



Helsingin Suomalainen Klubi

Skruuviopas

Kari Bergholm





Suomalaisen skruuvien pyhäkkö, Arvo Ylppö –huone, Helsingin Suomalaisella Klubilla. Pelaajina myötäpäivään vasemmalta Jaakko Karvonen, Pellervo Erkkilä, Olli Meretoja ja Juhani Isomeri (selin). Taustalla Arvo Ylppön kuva ja vitriinissä hopeinen Toro.

Taitto: Olli Meretoja, Timo Orispää ja Tuomo Saarni

Yliopistopaino Unigrafia, Helsinki, 2013

ISBN: 978-952-93-2209-1 (nid.)

ISBN: 978-952-93-2209-7 (pdf)

SKRUUVIOPAS

Kari Bergholm

Helsingin Suomalainen Klubi

Skruuvikerho

2013

Miksi pelaan skruuvia?

*Skruuvi on kaikista peleistä paras!
Se ei ole kuin muut pelit: aikavaras.
Skruuvi aivot täysin työllistää,
- ja rikastuttaa elämää!*

*Skruuvin pelaajan arkea
on välttää virhe karkea.
Miten yhdistää riskien minimointi
ja mahdollisuuksien arviointi.*

*Pelin alussa jokainen tarjoaa,
kuinka korkeaan peliin uskaltaa.
Jos uskot, korkein lupaaja tappion saa,
voit voittajan pisteet myös kahdentaa.*

*Valtin, Misäärin ja Grandin vaihtoehdot,
on pelin vaativuuden ehtymättömät kehdot.
Niitä punnitsen kun tarjotessani mietin,
voinko saada läpipelin, vai sittenkin pietin.*

*Skruuvi on myös strategia aidolle,
tasapainoisen elämän taidolle.
Koska jokainen peli uutta opettaa,
en tahdo Skruuvia koskaan lopettaa!*

Kari Pykkänen

Esipuhe

Hyvät skruuvin harrastajat,

Skruuvia on pelattu Helsingin Suomalaisella Klubilla sen perustamisesta lähtien. Peli on muuttunut ja uudistunut vuosien kuluessa. Edellisen kirjoitetun ohjeen (vuodelta 1944) jälkeen on sääntöjä nykyaikaistettu niin, ettei pelin aloituskynnys olisi liian korkea, sekä ettei neljän hengen pelikierrokseen kuluisi yli neljää tuntia. Näin uusitut säännöt on DI Kari Bergholmin toimesta koottu tähän oppaaseen. Bergholm itsekin taitavana pelaajana on onnistunut kokoamaan kompaktiin muotoon skruuvin olennaiset piirteet ja ohjeet. Tästä suuriarvoisesta työstä parhaat kiitokset Bergholmille.

Ennen lopullista versiotaan teos on käynyt lausuntokierroksilla useilla kokeneilla Klubimme skruuvaajilla. Sen lisäksi osaa säännöistä ja piste-laskusta on testattu yhdessä Kuopion Klubin pelaajien kanssa, jotka ovat antaneet oman arvokkaan panoksensa lopputulokseen. Lopullisen muotonsa opukselle antoi työryhmä Olli Meretoja (pj.), Timo Orispää ja Tuomo Saarni, joka suoritti oikoluvun ja taiton sekä pitkämielisesti käsitteli erilaisia muutos- tai korjausehdotuksia.

Skruuvia varten on perustettu omat internetsivut: www.skruuvi.fi, missä julkaistaan uutisia ja kilpailutuloksia sekä voidaan käydä keskustelua piste-laskusta ja muista ajankohtaisista asioista.

Helsingin Suomalainen Klubi on antanut taloudelliset mahdollisuudet tämän oppaan julkaisemiseksi. Siitä parhaat kiitokset Klubille.

Helsingissä,

Pellervo Erkkilä

Pellervo Erkkilä
Helsingin Suomalaisen Klubin
Skruuvikerhon puheenjohtaja

Johannes Koroma

Skruuviperinnettä kunnioittaen

Skruuvi on tarkemmin ajateltuna se ainoa oikea korttipeli, jota Helsingin Suomalaisella Klubilla voidaan pelata. Sen perusajatus on luoda "sivistymyt keskusteluyhteys" pelaajien kesken, kuten pelin varhaisia vaiheita kuvataan.

Paikkakunnan sivistyneistö tapasi skruuvipöydässä ja saattoi keskustella laajasti yhteisesti kiinnostavista asioista. Tunnetusti se pitää aivojen harmaat solut virkeinä ja aktiivisina vielä yli satavuotiaillakin. Arvo Ylpön elämästä skruuvipöydässä voisi tehdä myös pitkäikäisyyttä ja terveyttä koskettavia johtopäätöksiä.

Helsingin Suomalainen Klubi on ylläpitänyt pelin perinteitä kunnioitettavalla tavalla. Harventuneiden pelaajien täydentämiseksi pelin osaamista on viety aktiivisesti nuoremmille sukupolville. Siitä tämäkin kirjansen on oivallinen osoitus. Ponnistelujen tuloksena skruuvin pelaaminen onkin jälleen lupaavassa nousussa oman klubimme ulkopuolellakin.

Kiitän tämän kirjasen tekijöitä hienosta suorituksesta ja toivon sen innostavan uusia pelaajia tämän upean pelin ääreen.

