

KORT INSTRUKTION FÖR VIRA

Kortlek och deltagare

3 spelare, två 52 korts lekar utan jokrar.
13 kort var, 13 kort i talongen.
Andra kortleken blandas och läggs upp.

Spelet av korten

Korten spelas till stick som i whist. Man måste följa färg. Det finns både spel med trumf och spel i sang.

Spelet

Spelföraren spelar ensam mot de övriga två spelarna, *motspelarna* eller *försvararna*.

Högspel: Spel där spelföraren skall ta minst ett visst antal stick.

Lågspel: Spel där spelföraren skall ta noll stick.

Högspel, även kallade *trumfspel*, spelas med trumf.
Lågspel, även kallade *misärspel*, spelas i sang.

Gaskspel: Spelföraren tar hela talongen.

Köpspel: Både spelföraren och motspelarna köper. Spelföraren får köpa om.

Solospel: Endast motspelarna får köpa.

Rangordning mellan färgerna

Färgen på översta kortet i upplagd lek = högsta färg
Färgen av samma kulör = andra färg
De båda färgerna av den andra kulören = ofärger

Beskrivning av spelen

Nedan beskrivs köp och val av trumf. Krav för hemgång anges i budtabellen.

Gaskspel som spelas högt eller lågt

Gask på 0–4. Spelföraren behåller det antal kort som spelet anger, tar sedan hela talongen, väljer bort överflödiga kort, bestämmer om spelet skall spelas högt eller lågt och väljer vid högspel trumf.

Låggask på 3 och 4 spelas öppna. Låggask på 0 spelas med 11 kort, låggask på 1 och 3 med 12 kort.

Om spelföraren har alla ess i en låggask, räknas dessa som ettor.

Gaskspel som spelas högt

Gask på 5–6. Spelföraren behåller det antal kort som spelet anger, tar sedan hela talongen, väljer ut tretton kort och bestämmer trumf.

Vira. Spelföraren tar hela talongen, väljer ut tretton kort och bestämmer sedan trumf.

Gaskspel som spelas lågt

Gök. Spelföraren tar hela talongen, väljer ut tretton kort och spelar sedan med öppna kort.

Köpspel som spelas högt

Begär (6-spel), 7-spel, 8-spel, 9-spel. Spelföraren bestämmer trumf före köpet. Valfritt antal kort får köpas. Omköp utan trumfbyte. Motspelarna köper sedan spelföraren avslutat sitt köp och eventuella omköp.

Turné 6, 7, 8. Uppslaget kort anger trumf. Minst ett kort måste köpas. Vid omturné måste minst två kort återstå. Uppslaget kort bestämmer ny trumf. Motspelarna köper sedan spelföraren avslutat sitt köp och eventuella omköp.

Vingel 6, 7, 8. Av två uppslagna kort väljs trumf. Minst två kort måste köpas. Vid omvingel måste minst tre kort återstå. Trumf väljs från de nya korten. Motspelarna köper sedan spelföraren avslutat sitt köp och eventuella omköp.

Tringel 9. Av tre uppslagna kort väljs trumf. Minst tre kort måste köpas. Vid omtringel måste minst fyra kort återstå. Trumf väljs från de nya korten. Motspelarna köper sedan spelföraren avslutat sitt köp och eventuella omköp.

Köpspel som spelas lågt

Köpmisär på 1–6. Spelföraren måste köpa exakt det antal kort som spelet anger. Vid omköp köpes lika många kort som i första köpet. Efter avslutat köp lägger spelföraren bort ett kort (vid köpmisär på 1 två kort). Motspelarna köper sedan spelföraren avslutat sitt köp och eventuella omköp.

Solospel som spelas högt

Solo 6–12, solo vira. Spelföraren bestämmer trumf, men får inte köpa ur talongen. Motspelarna köper i vanlig ordning.

Solospel som spelas lågt

Spelföraren får inte köpa ur talongen. Motspelarna köper i vanlig ordning.

Petite: spel med tolv kort

Grande: spel med tretton kort

Ouverte: spel med öppna kort

Royale: spelföraren lägger upp korten före köpet

Spelens utfall

Högspel

Hemgång: Spelföraren tar minst visst antal stick.

Bet: Spelföraren tar ett stick för lite.

Kodilj: Spelföraren tar minst två stick för lite.

Lågspel

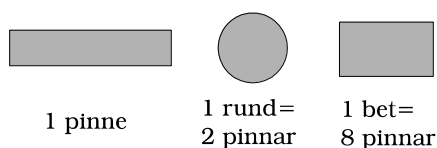
Hemgång: Spelföraren tar inte något enda stick.

Bet: Spelföraren tar ett stick.

