

Spader

Mål

- Ta minst det antal stick som paret bjöd
- Nå femhundra poäng före motståndarna

Förberedelser

- En hel lek på femtiotvå kort utan joker
- Fyra deltagare i två par som sitter mittemot varandra
- Tretton kort var, delade ett i taget medurs
- Giv och spel går medurs

Så spelar ni

1. Dela ut korten

- Första givaren slumpas. Dela tretton kort var medurs från vänster om givaren.

2. Bjud antal stick

- Alla fyra säger ett tal från noll till tretton. Partnernas tal räknas ihop. Ingen får passa.

3. Spela ut första sticket

- Vänster om givaren spelar ut valfritt kort utom spader.

4. Bekänn färg

- Lägg samma färg om du kan. Saknar du färgen får du trumfa eller slänga.

5. Bryt trumfen

- Spader får spelas ut när någon redan lagt spader, eller när ledaren bara har spader.

6. Räkna given

- Tio poäng per bjudet stick om budet håller, plus ett per överstick. Missat bud ger minus tio gånger budet.

Poäng per giv

- Tio poäng för varje stick paret bjöd, om minst så många togs
- Ett poäng extra för varje överstick
- Minus tio gånger budet om paret tar för få stick
- Lyckat nollbud ger etthundra, misslyckat minus etthundra
- Tio överstick över flera givar ger minus etthundra

När är partiet slut?

- Det par som först når femhundra poäng vinner
- När båda femhundra i samma giv vinner den med högre tal

Spader

Varianter

Varianter att komma överens om: Jokerspader med två jokrar som högsta spaderna Noll poäng vid missat bud i stället för minus tio gånger budet Nollbud som ger femtio i stället för etthundra Tre kort i bytet vid blint nollbud i stället för två

Spader

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

Term	Vad det betyder
Trumf	Spader i varje giv
Bud	Antal stick, noll till tretton, parens tal ihop
Nollbud	Noll stick, etthundra poäng om det håller
Bryta trumf	Första spadern i given, därefter får spadern spelas ut
Överstick	Ett poäng styck, tio ger minus etthundra
Missat bud	Minus tio gånger det bjudna antalet
Mål	Först till femhundra