

Skruuvi

Mål

- Skruuvi är ett budstickspel från Finland för fyra spelare i par där paret som bjuder högst ska klara sitt kontrakt om stick.
- Ett stick är fyra kort med ett kort från varje spelare och en giv har tretton stick. Budgivningen väljer om given får trumf eller spelas som misär eller grandi.

Förberedelser

- Kortlek med 52 kort med valörer från två till ess.
- Alkupeli är startspelet med talong med fyra nedvända mittkort på bordet. Varje spelare får tolv kort.
- Korten delas ett i taget medsols från givarens vänstra motspelare. Efter bytet har varje spelare tretton kort och given har tretton stick.
- Givaren börjar budgivningen som går medsols.

Så spelar ni

1 Budgivning

- Ett bud har en nivå från 1 till 7 och en speltyp.
- Varje nytt bud måste vara högre genom högre nivå eller högre speltyp.
- Grandi är högst och sedan följer hjärter och ruter och klöver och spader lägst.

2 Nivåer

- I trumf och grandi betyder nivån antal stick över sex så 5 i ruter kräver minst 11 stick.
- I misär betyder nivån antal stick under sju som paret högst tar så 5 i misär tillåter högst 2 stick.
- I alkupeli står misär under trumf så efter 5 i klöver är både 5 i ruter och 6 i klöver högre bud.

3 Talongbyte

- Har någon bjudit fortsätter första fasen tills alla har passat två gånger.
- Högstbjudande kallas deklarat och talongtagare och vänder upp de fyra mittkorten och tar upp dem och ger exakt fyra valfria kort till sin partner.
- Partnern ger sedan ett kort var till de tre andra.
- Endast deklaranten och partnern får bjuda vidare efter bytet och slutkontraktet fastställs efter två pass från dem.
- Alkupeli kräver lägst nivå 5 som slutbud.

4 Passmisär

- Pass betyder att man inte bjuder.
- Passar alla fyra i första rundan delar givaren ut mittkorten med ett kort till varje spelare och given spelas som passmisär.
- I passmisär byter båda paren ett kort inom paret och varje taget stick ger paret minuspoäng.

Skruuvi

5 Stickspel

- Spelaren till vänster om slutbudgivaren spelar ut ett kort till sticket och de övriga lägger ett kort var medsols och måste följa färg när det går.
- Trumf slår sidofärg och i övrigt vinner högsta valör i utspelad färg och tar nästa utspel.
- Huvudspelarna är deklaranter och partnern och det andra paret är försvararna.

6 Dubbling

- Före första utspelet får försvararna dubbla och därmed höja poängen i turordning med början till vänster om deklaranter och då får huvudspelarna redubbla.
- Dubbling gör spelpoängen dubbelt så stora och redubbling tre gånger så stora.
- I målad misär ska huvudspelarna undvika stick och essen visas öppet med bildsidan upp efter sticket eftersom de kan ge minuspoäng.

Poäng

- Lyckade kontrakt ger pluspoäng och missade kontrakt ger minuspoäng. Ett överstick är ett stick mer än paret har lovat och ett understick ett stick för lite.
- Nivå 5 i trumf eller grandi ger 25 poäng och första understicket kostar 5 poäng. Nivå 6 ger 35 poäng och kostar 10 poäng. Nivå 7 ger 50 poäng och kostar 15 poäng.
- Nivå 5 i målad misär ger 10 poäng och första understicket kostar 10 poäng. Nivå 6 ger 20 poäng och kostar 15 poäng. Nivå 7 ger 35 poäng och kostar 20 poäng.
- Varje överstick på nivå 5 och 6 ger två poäng medan varje ytterligare understick kostar fem.
- Ett lyckat kontrakt med 5 i spader ger 25 poäng och ett kontrakt med 5 i ruter med två dubblade understick kostar 20 poäng.
- I målad misär är ett stick för många ett understick.
- Huvudspelarna får esspoäng som minuspoäng för varje ess i ett stick som motståndarna vinner med lika mycket som stickets nummer så ess i sjunde sticket ger sju minus.

Session och spel

- En session är fyra giv alkupeli och fyra giv kotka med samma partner.
- Ett komplett spel omfattar normalt tre sessioner och spelarna byter partner mellan sessionerna.
- Sessionens poäng räknas per par och skillnaden ges till spelarna som plus till båda i paret med högst summa och som minus till båda i det andra.

Skruuvi

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

Giv	Bud	Kontrakt	Stick	Poäng