

Skruuvi kortspel

Mål

- Huvudspelarna tar kontraktets stick. Nivå 5 i trumf eller grandi kräver minst 11.
- I målad misär får de högst sju minus budnivån stick.

Förberedelser

- Fyra spelare bildar två motstående par och använder 52 kort utan jokrar.
- Dela ett i taget: 12 kort var och fyra nedvända mittkort.
- Mittkorten får varken vara först, sist eller fyra kort i följd.

Så spelar ni

1 Bjud

- Givaren börjar medsols. Fyra öppningspass ger passmisär. Annars pågår auktionen tills alla passat två gånger.

2 Ta mittkorten

- Deklaranten visar och tar mittkorten, ger fyra till partnern, som ger ett till var och en av de tre andra.

3 Slutför budet

- Bara huvudspelarna höjer. När båda passat fastställs kontraktet, med minst nivå 5 i alkupeli.

4 Dubbla

- Försvaret svarar i tur från deklaratens vänster. Efter dubbel får huvudspelarna redubbla i samma ordning.

5 Spela stick

- Följ färg om möjligt. Saknas den är valet fritt. Trumf och övertrumf är frivilliga. Högsta trumf vinner, annars utspelsfärgens högsta kort.

6 Räkna

- Dubbel ger $\times 2$ och redubbel $\times 3$. På nivå 5 eller 6 ger överstick 2 poäng. Varje extra understick kostar 5.

7 Spela hela formatet

- Spela fyra alkupel och fyra kotka per session. Byt partner efter åtta givar. Spela tre sessioner, normalt 24 givar.

Poäng och resultat

- Trumf/grandi: nivå 5 = 25, 6 = 35, 7 = 50.
- Målad misär: nivå 5 = 10, 6 = 20, 7 = 35.
- Första understick i trumf/grandi kostar 5, 10 eller 15 på nivå 5, 6 respektive 7.
- Första understick i målad misär kostar 10, 15 eller 20 på nivå 5, 6 respektive 7.
- Passmisär: vunnet stick ger -1 . Dubbel ger -2 och redubbel -3 . Ess ger dessutom stickets nummer i minus utan multiplikation.

Skruuvi kortspel

När är omgången slut?

- En session har normalt fyra alkupel och fyra kotka med samma partner.
- Efter tre sessioner summeras spelarnas individuella resultat.

Varianter

Håll isär: Kotka saknar talong, ger 13 kort var och har lägsta budnivå 6. Bolsjevik är en mot tre, normalt i 7 misär. 2013 års redubbel har faktor 4 och ingår inte i 2016-regeln.

Protokoll för ett komplett spel. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

[illegible]