

# Plump-regler

## Mål

- Treffe sitt bud og høyest samlet poengsum etter givfølgen

## Forberedelser

- Spillere: 3 til 7
- Kortstokk: 52 kort
- Dere er 3 til 7 spillere med en vanlig kortstokk på 52 kort og får 10, 8 eller 7 kort hver i første giv avhengig av hvor mange dere er.
- Første giver avgjøres ved at dere trekker kort, og høyeste kort gir.
- Giverrollen går deretter med klokken.
- Kortet etter given snus opp, og fargen blir trumf for given.
- Kortene rangeres med ess høyest og toer lavest.
- Hver påfølgende giv minsker hånden med ett kort ned til ett og øker deretter tilbake til startnivået.
- Siden bare en del av kortstokken er i spill i hver giv, må budgiveren regne med kort som aldri kommer på bordet.
- Plump krever minst tre rundt bordet og er derfor ikke noe kortspill for to.

## Slik spiller dere

**1 Trekk kort og la høyeste kort avgjøre hvem som blir første giver.**

- Trekk kort og la høyeste kort avgjøre hvem som blir første giver.

**2 Del ut 10 kort med tre til fem spillere, 8 med seks og 7 med sju.**

- Del ut 10 kort med tre til fem spillere, 8 med seks og 7 med sju.

**3 Snu neste kort og la fargen bli trumf.**

- Snu neste kort og la fargen bli trumf.

**4 Meld med klokken fra venstre for giveren og la giveren melde sist.**

- Meld med klokken fra venstre for giveren og la giveren melde sist.

**5 La ikke summen av budene bli lik antallet stikk.**

- La ikke summen av budene bli lik antallet stikk.

**6 Spill ut fra venstre for giveren og følg farge når det er mulig.**

- Spill ut fra venstre for giveren og følg farge når det er mulig.

**7 Gi 10 pluss budet ved treff, 10 ved vellykket null og 0 ved bom.**

- Gi 10 pluss budet ved treff, 10 ved vellykket null og 0 ved bom.

# Plump-regler

## Resultat

- Et eksakt positivt bud gir 10 pluss det meldte antallet, og et vellykket nullbud gir 10 poeng, mens et bommet bud gir 0 poeng.
- En utpekt poengteller noterer hvert bud og resultat på et protokollark.
- Skriv budene rett etter meldingen og marker treff med et ettall foran budet og bom ved å stryke over budet.
- Den endelige poengsummen etter hele givfølgen avgjør kampen.
- Denne siden forklarer den låste hovedvarianten med 10 poeng for vellykket nullbud.
- SPF Seniorernas svenske Plump gir i stedet 5 poeng for et vellykket nullbud og lar spilleren med høyeste bud starte runden.
- Navnene Beredskap og Plump betegner samme whistspill, og Blackout og Blob kommer av at mislykkede bud klusses over i protokollen.

## Slutt

- Et eksakt positivt bud gir 10 pluss det meldte antallet, og et vellykket nullbud gir 10 poeng, mens et bommet bud gir 0 poeng.

### Hurtigreferanse for Plump-regler.

| Spillere | Kort i første giv |
|----------|-------------------|
| 3 til 5  | 10                |
| 6        | 8                 |
| 7        | 7                 |