Johannes Koroma

Helsingin Suomalaisen Klubin puheenjohtaja

Sisällysluettelo

Skruuvin sanastoa	7
Johdanto	8
1. Skruuvin historiaa	9
2. Perusasiat	11
2.1. Pelaajat	11
2.2. Kortit ja niiden jakaminen	11
2.3. Neljä erilaista peliä	12
2.4. Maalaaminen	13
2.5. Keskikortit ja yliannot	14
2.6. Loppumaalaukset	15
2.7. Koputukset	15
2.8. Pistelasku	15
2.9. Pelitaito	16
2.10. Skruuvin etiketti	16
3. Alkupelit	17
3.1. Jakojen lukumäärä	17
3.2. Keskikortit	17
3.3. Maalaaminen	17
3.4. Yliannot	20
3.5. Loppumaalaukset	23
3.6. Koputukset	24
3.7. Pistelasku	24
3.8. Pelitaktiikka	24
4. Kotkat	27
4.1. Jakojen lukumäärä	27
4.2. Keskikortit	27
4.3. Maalaaminen	27
4.4. Yliannot	28
4.5. Loppumaalaukset	30
4.6. Koputukset, pistelasku ja pelitaktiikka	30
5. Passimisääri	31
5.1. Yleistä	31
5.2. Yliannot	31
5.3. Koputukset	31
5.4. Pistelasku	31

5.5. Pelitaktiikkaa	32
6. Bolsevikki	33
6.1. Jakojen lukumäärä	33
6.2. Keskikortit	33
6.3. Maalaaminen	33
6.4. Yliannot	33
6.5. Loppumaalaus	34
6.6. Koputukset	34
6.7. Pistelasku	34
6.8. Pelitaktiikkaa	35
7. Skruuvikilpailut	36
Liite 1. Puupää	37
Liite 2. Viiden hengen skruuvi	39
Liite 3. Pistelaskukaavakkeen malli	40



Innokkaat pelaajat käyttävät kaikki mahdollisuudet hyödyksi: Vasemmalta myötäpäivään Martti Bruun, Mauri Tarvainen, Tapio Lahkela ja Samuli Remes ”Yöttömän yön viännössä” Alahovin viinitilalla Kuopiossa 2008 taustana Kallavesi.

Skruuvin sanastoa

Jako	Yksi pelikerta kun pelataan 13 tikkiä pakan korteilla.
Alkupeli	Skruuvin peruspeli, jossa kullekin pelaajalle jaetaan 12 korttia ja pöytään neljä keskikorttia.
Kotka	Skruuvin toinen peruspeli, jossa kullekin pelaajalle jaetaan 13 korttia, ja alin maalaus on tehtävä 6 tasolla.
Passimisääri	Alkupelin tai kotkan sellainen jako, jossa kukaan ei maalaa ensi kierroksella ja pelataan maalaamaton misääri.
Bolsevikki	Skruuvin erikoisuus, jossa yksi pelaaja tarjoaa 7 tikkiä (useimmiten misääriä) ja pelaa kaikkia muita pelaajia vastaan.
Sitsi	Neljän alkupelin ja neljän kotkan (ja niin sovittaessa neljän bolsevikin) muodostama jakokokonaisuus (8 tai 12 jakoa).
Peli	Kolmen sitsin muodostama kokonaisuus, jolloin kukin pelaaja on pelannut yhden sitsin jokaisen muun pelaajan kanssa.
Honööri	Arvokortti ässästä kymppiin (A, K, Q, J ja 10).
Hakku	Muu kortti kakkosesta yhdeksikköön.
Renonssi	Kädessä ei ole yhtään pelattavan maan korttia. Luonnonrenonssissa kädessä on jaossa vain kolmen maan kortteja.
Singeli	Käsikorteissa on vain yksi kortti jotakin maata.
Jakaja	Pelaaja, joka jakaa kortit. Ensimmäisen jaon jakaja on kirjurin vasemmalla puolella istuva pelaaja.
Maalaus	Tarjous, joka kuvaa kädessä olevia kortteja. Kunkin jaon ensimmäinen maalaja on sen jaon jakaja.
Avaaja	Puolueen ensimmäisen tarjouksen tehnyt maalaja.
Etupelaaja	Korkeimman maalauksen tehnyt pelaaja.
Pääpelaajat	Etupelaaja ja hänen puoluetoverinsa ovat pääpelaajia.
Sivupelaaja	Toiset kaksi pelaajaa ovat sivupelaajia.
Avauslyönti	Ensimmäisen tikin ensimmäisen kortin lyönti.
Läpipeli	Puolue on saanut tarjoamansa määrän tikkejä.
Ylitikki	Puolue on saanut enemmän (misäärissä vähemmän) kuin tarjoamansa tikkimäärän.
Pieti	Puolue on saanut vähemmän (misäärissä enemmän) kuin tarjoamansa tikkimäärän.
Sitsin tulos	Sitsin alkupelien ja kotkien tulokset laskettuna puolueittain.
Pelin tulos	Kullekin pelaajalle summattuna kolmen pelatun sitsin tulokset ja tähän lisättyinä mahdollisesti pelattujen bolsevikkien tulos.

Johdanto

Skruuvista on vuosien varrella kehitetty useita toisistaan poikkeavia toisintoja. Eri paikkakunnilla ja jopa samalla paikkakunnalla eri porukat pelaavat hiukan toisistaan poikkeavilla säännöillä. Valtakunnallisissa pelitilaisuuksissa nämä poikkeavuudet aiheuttavat väärinkäsityksiä.

