

Oh Hell

Mål

- Oh Hell är ett sticktagningsspel för tre till sju personer, bäst fyra till sex. Målet är att ta exakt det antal stick som du bjudit, varken fler eller färre.
- Ett stick är ett delmoment där varje spelare lägger ett kort och vinnaren tar upp korten på bordet.
- Ett bud är ett tal från noll till antalet utdelade kort som säger hur många stick du tror att du tar.

Förberedelser

- Tre till sju personer spelar med en vanlig lek på 52 kort där ess är högst och tvåa lägst. Första givaren är den som drar det högsta kortet. Giv och spel går medsols.
- Vid tre till fem spelare delas tio kort var i första giv. Vid sex spelare delas åtta kort var och vid sju spelare sju kort var. Korten delas ett i taget.
- Nästa kort vänds upp och den färgen blir trumf.
- Trumf är kort av en bestämd färg som rangordnas högre än alla andra kort och slår de tre andra färgerna.
- Återstående kort ligger med baksidan upp och trumfkortet ovanpå.
- Antalet stick i en giv är lika med antalet kort per spelare, så tio kort var ger tio stick.
- Varje ny giv har ett kort mindre ned till ett, därefter ett kort mer tillbaka till startnivån.

Så spelar ni

1 Budgivning

- Spelaren till vänster om givaren bjuder först och givaren bjuder sist.
- Turordningen går medsols.
- Varje bud är ett tal för antalet stick.
- Pass är förbjudet men nollbud är tillåtet och betyder att du försöker ta inga stick alls.
- Ett bud får ändras bara om nästa spelare ännu inte har bjudit.

2 Krok

- Givaren får inte bjuda så att budsumman blir lika med antalet stick.
- Begränsningen kallas krok och gör att minst en spelare missar i varje giv.
- Exempel med fem kort var där tre bjuder 2, 1 och 0 får givaren bjuda 0, 1, 3, 4 eller 5 men inte 2.

3 Stickspel

- Spelaren till vänster om givaren lägger ut det första kortet och första utläggget får vara valfri färg inklusive trumf.
- Varje spelare måste följa den utlagda färgen om det går.
- Saknas färgen får valfritt kort läggas inklusive trumf.
- Högsta trumfen vinner, annars högsta kortet i utlagd färg.
- Den som tog sticket lägger ut nästa.

Oh Hell

- Spelet fortsätter tills alla stick är tagna.

4 Exempel på stick

- När spader är trumf kan ruter kung spelas ut och ruter fyra följa, tredje spelaren saknar ruter och trumfar med spader tre och fjärde lägger ruter ess och då går sticket till spader tre.

Poäng

- Efter varje giv räknar du hur många stick du tog och jämför med budet.
- Träff betyder att du tog exakt så många stick som du bjöd.
- Miss betyder att du tog fler eller färre, så även ett stick för mycket är en miss.
- I den enkla skalan ger träff tio plus bjudet antal stick och miss ger noll poäng. Träffat nollbud ger tio poäng i den enkla skalan.
- I den vanliga skalan ger träff ett poäng per stick plus tio. Miss ger ett poäng per taget stick och ger därför ett visst skäl att ta så många stick som möjligt vid miss.
- Ett träffat tvåbud ger tolv poäng i båda skalorna. Ett missat tvåbud ger noll i den enkla skalan men ett eller tre i vanlig skala vid ett eller tre tagna stick.

Slut

- Oh Hell fortsätter tills alla stick är tagna och ackumulerad poäng efter hela serien avgör vem som vinner.

Oh Hell protokoll. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

[illegible]