

Dou Di Zhu

Mål

- Dou Di Zhu är ett kinesiskt climbingspel i första hand för tre spelare där jordägaren spelar ensam mot två bönder. Den som först spelar ut hela handen vinner given.
- Rangordningen går från röd joker högst till trea lägst och tvåan står över esset. Färgerna spelar ingen roll.

Förberedelser

- Basversionen använder 54 kort med röd och svart joker.
- Ett uppkort sticks in mitt i högen före dragningen och den som drar det bjuder först.
- Korten tas från högen ett i taget moturs tills varje spelare har 17 kort. De tre sista korten lämnas nedåtvända till efter budgivningen.

Så spelar ni

1 Bud

- Budgivningen går moturs.
- Möjliga bud är 1, 2 och 3 och varje spelare får passa eller bjuda högre än liggande bud.
- Två pass i följd eller bud 3 avslutar auktionen och högsta budet blir jordägare.
- Jordägaren får de tre korten och har då 20 kort.

2 Budexempel

- A passar, B bjuder 1, C passar, A bjuder 2 och B och C passar så A blir jordägare med insatsen 2. Passar alla tre kasseras given och korten tas om.

3 Turer

- Jordägaren leder med en giltig kombination.
- Nästa spelare lägger samma typ med samma antal kort och högre valör eller passar.
- Ett pass stänger inte senare turer i samma runda.
- Två pass i följd avslutar rundan och den som spelade sist leder om med valfri giltig typ.
- Utspelet går moturs.

4 Kombinationer

- Giltiga typer är enskilt kort, par, triss, triss plus enskilt, triss plus par, följd om minst fem kort i rad från trea till ess utan tvåor och jokrar, parföljd om minst tre par i rad från trea till ess, trissföljd om minst två trissar i rad, trissföljd med tillägg där tilläggen är enskilda kort eller par och aldrig blandade, fyrtal plus två enskilda kort samt fyrtal plus två par.
- Triss plus enskilt är en triss med valfritt ensamt kort tillagt, till exempel 6-6-6-8.

5 Bomb och raket

- Vid jämförelse avgör bara trissen så 9-9-9-3 slår 8-8-8-A.
- En bomb är fyra kort av samma valör och får läggas på vilken kombination som helst.

Dou Di Zhu

- Mot en annan bomb avgör valören.
- En raket är båda jokrarna och slår allt inklusive bomber.

6 Rundexempel

- Jordägare A leder med 3-3-3-9.
- B passar och C lägger 5-5-5-7 där högre triss avgör.
- A svarar med K-K-K-J och B svarar med A-A-A-3.
- C och A passar och B leder om fritt och lägger en fyra.

Betalning

- Tömmer jordägaren handen först betalar varje motståndare budet.
- Tömmer en bonde handen först betalar jordägaren budet till varje motståndare.
- Varje bomb eller raket dubblar betalningen för given.
- Bud 3 med två bomber och raket ger 24 mot varje motståndare eftersom bud 3 dubblas tre gånger till 24.
- Betalningen dubblas också när bönderna inte spelar något kort eller när jordägaren bara hinner spela sin första kombination.
- Det första fallet kallas vårbonus och det andra omvänd vår.

Slut

- Jordägarens mål är att bli av med alla kort först. Bönderna vinner om någon av dem tömmer handen före jordägaren och de bildar ett tillfälligt lag och vinner eller förlorar lika.
- Bönderna slår vanligen inte varandras kombinationer utan hjälper partnern att bli av med kort, till exempel genom ett lågt enskilt kort när partnern har ett kort kvar.

Varianter

Fyra spelare:

- Fyrspelarvarianten spelas med 108 kort och fyra jokrar. Varje spelare tar 25 kort, åtta lämnas och jordägaren får 33.
- Där tillåts inga enskilda tillägg och raketen kräver alla fyra jokrarna.

Vildkort:

- I vildkortsvarianten slumpas ett fyrtal som vildkort efter att jordägaren utsetts.
- Vildkort får inte stå för jokrar.

Dou Di Zhu

Givprotokoll för Dou Di Zhu. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Jordägare	Bud	Bomber	Vår	Vinnare