Tämä skruuviopas pyrkii kehittämään yhteisen säännöstön, jota voitaisiin käyttää aina, kun eri porukoiden pelaajat tapaavat yhteisen pelin merkeissä. Korostettakoon, että skruuviopas ei ole tarkoitettu pakkopaidaksi, jota kaikkien on aina käytettävä sellaisenaan. Kullakin paikkakunnalla ja kukin porukka voi edelleen käyttää keskenään omia sääntöjään.

Tämä opas perustuu Helsingin Suomalaisella Klubilla noudatettuun käytäntöön ja erityisesti syksyllä 2011 ”Skruuviakatemiassa” pitämiini luentoihin. Tämän lisäksi olen saanut lukuisia ehdotuksia ja kommentteja parannuksiksi kokeneilta pelaajilta. Lähinnä on kiinnitetty huomiota misäärin suhteettomaan edullisuuteen, yliantojen informaatioisälttöön ja luonnonrenonssin aiheuttamiin ongelmiin. Haluan tässä kiittää kaikista näistä ehdotuksista.

Olen päätenyt verraten konservatiivisiin ratkaisuihin: ehdotan muutoksia nykykäytäntöön vain, milloin mielestäni on kyse ilmeisestä parannuksesta, eikä tämä parannus monimutkaista peliä liiaksi.

Huomattavin muutos koskee misäärin pistelaskua. E.N. Maalarin vuonna 1944 ilmestyneen Skruuvipelin ohjekirjan mukaan valtti- ja grandipeleissä annettiin lisäpisteitä honööreistä ja karonkoista (honöörisarjoista), misääripelissä taas ässistä. Kun pistelaskua sittemmin yksinkertaistettiin, poistettiin valtti- ja grandipelien lisäpisteet, mutta ei misäärin. Tämä johti siihen, että maalatusta misääristä tuli huomattavasti valtti- ja grandipelejä edullisempi. Tasapainon palauttamiseksi ehdotetaan nyt, että maalatun misäärin läpipelieistä saatavia pisteitä vähennetään.

Kari Bergholm

1. Skruuvin historiaa

Skruuvi on neljän hengen korttipeli, joka perustuu englantilaiseen whist-peliin, kuten bridgekin. Englannissa pelattiin 1500-luvulla trump eli ruff nimistä korttipeliä. Siitä kehittyi 1700-luvun alkuun mennessä whist, joka oli alaluokan peli. Vuosisadan puolivälissä yläluokka kiinnostui pelistä, josta kehittyi heidän joukossaan varsin suosittu.

1800-luvulla whististä oli tullut eurooppalaisen herrasväen valtapeli, ja siitä kehitettiin eri maissa lukuisia muunnoksia, Englannissa bridge. 1900-luvun kuluessa tämä syrjäytti muut muunnokset, kunnes siitä lopulta tuli koko maailmassa herrasväen valtapeli.

Venäjälläkin oli oma muunnoksensa, josta Siperiassa kehittyi peli nimeltä vint (=ruuvi, ruotsiksi skruv). Erona bridgestä vintissä ei ole lepääjää, siinä jaetaan neljä keskikorttia, jotka etupelaaja nostaa ja antaa sitten korteistaan yhden kullekin. Vint mainitaan vielä Alexander Solzenitsynin teoksessa ”Syöpösasto”, mutta nyttemmin sitä tiettävästi ei Venäjällä enää pelata.

Suomeen vint tuli 1900-luvun alussa todennäköisesti Venäjän armeijassa palvelleiden suomalaisten upseerien mukana. Täällä sen nimeksi vakiintui skruv, suomeksi skruuvi. Suomessa peliä myös kehitettiin varsin oleellisesti. Pääpelaajien lisäksi myös sivupelaajat vaihtavat kortteja, peliin lisättiin misääri, kotkat ja bolševikki/mussolini. Tuloksena oli suomalainen peli, joka monessa suhteessa eroaa englantilaisten kehittämästä bridgestä.

SKRUUVI

parit vaihtuvat
keskikortit
yliannot
ei lepääjää (kaikki pelaavat)
misääri, kotkat, bolševikki
suomalainen
monipuolinen
riski ja sen hallinta
pääasiassa miehet

BRIDGE

vakioparit
ei keskikortteja
ei yliantoja
lepääjä (dummy)
kansainvälinen
säännelty
laskeminen
miehet ja naiset

Suomessa skruuvi oli herrasväen valtapeli aina sotiin saakka. Rintamalla

miehistö pelasi venttiä, nakkia ja raminaa, upseerit skruuvia. Sotien jälkeen bridge vähitellen syrjäytti skruuvin siinä määrin, että nykyisin (2013) sitä pelataan lähinnä vain klubeilla Helsingissä, Kuopiossa ja Mikkelissä sekä lisäksi Haminassa.

Helsingin Suomalaisella Klubilla skruuvia on pelattu alusta alkaen, ja perinne elää edelleen voimakkaana. Arkkiatri Arvo Ylppö oli skruuvin pelaajanakin legenda jo eläessään. Hän jatkoi pelaamista vielä 100 vuotta täytettyäänkin. Yksi Klubin kabineteista on omistettu hänen nimelleen ja skruuville.



