

Zwicker

Tavoite

- Enemmän pisteitä jokereista, korteista ja Zwickistä kuin vastustajilla

Valmistelut

- Pelaajat: Neljä pelaajaa kahdessa kiinteässä joukkueessa
- Korttipakka: 55 korttia, kolme erilaista jokeria
- Pelaa Dithmarschen-muunnelmaa nelin niin, että kaksi kiinteää paria istuu vastakkain. Kaksin tai kolmin jokainen pelaa omillaan, mutta silloin taktikka jää köyhemmäksi.
- Käytä 55 kortin pakkaa, jossa on kolme erilaista jokeria.
- Ennen aloitusta sovi, mikä jokereista on 25 pisteen iso jokeri, mikä 20 pisteen keskijokeri ja mikä 15 pisteen pieni jokeri.
- Valitse ensimmäinen jakaja arvalla ja anna jakajan oikealla puolella istuvan pelaajan leikata korttipakka. Jako ja peli etenevät myötäpäivään.
- Jaa jokaiselle neljä korttia ja pöytään kolme avointa korttia. Jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja aloittaa.
- Kun neljä korttia on pelattu loppuun, jaa jokaiselle neljä korttia lisää. Lopuksi jaa jokaiselle viisi korttia, jolloin korttipakka loppuu.
- Pöytään jääneet kortit pysyvät paikoillaan jakovaiheiden välillä, ja jakovuoro siirtyy vasemmalle, kun käden pisteet on laskettu.

Näin pelaatte

1 Pelaa nelin kahdessa kiinteässä joukkueessa, jotka istuvat

- Pelaa nelin kahdessa kiinteässä joukkueessa, jotka istuvat vastakkain, 55 kortin pakalla, jossa jokerien arvot ovat 25, 20 ja 15, valitse sitten ensimmäinen jakaja arvalla ja anna jakajan oikealla puolella istuvan pelaajan leikata korttipakka.

2 Jaa neljä korttia kullekin pelaajalle ja kolme avointa korttia

- Jaa neljä korttia kullekin pelaajalle ja kolme avointa korttia pöytään myötäpäivään ja anna jakajan vasemmalla puolella istuvan pelaajan aloittaa.

3 Käytä vertailuarvoa, kun pelaat käsikortin kaapataksesi saman arvon

- Käytä vertailuarvoa, kun pelaat käsikortin kaapataksesi saman arvon tai summan, jätä kortti avoimena pöytään, jos se ei kaappaa eikä muodosta rakennelmaa, ja säästä pistearvo loppulaskentaan.

4 Aloita rakennelma millä tahansa kortilla ja huuda sen vertailuarvo

- Aloita rakennelma millä tahansa kortilla ja huuda sen vertailuarvo tai pelaa käsikortti pöytäkortin päälle ja huuda summa tai erotus, mutta pidä kädessäsi aina toinen vastaavan arvoinen käsikortti.

5 Muuta olemassa olevaa rakennelmaa yhteen- tai vähennyslaskulla vain,

- Muuta olemassa olevaa rakennelmaa yhteen- tai vähennyslaskulla vain, jos kädessäsi on kortti, joka vastaa uutta huudettua arvoa.

Zwicker

6 Jos kaappauksesi tyhjentää koko pöydän, saat Zwickistä 1 pisteen ja

- Jos kaappauksesi tyhjentää koko pöydän, saat Zwickistä 1 pisteen ja käännät yhden voittamasi kortin merkiksi.

7 Pelaa kolme vaihetta 4 + 4 + 5 korttia ja jätä jäljellä olevat

- Pelaa kolme vaihetta 4 + 4 + 5 korttia ja jätä jäljellä olevat pöytäkortit paikoilleen vaiheiden välillä.

8 Anna jäljellä olevat pöytäkortit viimeisen kaappauksen tehneelle

- Anna jäljellä olevat pöytäkortit viimeisen kaappauksen tehneelle joukkueelle ilman Zwickiä, paitsi jos jakajan viimeinen kortti tyhjentää pöydän, laske sitten 30 kiinteää pistettä ja Zwickit ja siirrä jakovuoro vasemmalle.

Tulos

- Kädessä on jaossa 30 kiinteää korttipistettä ja 1 piste jokaisesta Zwickistä, ja eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa käden.
- Jokerit muodostavat yli puolet kiinteistä pisteistä.
- Viimeiseksi pöytään jääneet kortit menevät sille joukkueelle, joka teki viimeisen kaappauksen, eikä tästä kaappauksesta tavallisesti saa Zwickiä.
- Poikkeus on se, että jos jakajan viimeinen kortti tyhjentää pöydän, siitäkin saa Zwickin.
- Jos joukkue saa jokerit, ruutukympin ja eniten kortteja, tilanne on 24–6, ja jokainen Zwick lasketaan tämän päälle.

Loppu

- Kädessä on jaossa 30 kiinteää korttipistettä ja 1 piste jokaisesta Zwickistä, ja eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa käden.
- Jokerit muodostavat yli puolet kiinteistä pisteistä.

Muunnelmat

Onko Zwickeristä muita muunnelmia?:

- Kyllä, tässä kuvattu päämuunnelma on Dithmarschen, kun taas muissa holsteinilaisissa talokohtaisissa muunnelmissa käytetään useampaa jokeria tai kiinteitä kuvakorttien arvoja. Kaikissa holsteinilaisissa pelipiireissä, joissa näitä muunnelmia pelataan, jokerit säilyttävät omat arvonsa.
- Großenwiehen muunnelmassa käytetään kuutta jokeria arvoilla 15, 17, 20, 22, 25 ja 30, ja niistä saa 83 kiinteää pistettä Zwickien lisäksi.
- Neljän jokerin muunnelmassa käytetään neljää jokeria ja 56 korttia.
- Muunnelmassa, jossa kuvakorttien arvot on lukittu, ässä on 11, sotamies 12, rouva 13 ja kuningas 14, korteista saa 21 pistettä ja Zwickin arvo on 3 pistettä.
- Zwickeriä ei pidä sekoittaa Zwickeniin tai Zwickeniin, jotka ovat kolmelle pelaajalle tarkoitettuja rahapelejä. Säännöt painettiin ensimmäisen kerran vuonna 1930, eikä Zwickeriä yleensä pelata rahasta.

Zwicker

Pikaohje: Zwicker.

Kortti	Vertailuarvo
2–10	Painettu luku
Ässä	1 tai 11
Sotamies	2 tai 12
Rouva	3 tai 13
Kuningas	4 tai 14
Pieni jokeri	15
Keskijokeri	20
Iso jokeri	25