ruter, klöver och spader. Trickvärdet är 8 i preference, 6 i nollissimo, 5 i hjärter, 4 i ruter, 3 i klöver och 2 i spader. Utgång kräver minst 20 poäng i stället för 30.

Andra dokumenterade värden: En annan version sätter tre honnörer på en hand till 20 poäng i stället för 30.

Kortare matchformer: Spela ett förutbestämt antal givar i stället för hela robbertar. Spela till en poänggräns som exempelvis 100 poäng under strecket. I en roterande omgång med partnerbyten kan en enskild spelare koras som vinnare.

Priffe kortspel

Priffraprotokoll med två bolag och utgångar. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

[illegible]