Arkkiatri Werner Oswald Renkonen katselee seinältä kun poikansa, professori Olli Renkonen (oik.) pelaa skruuvia uuden arkkiatrin Arvo Ylppön, tohtori Viljo Karvosen (vas.) ja tohtori Rolf Koulumiehen (selin) kanssa. Kuva: Orionin arkisto

2. Perusasiat

2.1. Pelaajat

Skruuvissa on neljä pelaajaa, jotka muodostavat kaksi puoluetta siten, että pöydän ympärillä vastakkain istuvat ovat samaa puoluetta. Samaa puoluetta olevat ovat toistensa puoluetovereita eli ”partnereita”. Toiset kaksi pelaajaa ovat näiden vastustajia. Alun istumajärjestyksellä ei ole merkitystä, koska jokainen pelaa vuorollaan jokaisen muun partnerina. Yksi pelaajista nimetään ”kirjuriksi”, jonka tehtävänä on huolehtia pisteiden laskemisesta. Hän on tässä tehtävässä kaikkien kolmen sitsin ajan.

Kun sovittu määrä jakoja, eli ”sitsi” on pelattu, vaihtaa kaksi pelaajista paikkoja keskenään. Sama toistuu niin, että jokainen tulee pelanneeksi jokaisen muun partnerina. Kolmen hengen skruuvi eli ”Puupää” on liitteenä 1, ja viiden hengen skruuvi liitteenä 2.

2.2. Kortit ja niiden jakaminen

Skruuvia pelataan tavallisilla 52 kortin pakoilla ilman jokereita. Herttaa, ruutua, ristiä ja pataa kutsutaan ”väreiksi” tai ”maiksi”. Korteista ässiä, kuninkaita, rouvia, sotilaita ja kymppettä kutsutaan ”honööreiksi”, muita ”hakuiksi”.

Pelissä käytetään kahta pakkaa, sinistä ja punaista. Pelin alkaessa sinisen pakan sekoittaa kirjurin puoluetoveri ja punaisen pakan kirjurin oikealla puolella istuva pelaaja. Sekoitettu pakka asetetaan sekoittajan oikealle puolelle kuvapuoli ylöspäin siten, että näkyviin jää jokin keskikortti, ei siis ässä, kuningas, kakkonen tai kolmonen. Ensimmäisen jaon tekee kirjurin vasemmalla puolella istuva pelaaja sinisellä pakalla. Tämän jälkeen pelatun pakan sekoittaa aina kulloisenkin jakajan partneri.



Korttien sekoittaminen ja jakaminen pelin ensi kierroksella.

Jakamisvuorossa oleva pelaaja ottaa vasemmalla puolellaan olevan sekoitetun pakan, kääntää sen selkäpuoli ylöspäin ja antaa sen oikealla puolellaan olevalle vastustajalle nostettavaksi. Tämä nostaa jakajaan päin kerralla haluamansa määrän kortteja, kuitenkin vähintään kaksi ja enintään 50, mieluiten 10 - 40.

Jakaja jakaa kortit yksi kerrallaan kuvapuoli pöytää vasten myötäpäivään alkaen vasemmalla istuvasta vastustajastaan. Jos pelissä on keskikortit, jakaja valitsee niiksi neljä haluamaansa, ei kuitenkaan pakan ensimmäistä eikä viimeistä korttia, ja asettaa ne pöydän keskelle päällekkäin kuvapuoli pöytää vasten. Kun kaikki kortit on jaettu, ottaa kukin pelaaja hänelle jaetut kortit näyttämättä niitä muille pelaajille sekä järjestää ne väreittäin ja numeroittain ässän ollessa 14.

Jakamisessa voi sattua virhe, niin että joku pelaajista saa yhden kortin liikaa, ja toinen liian vähän. Jos liikaa saanut ei ole vielä katsonut korttejaan, ottaa liian vähän saanut yhden hänen korteistaan. Jos liikaa saanut on ehtinyt katsoa korttejaan, tai virhe koskee useampaa kuin yhtä korttia, uusitaan jako. Sama jakaja jakaa saman pakan sekoituksen ja noston jälkeen uudelleen. Jos taas jokin kortti lipsahtaa näkyville, sijoitetaan se jakamattomaan pakan osaan. Jos pakka on jo jaettu, tai kortteja on yhtä enemmän, uusitaan jako.

2.3. Neljä erilaista peliä

Skruuvi koostuu neljästä erilaisesta pelistä, joilla kullakin on omat sääntönsä. Nämä ovat:

- alkupelit,
- kotkat,
- passimisääri ja
- bolsevikki.

Jostakin syystä alkupeleistä ja kotkista käytetään yleensä monikollista, kun taas passimisääristä ja bolsevikistä yksiköllisiä muotoja, vaikka niitä kaikkia pelataan useampia jakoja.

Pelatessa kukin pelaaja vuorollaan myötäpäivään ”lyö” yhden korteistaan pöydälle. Ensimmäisen kortin lyöjä määräytyy eri peleissä eri lailla. Neljä pöydälle lyötyä korttia muodostaa ”tikin”. Tikin saa se, joka on lyönyt korkeimman kortin. Tämä myös lyö seuraavan tikin ensimmäisen kortin.

Pelatus tikin kortit käännetään kuvapuoli pöytään päin. Misäärissä jätetään kuitenkin tikkiin sisältyvät ässät näkyville. Kuka tahansa pelaaja voi kuitenkin halutessaan katsoa viimeksi pelatus tikin kortit siten, että kaikki pelaajat näkevät ne.

