

Euchre

Mål

- Euchre är ett stickspel för fyra spelare i två lag där parterna sitter mittemot varandra.
- Målet är att vinna minst tre av fem stick i varje giv och att som lag först nå tio poäng.

Förberedelser

- Leken har 24 kort från nia upp till ess i varje färg utan sjuor, åttor och jokrar.
- Givaren blandar sist och spelaren till höger skär leken med minst fyra kort i varje hög.
- Varje spelare får fem kort, först två och sedan tre eller tvärtom, och givaren använder samma ordning för alla spelare.
- Given går medsols till vänster om givaren. De fyra odelade korten kallas kitty och översta kort vänds upp som uppkort som föreslår trumf medan de tre övriga är ur spel i given.

Så spelar ni

1 Säg ja eller passa

- Spelaren till vänster om givaren talar först och säger ja eller passa till uppkortet, och ett ja gör uppkortets färg till trumf.
- En motståndare säger ja genom att be givaren ta upp kortet, givarens partner genom att stötta givaren och givaren själv genom att ta upp kortet.

2 Ta upp och kasta

- Givaren tar upp uppkortet och lägger ett eget kort med framsidan ned under de odelade korten.

3 Andra rundan

- Passar alla läggs uppkortet med framsidan upp delvis under leken.
- Därefter får spelarna med början till vänster om givaren passa igen eller namnge en annan trumffärg än den avvisade.
- Passar alla igen blir det ny giv med ny givare.

4 Gå ensam

- Den som väljer trumffärgen kan gå ensam, och då lägger partnern ned sina kort utanför spel.

5 Spela sticken

- Första utspel kommer från vänster om givaren.
- Utspel är det första kortet i ett stick och utspelsfärg är dess färg.
- Övriga spelare måste följa utspelsfärgen om det går.
- Saknar man färgen får man trumfa eller kasta ett annat kort.
- Högsta trumf tar sticket och utan trumf vinner högsta kort i utspelsfärgen.
- Stickvinnaren spelar ut nästa kort.

Euchre

6**Bowrar och trumfordning**

- Right bower är trumffärgens knekt och högsta trumf.
- Left bower är näst högsta trumf och är knekten i den andra färgen med samma färgton, svart eller röd, och räknas som trumf i alla avseenden.
- Vid spadertrumf är ordningen spader knekt, klöver knekt som räknas som spader samt spader ess, spader kung, spader dam, spader tio och spader nio.

Poäng

- Makers är sidan som valde trumf och defenders är den andra sidan.
- Makers med tre eller fyra stick får en poäng till makers.
- Makers med fem stick som kallas march får två poäng till makers.
- Ensam spelare med tre eller fyra stick ger en poäng.
- Ensam spelare med fem stick ger fyra poäng.
- Makers med färre än tre stick blir euchrade och defenders får två poäng.

Slut på giv och parti

- I exempelgiven blir spader trumf och givarens sida tar tre stick, alltså en poäng.
- Givaren vänder upp spader nio som uppkort och partnern med spader ess, spader dam och klöver knekt stöttar. Givaren tar upp spader nio och kastar hjärter tio.
- Därefter går given vidare och partiet är slut när ett av lagen har tio poäng.

Euchre

Poängblad för Euchre. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Makers	Stick	Lag A	Lag B