

Couillon

Mål

- Couillon är ett belgiskt poängstickspel för fyra personer i fasta par.
- Paren sitter mitt emot varandra med motståndare mellan sig.
- Lagen tävlar om att ta fler kortpoäng än motståndarna och laget med fler kortpoäng vinner given.
- Kortpoäng är värdet på de kort laget tar hem där ess ger fyra och kung ger tre och dam ger två och knekt ger ett medan övriga kort ger noll.
- Hela leken bär fyrtio poäng med tio poäng i varje färg.

Förberedelser

- Couillon använder tjugofyra franska kort med ess kung dam knekt tio och nio i varje färg. I varje färg rankas ess högst och sedan kung dam knekt tio och nio lägst.
- Giv och spel går medurs. Den som drar högsta kortet ger först och given flyttas till vänster efter varje giv.
- Spelaren till höger om givaren kuperar. Att kupera är att dela leken i två delar och kuperingen fullbordas genom att den undre delen läggs överst.
- Korten delas två i taget tills alla har fyra kort och åtta kort blir kvar outdelade. Översta outdelade kortet vänds upp som trumfförslag.

Så spelar ni

1 Accept och trumf

- Accepten går från givarens vänster medurs och spelet börjar så fort någon accepterar trumfen.
- Färgen på det uppvända kortet blir då trumf för alla.
- Trumf är en gynnad färg vars kort rankas högre än kort i andra färger och trumfkorten slår kort i de andra färgerna.
- Passar alla fyra blir nedersta outdelade kortet trumf.

2 Utspelet och följd

- Att leda är att lägga det första kortet till ett stick.
- Utspelet är stickets första kort och dess färg är utspelsfärgen.
- Att följa färg är att lägga ett kort i samma färg som utspelet om man kan.
- Givarens vänster spelar ut valfritt kort till första sticket oavsett vem som accepterat.

3 Stickens gång

- De övriga lägger varsitt kort till sticket i spelriktningen.
- Den som har utspelsfärgen måste följa färg eller trumfa och den som saknar utspelsfärgen får spela vilket kort som helst.
- Det är tillåtet att trumfa även när man kan följa färg medan att lägga annan sidofärg när man kan följa är otillåtet.
- Högsta trumfen vinner och annars högsta kort i utspelsfärgen.

Couillon

- Stickvinnaren tar korten och lägger dem med baksidan upp i laghögen och spelar ut fritt.

4 Givens gång

- Varje giv har fyra stick så fyra stick med fyra kort ger sexton kort i spel medan åtta kort blir utanför sticken. Laget med fler kortpoäng vinner given.

Poäng

- De fyra högsta korten i varje färg bär poängen medan tio och nio ger noll. Ess ger fyra och kung ger tre och dam ger två och knekt ger ett.
- Varje färg bär tio poäng och fyra färger ger fyrtio. Tre ess och två kungar och en dam och en knekt ger tjugott poäng.
- Minsta rena vinst i fyrtioskalan är tjugott mot nitton och tjugo mot tjugo är den enda likasplitten.

Givens och matchens slut

- Poängtavlan är ett lodrätt streck korsat av fem eller sju vågräta och ritas helst med krita så att delar kan raderas.
- Vänster sida tillhör ett lag och höger det andra och antalet vågräta streck är de vinster som krävs.
- Givvinnarna raderar ett streck.
- Tar trumflaget som accepterat färre poäng får det en ögla på ett streck och ett streck med ögla kräver två vinster där första vinsten tar bort öglan och nästa tar bort strecket.
- Vid lika kortpoäng raderas inga streck och nästa vinst efter lika raderar två streck eller ett streck med ögla. Första laget som raderat alla streck vinner matchen.

Varianter

Andra former i regionen:

- I Couillon Forcé väljer alltid givarens vänster trumf och Forcé spelas i sex stick med alla kort i spel.
- I Tongres delas sex kort och givarens fjärde kort kan vändas upp som trumfförslag.
- I formen Kwajongen i Flandern måste den som kan följa också följa och den utan följefärg måste trumfa så det är förbjudet att trumfa när man kan följa. Kwajongen är också det flamländska namnet på spelet och i Luxemburg heter det Kujong.
- Släktingen Troeven i Nederländerna spelas med trettio två kort från ess till sju och där får vänstern åtta kort och nämner trumf efter de fyra första. Versioner spelas också i Limburg och vid gränsen mellan Luxemburg och Tyskland.

Couillon poängblad. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

[illegible]