Alkupelit, kotkat ja bolsevikki voidaan pelata valttipelinä, grandina (= bridgen sangi) tai misäärinä. Passimisääri on nimensä mukaisesti aina misääri. Valttipelissä tietty väri on valittu ”valtiksi”; muut värit ovat tällöin ”sivumaita”. Grandissa ja misäärissä ei ole valttia. Valttipelissä valttikortti on aina korkeampi kuin sivumaiden kortit. Valttipelissä ja grandissa pyritään saamaan tikkejä, misäärissä niitä välttämään.

Kussakin tikissä ensimmäisen kortin lyöjä saa lyödä minkä tahansa kädessään olevista korteista. Muilla pelaajilla on ”maantuntopakko”, eli heidän on lyötävä samaa väriä kuin ensimmäisen kortin lyöjä. Jos pelaajalla ei ole kyseistä väriä, eli hän on ko. maasta ”renonssi”, saa hän lyödä minkä tahansa korteistansa. Sen sijaan skruuvissa ei ole ylimeno-, alimeno- tai valttipakkoa.

Jos pelaaja jaossa ei ole saanut yhtään jonkin värin kortteja, on hän ko. värissä ”luonnonrenonssi”. Jos taas hänellä on jossain värissä vain yksi kortti, on tämä ”singeli”.

Lyönnin voi perua vain, jos kukaan muista pelaajista ei ole ehtinyt nähdä lyötävää korttia. ”Lyöty kortti lepää”.

Jos pelaaja lyönnillään rikkoo maantuntopakkoa, ja tämä havaitaan ennen kuin seuraavaa tikkiä on lyöty, korjataan virhe, ja peli jatkuu. Jos virhe havaitaan tätä myöhemmin, saa vastapuoli päättää, yritetäänkö virhe korjata vai uusitaanko jako. Kilpailuja koskeva ohje on kohdassa 7.

Jos väärä pelaaja aloittaa uuden tikin, lyönti perutaan ja peliä jatketaan. Jos virhelyönnin on tehnyt oikean puolueen väärä pelaaja, saa vastapuoli kieltää tai pakottaa lyömään samaa väriä uudelleen.

2.4. Maalaaminen

Samoin kuin bridge, skruuvi on tarjouspeli. Skruuvissa tarjoamista kutsutaan ”maalaamiseksi”. Maalaaminen on vuorossa aina heti jakamisen jälkeen. Maalaamisella kerrotaan partnerille (ja valittavasti myös

vastustajille) omista korteista ja pyritään löytämään oman puolueen kannalta mahdollisimman hyvä peli ja toisaalta estämään tämä vastustajilta.

Maalaamisen aloittaa jakaja; sen jälkeen maalaa kukin pelaaja vuorollaan myötöpäivään. Maalatessa ilmaistaan pelin laatu ja korkeus: esimerkiksi 1 pataa, 3 grandia tai 4 misääriä. Valttipelissä ja grandissa luku ilmoittaa, montako tikkiä enemmän kuin 6 ko. puolue lupaa ottaa, misäärissä vastaavasti montako vähemmän kuin 7. Jokaisen maalauksen on ylitettävä aikaisemmat maalaukset. Jos pelaajalla ei ole ko. tilanteessa mitään maalattavaa, sanoo hän pas eli ”passaa”.

Kummankin puolueen ensimmäisen tarjouksen tekijää kutsutaan ”avaajaksi”. Korkeimman tarjouksen tehnyttä kutsutaan ”etupelaajaksi”.

Maalaaminen päättyy, jos ensimmäisellä maalauskierröksellä kaikki passaaivat, jolloin pelataan ”passimisääri” (luku 5). Muutoin maalaaminen päättyy, kun kaikki ovat passanneet kahdesti peräkkäin. Korkeimman tarjouksen tehneiden puolue ”saa pelin” ja heitä kutsutaan ”pääpelaajiksi”, toisia ”sivupelaajiksi”. Passimisäärissä kukaan ei saa peliä, joten siinä ei ole pää- eikä sivupelaajia.

Lisäksi kussakin pelimuodossa on omat, maalaamista koskevat sääntönsä.

2.5. Keskikortit ja yliannot

Maalaamisessa korkeimman tarjouksen tehnyt pelaaja eli ”etupelaaja” ottaa mahdolliset keskikortit, näyttää ne muille pelaajille ja sijoittaa ne omien korttiansa joukkoon. Tämän jälkeen ovat vuorossa yliannot. Kussakin pelissä on omat, yliantaja koskevat sääntönsä. Yhteisiä ovat seuraavat:

- yli annetaan, pelistä riippuen, 1 tai 4 korttia
- kortit annetaan näyttämättä niitä muille pelaajille
- annettaessa 3 tai 4 korttia samaa väriä, asetetaan kortit numerojärjestykseen, jos niitä jää vielä antajalle, ja sekaisin, jos ei
- annettaessa kahta tai useampaa väriä, asetetaan renonssiksi jäävä väri pöytää vasten, jos renonssiksi jää kaksi väriä, asetetaan ne ristiin (esim. pata, hertta, pata, hertta).

Annettaessa yliannossa 4 korttia, on vastaanottajan ennen korttien katsoamista tarkistettava, että kortteja on todella 4.

Jos ensimmäisellä maalauskierroksella kaikki passaavat, ei keskikortteja näytetä, vaan jakaja jakaa ne järjestyksessä yhden kullekin pelaajalle.

2.6. Loppumaalaukset

Yliantojen jälkeen pääpelaajilla on vielä tilaisuus jatkaa maalauksia. Ne aloittaa etupelaaja. Kädessä olevien korttien, maalausten, keskikorttien ja yliantojen antaman informaation perusteella haetaan nyt omalle puolueelle paras mahdollinen peli. Loppumaalauksissa etupelaaja voi vaihtua.

