

Pidro-korttipeli

Tavoite

- ensimmäisenä vähintään 62 pisteeseen

Valmistelut

- Pelaajat: neljä pelaajaa kahdessa parissa
- Korttipakka: 52 korttia ilman jokereita
- Saatte yhdeksän korttia kukin kolme kerrallaan jakajan vasemmalta puolelta alkaen.
- Pelaatte nelisin kahtena parina.
- Parit istuvat vastakkain.
- Pelaatte 52 kortin pakalla ilman jokereita.
- Jakaja valitaan arvalla.
- Jakovuoro siirtyy askeleen vasemmalle jokaisen jaon jälkeen.
- Valittu maa on valttimaa. Pidrot ovat kaksi vitosta, jotka ovat samaa väriä kuin valttimaa. Kierros on tikki.
- Oikea vitonen on valitun maan vitonen.
- Väärä vitonen on samaa väriä mutta eri maata oleva vitonen.
- Se lasketaan silti valtiksi.
- Siksi kumpaankin väriin kuuluu pelissä neljätoista korttia.
- Oikea vitonen lyö väärän vitosen.
- Ässä on korkein.
- Kun maa on valittu, pidä valitun maan kortit ja samanvärisen pidro.
- Jakaja pitää aina vähintään kuusi korttia.
- Pane muut kortit selkäpuoli ylöspäin oikealle sivuun ennen täydennystä.
- Täydennä jäljellä olevilla kuudellatoista kortilla kädet kuuteen korttiin niin pitkälle kuin kortit riittävät.
- Ylijäämä jää jakajalle.
- Jos sinulla on täydennyksen jälkeen enemmän kuin kuusi valttia, pane ylimääräiset pisteettömät valttikortit näkyville niin, että sinulle jää kuusi, ennen ensimmäistä tikkiä.
- Pistevaltteja ei saa koskaan karsia.
- Muuten valitun maan kortteja ei saa karsia.

Näin pelaatte

1**Istu parisi vastapäätä. Peliin tarvitaan kaksi paria ja 52 kortin**

- Istu parisi vastapäätä. Peliin tarvitaan kaksi paria ja 52 kortin pakka ilman jokereita.

Pidro-korttipeli

2 Arvo jakaja ja jaa kullekin yhdeksän korttia kolme kerrallaan jakajan

- Arvo jakaja ja jaa kullekin yhdeksän korttia kolme kerrallaan jakajan vasemmalta puolelta alkaen.

3 Tarjoa 6–14 yhdellä tarjoamiskierroksella jakajan vasemmalta puolelta

- Tarjoa 6–14 yhdellä tarjoamiskierroksella jakajan vasemmalta puolelta alkaen sanomalla passi tai edellistä korkeampi tarjous.
- Korkeimman tarjouksen tehnyt valitsee valttimaan, mutta jos kaikki muut passaavat, jakaja pelaa kuuden tarjouksella valitsemassaan valttimaassa.

4 Pidä valttimaa ja pidrot eli valttimaan kanssa samaa väriä olevat

- Pidä valttimaa ja pidrot eli valttimaan kanssa samaa väriä olevat kaksi vitosta, pane muut kortit pois ja täydennä kätesi kuuteen korttiin.

5 Korkeimman tarjouksen tehnyt avaa valttimaahan, ja peli jatkuu

- Korkeimman tarjouksen tehnyt avaa valttimaahan, ja peli jatkuu myötäpäivään.
- Korkein valtti vie jokaisen tikin lukuun ottamatta kakkosen pistettä, ja pelaaja, jolla ei ole valttimaata, on kylmä ja jättää tikin väliin.

6 Laske jaon 14 pistettä: ässä, sotamies, kymppi ja kakkonen antavat

- Laske jaon 14 pistettä: ässä, sotamies, kymppi ja kakkonen antavat kukin yhden pisteen ja kumpikin pidro antaa viisi pistettä.

7 Jos pidät tarjouksesi, saat pitää omat pisteesi, mutta jos

- Jos pidät tarjouksesi, saat pitää omat pisteesi, mutta jos epäonnistut, putoat tarjouksen verran.
- Vastustajat pitävät omat pisteensä.
- Pelaa vähintään 62 pisteeseen, ja jos molemmat puolet saavuttavat rajan samassa jaossa, tarjoava puoli voittaa.

Tulos

- Jokaisessa jaossa pistekortteihin sisältyy 14 pistettä, jotka joukkueet laskevat itselleen.
- Pistekortteja ovat ässä, sotamies, kymppi, kaksi pidroa ja kakkonen.
- Ässä antaa 1 pisteen.
- Kakkonen antaa 1 pisteen.
- Molemmat antavat aina pisteitä.
- Kumpikin pidro antaa 5 pistettä.
- Kakkosta ei voi vallata.
- Se jää sille joukkueelle, joka sai sen käteen.
- Jos tarjous onnistuu, molempien joukkueiden ottamat pisteet lisätään.

Pidro-korttipeli

- Jos tarjous epäonnistuu, tarjonnut joukkue menettää tarjouksen verran.
- Vastustajat saavat aina ottamansa pisteet.
- Ässä ja parisi pidro riittävät 6:n tarjoukseen, sillä $1 + 5 = 6$.
- Jos tarjoatte 8 ja otatte 10 pistettä 4:ää vastaan, saatte 10 ja vastustajat saavat 4.
- Jos otatte 6 pistettä 8:aa vastaan, menetätte 8.
- Vastustajat saavat silloin 8.
- Epäonnistunut 14:n tarjous 14:n päälle tuottaa miinus 28 pistettä.
- Ensimmäisenä vähintään 62 pisteeseen päässyt voittaa.
- Jos molemmat saavuttavat vähintään 62 samassa jaossa, tarjonnut joukkue voittaa.

Loppu

- Jokaisessa jaossa pistekortteihin sisältyy 14 pistettä, jotka joukkueet laskevat itselleen.

Pikaohje: Pidro-korttipeli.

Kortti	Sija
Ässä	Korkein valtti
Kuningas	Toiseksi korkein
Rouva	Kolmanneksi korkein
Sotamies	Neljänneksi korkein
Kymppi	Viidenneksi korkein
Ysi	Kuudenneksi korkein
Kasi	Seitsemänneksi korkein
Seiska	Kahdeksanneksi korkein
Kuutonen	Yhdeksänneksi korkein
Oikea vitonen	Päihittää väärän vitosen
Väärä vitonen	Oikean vitosen alla
Neljä	12. korkein
Kolmonen	13. korkein
Kakkonen	Maan matalin