

Pedro kortspill

Mål

- først til minst 62 poeng

Forberedelser

- Spillere: fire i to par
- Kortstokk: 52 kort uten jokere
- Dere får ni kort hver, tre av gangen fra venstre for giveren.
- Dere er fire i to par. Parene sitter overfor hverandre. Dere spiller med 52 kort uten jokere. Giveren velges ved loddtrekning. Given flyttes ett steg til venstre etter hver omgang.
- Fargen er trumffargen. Pidro er de to femmerne i samme kulør som fargen. Runden er et stikk.
- Rett femmer er femmeren i fargen.
- Feil femmer er femmeren i samme kulør, men i en annen farge.
- Den regnes likevel som trumf.
- Derfor har hver farge fjorten kort i spillet.
- Rett femmer slår feil femmer.
- Esset er høyest.
- Etter valg av farge beholder dere fargen pluss pidroen i samme farge.
- Giveren beholder alltid minst seks kort.
- Legg de øvrige kortene med baksiden opp til høyre før påfyllingen.
- De seksten kortene som er igjen, fyller hendene opp til seks så langt de rekker.
- Det som blir til overs, blir hos giveren.
- Har du flere enn seks trumfer etter påfyllingen, legger du overflødige poengløse trumfkort synlige ned til seks før første runde.
- Poengtrumf får aldri kastes.
- Andre kort i fargen får ellers ikke kastes.

Slik spiller dere

1 Sitt overfor partneren din slik at to par møtes med 52 kort uten

- Sitt overfor partneren din slik at to par møtes med 52 kort uten jokere.

2 Trekk lodd om giveren og del ut ni kort hver, tre av gangen fra

- Trekk lodd om giveren og del ut ni kort hver, tre av gangen fra venstre for giveren.

3 By 6 til 14 i én runde fra venstre for giveren ved å si pass eller et

- By 6 til 14 i én runde fra venstre for giveren ved å si pass eller et høyere bud, og la det høyeste budet velge farge, mens giveren spiller som 6 i valgfri farge hvis alle andre passer.

Pedro kortspill

4 Behold fargen pluss pidro, som er de to femmerne i samme kulør, legg

- Behold fargen pluss pidro, som er de to femmerne i samme kulør, legg bort de øvrige kortene og fyll hendene opp til seks.

5 La høyeste budgiver åpne i fargen og gå med klokken, der det høyeste

- La høyeste budgiver åpne i fargen og gå med klokken, der det høyeste trumfkortet tar hver runde, som er et stikk, unntatt toerens poeng, mens spillere uten farge blir kalde og står over.

6 Tell givens 14 poeng, der ess, knekt, tier og toer gir 1 hver og hver

- Tell givens 14 poeng, der ess, knekt, tier og toer gir 1 hver og hver pidro gir 5.

7 Hold budet for å beholde egne poeng, eller trekk fra budbeløpet ved

- Hold budet for å beholde egne poeng, eller trekk fra budbeløpet ved bom, mens motstanderne beholder sine, og spill til minst 62 der budsiden vinner ved felles utgang.

Resultat

- Hver omgang fordeler 14 poeng på poengkortene som lagene deretter tar hjem.
- Poengkortene er ess, knekt, tier, to pidroer og toer.
- Esset gir 1 poeng.
- Toeren gir 1 poeng.
- Begge gir alltid poeng.
- Hver pidro gir 5 poeng.
- Toeren kan ikke erobres.
- Den blir værende hos det laget som fikk den på hånden.
- Er budet hjemme, legges begge siders tatte poeng til. Bommes budet, trekkes beløpet fra budlaget. Motstanderne får alltid sine tatte poeng.
- Ess pluss partnerens pidro dekker budet 6, siden 1 pluss 5 er 6.
- Byr dere 8 og tar 10 mot 4, får dere 10 og motstanderne 4.
- Tar dere 6 mot 8, trekkes 8 poeng fra dere.
- Motstanderne får da 8.
- En bom på 14 over 14 gir minus 28. Først til minst 62 vinner. Går begge over 62 i samme omgang, vinner budlaget.

Slutt

- Hver omgang fordeler 14 poeng på poengkortene som lagene deretter tar hjem.

Pedro kortspill

Hurtigreferanse for Pedro.

Kort	Plass
Ess	Høyest i fargen
Konge	Nest høyest
Dame	Tredje høyest
Knekt	Fjerde høyest
Tier	Femte høyest
Nier	Sjette høyest
Åtter	Sjuende høyest
Syver	Åttende høyest
Sekser	Niende høyest
Rett femmer	Over feil femmer
Feil femmer	Under rett femmer
Fire	Tolvte høyest
Treer	Trettende høyest
Toer	Lavest i fargen