2.7. Koputukset

”Koputus” kaksinkertaistaa ja ”vastakoputus” nelinkertaistaa jaosta saatavat pisteet kutakin peliä koskevien sääntöjen mukaisesti. Joka ei halua koputtaa, sanoo pas. Ensimmäinen koputusvuoro on (bolsevikkia lukuun ottamatta) etupelaajan vasemmalla puolella istuvalla sivupelaajalla ja jos tämä passaa, sen jälkeen hänen partnerillaan.

Jos jompikumpi sivupelaajista koputtaa, voivat pääpelaajat vastakoputtaa, ensin koputtajan vasemmalla puolella istuva. Koputusten jälkeen alkaa varsinainen peli. Selvää on, että koputuksiin – saati vastakoputuksiin – on syytä mennä vain, jos on varsin varma niiden onnistumisesta.

2.8. Pistelasku

Kun jako on pelattu, laskee kirjuri sen osapuolille tuomat pisteet. Jos etupelaajat saavat lupaamansa määrän tikkejä, ovat he saaneet ”läpipelin”. Jos taas tikkejä on luvattua enemmän (misäärissä vähemmän) ovat he saaneet ”ylitikkejä”, jos luvattua vähemmän (misäärissä enemmän) – ”pietejä”.

Kullakin pelillä on omat pistelaskua koskevat sääntönsä. Sitsin päätyttyä lasketaan sen jakojen tuomat pisteet kummallekin puolueelle. Suuremmasta summasta vähennetään pienempi, ja erotus merkitään kummallekin voittaneen puolueen pelaajalle plus-merkkisenä ja kummallekin hävinneen puolen pelaajalle miinus-merkkisenä (liite 3 on malli-pistelaskukaavake).

Kolmen sitsin jälkeen lasketaan kunkin pelaajan saamat pisteet yhteen, ja tämä on pelin tulos. Jos on sovittu pelattavan bolsevikkeja, koskee näiden ja

3. Alkupelit

3.1. Jakojen lukumäärä

Alkuperlejä pelataan 4 jakoa, mutta alkupelin voi korvata passimisääri, joten maalattuja alkuperlejä pelataan 0 – 4 jakoa.

3.2. Keskikortit

Alkuperleissä jaetaan keskikortit.

3.3. Maalaaminen

Alkuperleissä tarjousten arvojärjestys on alimmasta lukien misääri, pata, risti, ruutu, hertta ja grandi. Maalaukset jaetaan kierroksiin. Kukin kierros alkaa jakajasta. Kun siis jakaja maalaa (tai sanoo pas) kolmannen kerran, alkaa kolmas kierros.

3.3.1 Ensimmäinen kierros

Ensimmäisellä kierroksella maalataan, jos kädessä on jokin seuraavista kortti-yhdistelmistä:

Avaajan maalaukset:

1. Ensikierron väri

- 3 honööriä, 2 hakkua ja sivumaan ässä (kuitenkin A, K, 9, 8 ja 7 on ensikierron väri, kun taas Q, J, 10, 3 ja 2 ei sitä ole), tai
- 2 honööriä, 4 hakkua ja sivumaan ässä, tai
- ässä, 6 hakkua ja sivumaan ässä.

Maalaus: alin mahdollinen ko. väriä

Jos väri on edellä esitettyä vahvempi tai sivumaan ässiä on 2, maalataan yksi yli alimman mahdollisen ao. väriä ("ylivahva väri").

Esimerkki ensikierron maalaamisesta "Yksi hertta":

♥A,Q,J,6,3 ♣A,4 ♠Q,9,8 ♦10,7

2. Neljä ässää

Maalaus: yksi yli alimman mahdollisen grandia (alin mahdollinen grandia = 3 ässää, mutta tämä on yleensä huono maalaus paitsi, jos partneri on jo maalannut).

3. Vahvat kortit

- n. 7 honööriä, misääri ei käy.

Maalaus: 3 parasta väriä. Jos kaikki maat yhtä vahvoja: 3 grandia

Esimerkki ensikierron maalaamisesta ”3 herttaa”:

♥A,K,7,6 ♣A,J,5 ♠Q,9,8 ♦K,10

4. Misääri

- Pienet kortit, 3 kakkosta, joista mieluiten 2 annettavissa partnerille.

Maalaus: 6 misääriä. (etenkin, jos vastustaja on maalannut vahvat kortit ja partneri on passannut).

Esimerkki ensikierron maalaamisesta ”6 misääriä”:

♣J,8,6,3,2 ♥7,4,2 ♠10,3,2 ♦3

(Harvemmin käytettyjä maalauksia ovat: alin mahdollinen misääriä = 3 kakkosta, ja yksi yli alimman mahdollisen misääriä = 4 kakkosta).

Misääriä ei ole syytä maalata, jos on jossakin värissä luonnonrenonssi.

Avaajan partnerin maalaukset:

- Avaaja on maalannut muuta kuin misääriä: ensikierron värissä ei tarvitse olla sivumaan ässää.
- Avaajan maalaamassa värissä on vähintään 4 korttia, joista 1 honööri: korotus ko. värissä (mahdollisesti suoraan 5 tai 6).
- Avaaja on maalannut vahvat kortit tai grandia. Maalaus: oma vahvin väri. Jos vastustaja on maalannut 5 misääriä, maalataan omaa vahvinta väriä yhtä alempi väri. Jos vahvin väri on pata, passataan (esim. avaaja 3 ruutua, vastustaja 5 misääriä, partnerin vahvin väri risti, maalaus 5 pataa).
- Kädessä kolme tai neljä ässää. Maalaus: grandia.

