

Plump

Mål

- Plump, även kallat Beredskap, är ett stickspel där varje deltagare bjuder antal stick och sedan försöker ta exakt så många.
- Ett stick är en omgång där alla lägger ett kort var och det bästa kortet tar hem omgången.
- Plump spelas av 3 till 7 deltagare och är bäst med 4 till 6. Målet är att få högst slutpoäng efter hela följden.
- Spelas med vanlig lek om 52 kort där ess är högst och två är lägst.

Förberedelser

- Första givare utses genom att alla drar ett kort och högsta kortet får ge först. Rollen flyttas medsols efter varje giv.
- Tre till fem spelare får tio kort var. Sex spelare får åtta kort var. Sju spelare får sju kort var.
- Korten blandas och delas ett i taget.
- Odelade kort läggs i en hög med baksidan upp och översta kortet vänds upp för att visa trumf.
- Trumf är den färg som slår alla andra färger i given.

Så spelar ni

1 Budgivning

- Budgivningen börjar till vänster om givaren och går medsols och givaren lämnar sitt bud sist.
- Ett bud är det tal som anger hur många stick du tänker ta i given.
- Noll är tillåtet som bud.
- Givaren får inte lämna ett bud som gör den sammanlagda budsumman lika med antalet möjliga stick så att minst en deltagare missar varje giv.

2 Så spelas sticken

- Spelordningen går medsols.
- Spelaren till vänster om givaren lägger första kortet i valfri färg vilket kallas att spela ut.
- Lägg kort i samma färg som första kortet om du kan vilket kallas att följa färg.
- Vid renons får du lägga vilket annat handkort som helst inklusive trumf.
- Högsta trumf vinner sticket och utan trumf vinner högsta kortet i utspelsfärgen.
- Stickvinnaren spelar ut till nästa stick.
- Spelet fortsätter tills alla stick har spelats och vunnits.

3 Färgplikt och trumf

- Färgplikt betyder att du måste lägga spader om du har spader på hand när spader spelas ut.
- Färgen på det uppvända kortet från given blir trumf och trumf slår alla andra färger så att till exempel hjärter två slår spader ess när hjärter är trumf.

Plump

- Om spader kung spelas ut och hjärter är trumf kan den som saknar spader lägga hjärter dam och leda sticket tills vidare eftersom högsta trumf vinner sticket.

4 Räkna och anpassa budet

- Räkna troligt säkra kort och buda ungefär så många.
- Ett troligt säkert kort är ett kort du räknar med att ta ett stick med.
- Jämför budsumman med antalet stick och anpassa budet efter tidigare bud om du budar sent.
- Håll reda på vilka kort som redan spelats.

5 Tempo vid över och underläge

- När fler stick bjudits än som finns blir det strid om sticken och då kan ett nollbud vara lättast eftersom du kan göra dig av med höga kort genom att lägga dem i en annan färg när du saknar den utspelade färgen.
- När färre stick bjudits än som finns gäller det att akta sig för att få för många stick av misstag.
- Har du tagit för många stick eller har för få kort kvar för att nå budet så försök få andra att också missa.

Poäng och protokoll

- Ett träffat positivt bud ger tio poäng plus budet. Bud 3 och 3 tagna ger 13.
- Ett träffat nollbud ger tio poäng. Bud 0 och 0 tagna ger 10.
- Ett missat bud över eller under ger noll poäng. Bud 2 men 1 eller 3 tagna ger 0.
- Protokollet förs av en utsedd poängräknare som skriver bud före spel och resultat efter varje giv.
- Skriv bjudet tal under varje namn efter budgivningen och för en löpande summa av varje spelares poäng efter varje giv.
- Vid miss stryks siffran och en plump ritas över budet. Plumpen är en överkluddad siffra som ger noll poäng och har gett spelet dess namn.

Slut på given och matchen

- Given slutar när alla stick har spelats och vunnits och poäng förs in efter varje giv.
- Varje giv ger sedan ett kort färre per spelare tills given med ett kort var är spelad och därefter ökar antalet med ett kort per giv tillbaka till startnivån.
- I sista given får spelarna lika många kort som i den första.
- Den som har högst sammanlagd poäng när följden är klar vinner matchen.

Varianter

Variant med fem poäng för nollbud:

- En variant ger fem poäng för ett lyckat nollbud.

Plump

Spel utan trumf och andra trumfvarianter:

- Vissa regelversioner spelas helt utan trumf och färg måste ändå alltid följas om man kan.
- En variant drar trumffärgen i förväg genom ett i förväg draget kort.
- I en variant måste den som saknar utspelad färg lägga trumf.

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

[illegible]