

Fyrmanswhist

Mål

- Fyrmanswhist, även kallat svensk whist, är ett lagspel för fyra spelare i två par där lagkamraterna sitter mitt emot varandra och målet är att först nå tretton poäng.
- Ett stick är en runda där varje spelare lägger ett kort och det högsta kortet i den först spelade färgen tar sticket, och varje giv ger tretton stick.

Förberedelser

- Ni behöver en vanlig lek med 52 kort utan jokrar samt papper och penna för protokollet.
- Givaren utses genom lottning och given vandrar sedan vidare medsols.
- Givaren delar ett kort i taget med början hos förhand, alltså spelaren till vänster om givaren, tills alla har tretton kort.

Så spelar ni

1 Välj spel eller pass

- Varje spelare lägger ett kort underst i handen för val av spel eller pass.
- Rött kort av hjärter eller ruter betyder spel med mål att ta många stick och svart kort av klöver eller spader betyder pass med mål att undvika stick.
- Spelaren till vänster om givaren visar sitt kort först inför alla.
- Vid svart går turen vidare medsols.
- Vid rött avbryts visningen och given blir spel.
- Fyra svarta kort ger pass.

2 Utspelet

- I spel börjar spelaren till höger om den som visade rött och i pass börjar spelaren till vänster om givaren.
- Den som börjar kallas utspelaren och lägger första kortet i valfri färg.
- Valkortet avgör alltså vem som spelar ut först.

3 Stickens gång

- De tre andra lägger varsitt kort efter utspelaren och måste följa färg om de kan.
- Hjärter följs bara av hjärter, inte av ruter.
- Den som saknar färgen sakar valfritt kort.
- Högsta kortet i den första färgen tar sticket, där ess är högst följt av kung, dam och knekt.
- Vinnaren samlar korten med baksidan upp och spelar ut till nästa stick.
- Laget samarbetar tyst utan ord under spelet.

Poäng

- I spel får laget poäng för varje stick över sex och i pass för varje stick under sju.

Fyrmanswhist

- Med eget val av spel ger varje stick över sex ett poäng, så nio stick ger tre poäng.
- När motståndarna valt spel och tog färre än sju stick ger varje stick över sex två poäng, så åtta stick mot fem ger fyra poäng.
- I pass ger varje stick under sju ett poäng, så fyra stick ger tre poäng.
- Fyrmanswhist spelas alltid utan trumf, så det högsta kortet i den utspelade färgen tar alltid sticket.

Slut

- När alla tretton stick är spelade räknar lagen sina stick tillsammans.
- I spel vinner det lag som tagit flest stick och i pass vinner det lag som tagit minst antal stick.
- Oftast spelar ni tills ett lag har minst tretton poäng.
- Ett alternativ är att alla ger en gång var och sedan räknar ihop poängen.

Fyrmanswhist

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

Giv	Spel eller pass	Stick A	Stick B	Poäng A	Poäng B