- Luonnonrenonssi tai vain yksi hakku avaajan värissä. Maalaus: misääriä

Vastapuolen katkaisumaalaus:

Jos toinen osapuoli on maalannut, eikä itsellä ole mitään em. ohjeiden mukaista maalattavaa ensi eikä toisella kierroksella, voi maalata 5 (tai 6) misääriä ("katkaisumaalaus"). Tällä vaikeutetaan tai jopa estetään toisen osapuolen maalaamista. Katkaisumaalaus edellyttää, että maalaajalla on kohtuulliset misäärikortit ja että hän voi antaa partnerilleen matalia kortteja, joista ainakin yksi kakkonen. Katkaisumaalaus tulee erityisesti kyseeseen, kun vastapuoli on maalannut vahvat kortit tai oma partneri on passannut. On nimittäin otettava huomioon, että toinen osapuoli voi nyt passata, jolloin katkaisumaalauksen tekijän puoli joutuu ottamaan pelin.

Esimerkki katkaisumaalauksesta:

1 ♦ (ruutu ensikierron väri) → pas (pelitoverilla ei maalattavaa) → 2 ♦ (vastustajilla vahva ruutu ja todennäköinen läpipeli) → 5 misääriä (katkaisumaalaus)

3.3.2. Toinen kierros

Toisella kierroksella maalataan "toisen kierron väri", mikä käsittää

- 2 honööriä ja kolme hakkua tai
- 3 honööriä, joista yksi ässä tai ei kymppiä.

Toisella kierroksella maalataan myös sellaista, mikä olisi kuulunut ensimmäiselle kierrokselle, mutta johon ei ollut mahdollisuutta.

3.3.3. Kolmas (ja neljäs) kierros

Kolmannella kierroksella maalataan ässiä. Maalaus: alin mahdollinen ko. väriä. Jos aiemmin on maalannut kolme ässää, maalataan nyt puuttuvan ässän väri. Neljännellä kierroksella jatketaan ässien maalaamista, samoin kuninkaitten maalaamista väreissä, joissa ässä on maalattu.

Pelaajalla on ässät molemmissa puolueen maalaamissa väreissä. Maalaus: grandia.

3.3.4 Erityismaalaukset

”Nostomaalaus” tehdään, kun halutaan ottaa peli ja nostaa keskikortit. Maalauksena on yleensä haluttu peli. Valttipelissä ja grandissa on yleensä edullisinta, että nostomaalauksen tekee ajatellun etupelaajan partneri, jotta valtit/ korkeat kortit saataisiin yhteen käteen. Misääriissä taas parasta on, jos nostomaalauksen tekee se pelaaja, joka ensinnä on maalannut misääriä.

”Kehotusmaalaukset” tehdään, kun halutaan partnerin tekevän nostomaalauksen. Maalaus: juuri alle halutun nostomaalauksen. Partnerin on tehtävä kehotettu nostomaalaus, paitsi jos hänellä valttipelissä on enintään yksi valtti.

Esimerkki kehotusmaalauksesta:

2♦ → 5 misääriä (katkaisumaalaus) → pas (pelitoveri ei tue ruutua tällä kierroksella) → pas (tyytyy 5 misääriin) → 5♣
(kehotusmaalaukset toverille maalata 5♦ ja saada keskikortit)

3.3.5. Taktiikkaa

Jos on ilmeistä, että vastapuoli tulee ottamaan pelin, on syytä lopettaa maalaaminen, jottei turhaan kertoisi korteistaan vastapuolelle.

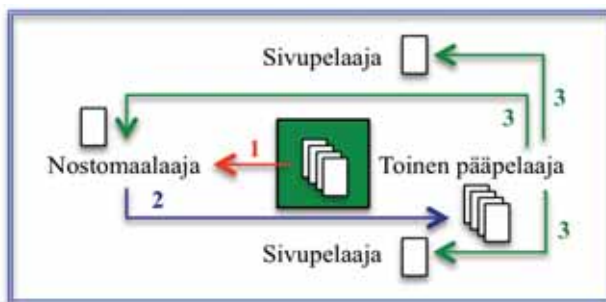
Jos vastapuolella avaajan partneri maalaa misääriä avaajan maalattua värin eli on siitä luonnonrenonssi, on yleensä parasta vain passata ja huvittuneena seurata vastustajien vaikeuksia. Jos itsellä on poikkeuksellisen hyvät kortit, voi maalata.

Jos edellä esitettyjen sääntöjen mukaan maalaamalla vastustaja saisi pelin ja todennäköisesti pelaisi sen läpi, on aina harkittava, häviäisikö vähemmän maalaamalla yli ja ottamalla pelin, vaikka saisikin pietejä, ehkä koputettunakin.

3.4. Yliannot

Kohdassa 2.5. esitetyn lisäksi on otettava huomioon seuraavaa.

