

Sheepshhead kortspel

Mål

- Pickerlaget försöker vinna minst 61 av lekens 120 kortpoäng
- Försvararna vinner om pickerlaget stannar på 60 eller mindre

Förberedelser

- Fem spelare och 32 kort från sju till ess
- Alla damer, alla knektar och alla ruter är trump
- Ge sex kort till varje spelare och två kort till blinden

Så spelar ni

1. Välj picker

- Spelaren till vänster om givaren väljer först. Valet går medsols tills någon tar blinden.

2. Begrava två kort

- Pickern tar upp blinden och lägger två kort med baksidan upp. Deras kortpoäng räknas för pickerlaget.

3. Kalla ett ess

- Pickern kallar ett ess i en failfärg och spelar med innehavaren mot tre försvarare.

4. Spela sex stick

- Följ ledd färg när möjligt. Högsta trump vinner, annars högsta kort i den ledda failfärgen.

5. Räkna resultatet

- Lägg ihop kortpoängen i lagens stick och räkna in buryn för pickerlaget. Minst 61 ger vinst.

Kortpoäng och spelpoäng

- Ess 11, tio 10, kung 4, dam 3, knekt 2, övriga kort 0
- 61 till 90 ger pickern 2 och partnern 1 medan varje försvarare förlorar 1
- 91 till 120 ger pickern 4 och partnern 2 medan varje försvarare förlorar 2
- Vid 60 mot 60 vinner försvararna

När är handen slut?

- Handen slutar när sex stick har spelats
- Om alla passar blir det doubler och ny giv i den här basversionen

Varianter

Jack of diamonds: I basguiden spelar picker och partner två mot tre I basguiden blir innehavaren av det kallade failleset partner

Sheepshhead kortspel

Leaster: När ingen tar blinden väljer bordet mellan leaster och doubler med ny giv Basguiden använder doubler och ny giv när alla passar

Sheepshead kortspel

Trump och kortpoäng. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Del	Ordning eller värde
Damer	Klöver, spader, hjärter, ruter
Knektar	Klöver, spader, hjärter, ruter
Ruter	Ess, tio, kung, nio, åtta, sju
Fail	Ess, tio, kung, nio, åtta, sju
Kortvärden	11, 10, 4, 3, 2, 0
Vinst	Pickerlaget behöver minst 61 av 120