

Punaparta

Tavoite

- Pääse tasan nollaan

Valmistelut

- Pelaajat: 3–7
- Korttipakka: 52 korttia ilman jokereita
- Jokainen pelaaja saa kuusi korttia kahdessa kolmen kortin erässä myötäpäivään jakajasta vasemmalta alkaen.
- Käytä tavallista 52 kortin korttipakkaa ilman jokereita.
- Ässä on korkein ja kakkonen matalin.
- Peli etenee myötäpäivään eikä valtteja ole.
- Korkeimman kortin nostaneesta tulee ensimmäinen jakaja.
- Jakaja koputtaa ja sanoo koppi vajaasta tai väärästä jaosta ennen kuin kukaan saa ottaa korttejaan käteen.
- Vain jakaja saa nostaa pakan. Väärä korttimäärä johtaa aina saman jakajan uuteen jakoon.
- Se, joka ottaa kortit käteen liian aikaisin, saa viisi pluspistettä, jos joku koputtaa. Jos joku muu vahingossa nostaa pakan, nostanut saa viisi pluspistettä.

Näin pelaatte

1 Nosta korkein kortti ensimmäisen jakajan valitsemiseksi.

- Nosta korkein kortti ensimmäisen jakajan valitsemiseksi.

2 Jaa jokaiselle kuusi korttia kolmen kortin erissä myötäpäivään

- Jaa jokaiselle kuusi korttia kolmen kortin erissä myötäpäivään jakajasta vasemmalta alkaen.

3 Koputa ja sano koppi, jos jako on vajaa tai väärä, ennen kuin otat

- Koputa ja sano koppi, jos jako on vajaa tai väärä, ennen kuin otat kortit käteesi.

4 Tarjoa etukädestä alkaen myötäpäivään yhdestä kuuteen, punaparta tai

- Tarjoa etukädestä alkaen myötäpäivään yhdestä kuuteen, punaparta tai hiivi.

5 Anna pelinviejän avata ensimmäiseen tikkiin.

- Anna pelinviejän avata ensimmäiseen tikkiin.

6 Tunnusta maata aina kun voit. Valttia ei ole, ja tikin voittaa avatun

- Tunnusta maata aina kun voit. Valttia ei ole, ja tikin voittaa avatun maan korkein kortti.

7 Numerourakassa pelinviejän on neljännen tikin jälkeen kysyttävä,

- Numerourakassa pelinviejän on neljännen tikin jälkeen kysyttävä, lähtevätkö muut mukaan.

Punaparta

8

Vähennä jokaisesta saadusta tikistä yksi piste ja etene kohti tasan

- Vähennä jokaisesta saadusta tikistä yksi piste ja etene kohti tasan nollaa.

Tulos

- Jokainen saatu tikki vähentää yhden pisteen siitä kahdestatoista pisteestä, josta kaikki aloittavat.
- Epäonnistunut numerourakka antaa viisi pluspistettä, mutta pelinviejä saa silti vähentää yhden pisteen jokaisesta saadusta tikistä.
- Se, joka lähtee mukaan neljännen tikin jälkeen ottamatta yhtään tikkiä, saa myös viisi pluspistettä.
- Unohdettu kysymys neljännen jälkeen antaa pelinviejälle viisi pluspistettä, jos joku koputtaa.
- Jos otat enemmän tikkejä kuin sinulla on pisteitä, ylimääräiset tikit kimmastelevat yhtä moniksi pluspisteiksi.
- Tavoitteena on tasan nolla.
- Aloitettu jako pelataan aina loppuun, ja voittaa se, joka on ensimmäisenä tasan nollassa jaon päätyttyä.
- Jos useampi pelaaja on nollassa, voittaa se, joka koputti ensimmäisenä itsensä ulos.
- Jos pelinviejä vie punapartassa kaikki kuusi tikkiä, hän voittaa pelin heti.
- Epäonnistunut punaparta pudottaa pelinviejän pelistä.
- Punaparta keskeytyy heti, kun joku muu vie tikin, eikä kukaan saa silloin vähentää pisteitä viemistään tikeistä.

Loppu

- Jokainen saatu tikki vähentää yhden pisteen siitä kahdestatoista pisteestä, josta kaikki aloittavat.

Pikaohje: Punaparta.

Tilanne	Pisteet
12 pistettä, tarjous 5, 4 tikkiä	13
7 pistettä, tarjous 4, 3 tikkiä	9
12 pistettä, tarjous 4, 4 tikkiä	8
2 pistettä, 3 tikkiä	1 kimmokkeen jälkeen