Kodilj: Spelföraren tar två eller fler stick.

Gaskspel och köpspel får läggas för bet.

Betalning av spelen



Enkelt köp

Hem: spel föraren lyfter 1 bet ur pullan

Bet: spel föraren sätter 1 bet i pullan

Kodilj: spel föraren sätter 2 betar i pullan

Omköp

Hem: 0 betar (ingen betalning)

Bet: spel föraren sätter 3 betar i pullan

Kodilj: spel föraren sätter 5 betar i pullan

Vissa spel har avvikande betalning till pullan.

Hem = betar som lyfts. Bet, kodilj = betar som sätts.

Spel	Enkelt köp			Omköp		
	Hem	Bet	Kod.	Hem	Bet	Kod.
Gök	1	2	4	-	-	-
Vingel 6, 7	1	2	4	0	6	10
Vingel 8	2	2	4	1	6	10
Turné 8	2	1	2	1	3	5
Tringel 9	3	3	6	1	9	15

Den förlorande parten betalar dessutom pinnar till den vinnande parten. Betalningen anges i budtabellen. För trumfspel är betalningen störst i högsta färg, näst störst i andra färg och lägst i ofärg. Låggask på 0-4 betalas som motsvarande höggask i ofärg.

Vid omköp betalar spel föraren motspelarna för det första köpet, och förloraren betalar sedan vinnaren för det andra köpet på vanligt sätt.

Budgivning

Förhand inleder budgivningen. Hen får inte börja med att passa.

Varje spelare i riktning medsols bjuder ett högre spel eller passar. Den som passat får inte bjuda igen.

Ett trumfspel med fritt val av trumffärg kan bjudas över av samma spel med tillägget *i färg*. Spel föraren måste då välja högsta färg eller andra färg som trumf. Detta bjuds i sin tur över av samma spel *i högsta färg*, som måste spelas med högsta färg som trumf.

Förhand får ta över föregående bud från mellanhand eller efterhand, och mellanhand får ta över föregående bud från efterhand. Budet ges då med tillägget *i förhand*.

Sista budet som ges blir slutbud. Spelaren som gav budet blir spel förare, och skall försöka gå hem i det spel som bjöds.

Gökkonventionen

Den första spelare som bjuder efter gök måste ha låggarder i två olika färger för att passa och nästa spelare måste ha en låggard. Spelare som inte uppfyller konventionen måste betala en bet till pullan om göken går hem.

Låggarder: 2, 4 x, 6 x x, 8 x x x, 10 x x x x

Tips: var försiktig med att passa av dyra bud som tringel 9 och lätta bud utan viss styrka på handen.

Budtabell

Spelen ges i rangordning från lägst till högst.

Stick = gräns för hemgång (antal stick)

Betalning = betalning i pinnar till vinnande part

Nr	Spelets namn	Stick	Betalning		
1	Begär (6-spel)	6	0	0	1
2	Turné 6	6	0	0	1
3	7-spel	7	0	0	1
4	Vingel 6	6	0	1	1
5	Gask på 0	7/0	0	0	1
6	Gök	0	0	-	-
7	Turné 7	7	0	1	1
8	Köpmisär på 1	0	0	-	-
9	Gask på 1	8/0	0	0	1
10	8-spel	8	0	1	1
11	Vingel 7	7	1	1	3
12	Turné 8	8	1	1	3
13	Köpmisär på 2	0	0	-	-
14	Gask på 2	9/0	0	1	1
15	Solo 6	6	0	1	1
16	Vingel 8	8	1	3	5
17	Köpmisär på 3	0	0	-	-
18	Gask på 3	10/0	0	1	2
19	9-spel	9	1	1	3
20	Köpmisär på 4	0	1	-	-
21	Gask på 4	11/0	1	1	3
22	Tringel 9	9	3	5	11
23	Köpmisär på 5	0	1	-	-
24	Gask på 6	12	1	2	4
25	Solo 7	7	0	1	2
26	Köpmisär på 6	0	1	-	-
27	Gask på 5	12	1	3	5
28	Solo 8	8	1	2	4
29	Vira	13	2	4	8
30	Solo petite misär	0	2	-	-
31	Solo 9	9	2	4	8
32	Solo grande misär	0	4	-	-
33	Solo 10	10	4	8	16
34	Solo petite misär ouv.	0	8	-	-
35	Solo pet. misär ouv. roy.	0	16	-	-
36	Solo 11	11	8	16	32
37	Solo grande misär ouv.	0	24	-	-
38	Solo grande misär ouv. roy.	0	32	-	-
39	Solo 12	12	16	32	64
40	Solo vira	13	32	64	128