Ensiksi etupelaaja antaa neljä korttia partnerilleen, joka sen jälkeen antaa yhden kortin kullekin pelaajalle. Tämän jälkeen pääpelaajat tekevät ”loppumaalaukset”. Niiden jälkeen etupelaajan vasemmalla puolella istuva sivupelaaja antaa yhden kortin partnerilleen, ja lopuksi tämä yhden kortin partnerilleen. Jos kuitenkin pääpelaajien avaaja on ensikierroksella avannut maalamalla 6 tai 7, eivät vastustajat saa sivupelaajina antaa yli.



Maalattujen alkupelien pöytäkorttien nosto (1) ja yliannot (2, 3). Jos sivupelaajat saavat vaihtaa, antaa etupelaajan vasemmalla puolella istuva ensin partnerilleen.

3.4.1 Valttipeli

Valttipelissä pääpelaajat pyrkivät saamaan valtit samalle pelaajalle, jos tämä ei ole mahdollista, pelataan ”kuppi” tai ”häntäkuppi”.

Annettaessa neljä korttia, joista enintään 3 on valtteja, pannaan valtit pöytää vasten. Jos antajalla on sivumaan ässä, panee hän valttien päälle ässämaastaan pienimmän kortin ”ässän merkiksi”. Jos ässää ei ole, panee hän korkeimpia kortteja partnerinsa ässämaasta.

Jos antajalla on enemmän kuin 4 valttia, on hänellä kolme vaihtoehtoa: 1) antaa 4 korkeinta valttia, 2) antaa lyhin sivumaansa ja lisäksi korkeimpia valttejansa, (jolloin pelataan häntäkuppi) tai 3) antaa kaksi lyhintä sivumaataan renonssiksi (jolloin pelataan kuppi). Korteista ja maalauksista riippuu, mikä vaihtoehto kulloinkin on paras, useimmiten se on häntäkuppi.

Saatuana 4 korttia etupelaajan partneri

- jos ei ole saanut valttia, antaa etupelaajalle korkeimman valttinsa ja lyhimmän/huonoimman sivumaansa sivupelaajille (Ei kuitenkaan

ässä!). Jos kuitenkin lyhimmässä/huonoimmassa sivumaassa on 3 korttia, antaa hän niistä korkeimman partnerilleen ja muut sivupelaajille.

- jos on saanut valttia, antaa lyhimmästä/huonoimmasta sivumaasta korkeimman kortin partnerille ja muut sivupelaajille. Jos kuitenkin tietää, että partnerilla on ko. väristä ässä, on yleensä edullista jättää itselle k.o. väristä pieni kortti yhteyskortiksi.

Jos ensiksi antavalla sivupelaajalla on ”pitävä valtti” eli ässä tai kuningas + yksi valtti tai rouva + 2 valttia tai jne. taikka joka yhdellä lisävaltilla tulisi pitäväksi, antaa hän lyhimmän sivumaansa parhaan kortin. Muussa tapauksessa antaa hän korkeimman valttinsa. Tämän partneri puolestaan antaa ensiksi mainitussa tapauksessa korkeimman valttinsa, jälkimmäisessä lyhimmän sivumaansa parhaan kortin.

Jos kenellä tahansa pelaajalla on singeli kuningas, on se syytä antaa yli. Myös singeli ässä on yleensä paras antaa yli.

3.4.2 Grandi

Grandissa pääpelaajat pyrkivät siihen, että saisivat yhdessä tai useammassa värisä ”läpimurron” eli tikit hakuillaankin, mutta ennen kaikkea estämään sivupelaajien läpimurron missään värisä. Lisäksi on varmistettava, että voi tarvittaessa antaa tikin partnerilleen. Miten tähän päästään, on harkittava maalausten ja korttien perusteella. Yleensä on etupelaajan parasta antaa kahdesta lyhimmästä väristään korkeimmat kortit. Tämän partneri antaa etupelaajalle yleensä jommasta kummasta muusta väristä korkeimman yksinäisen kortin.

Sivupelaajat antavat toisilleen lyhimmän värinsä korkeimman kortin.

3.4.3. Maalattu misääri

Misäärissä etupelaaja antaa mieluiten kaksi väriä renonssiksi. Jos tämä ei ole mahdollista, hän antaa lyhimmän värinsä renonssiksi ja toiseksi lyhimmästä väristä alimman, taikka ylimmän ja alimman kortin.

Saatuaan 4 korttia, etupelaajan partneri antaa lyhimmän/huonoimman värinsä parhaan kortin etupelaajalle ja kaksi huointa sivupelaajille.

Sivupelaajat antavat toisilleen lyhimmän värinsä matalimman kortin. Jos

jokin väri on luonnonrenonssi, annetaan keskikortti toiseksi lyhimmästä väristä. Kun keskikortin saanut pelin kuluessa huomaa (toivottavasti!), ettei olekaan saanut yliannossa ko. värin matalinta korttia, voi hän päätellä, että partnerilla on jokin väri luonnonrenonssi.

3.5. Loppumaalaukset

Yliantojen jälkeen pääpelaajilla on vielä tilaisuus loppumaalauksiin, joilla he pyrkivät valitsemaan itselleen parhaan (tai vähiten huonon) pelin. Ne jatkuvat siitä, mihin varsinaiset maalaukset päättyivät. Ensiksi maalaa etupelaaja. Maalauksilla voi muuttaa paitsi pelin korkeuden (5, 6, 7) myös sen lajin (valttipeli, grandit, misääri). Keskikortit ja yliannot on tällöin otettava huomioon.

Yleisenä sääntönä on, että on maalattava omien, ei partnerin korttien perusteella. Poikkeuksena on, jos peli uhkaa jäädä sellaiseksi, jonka pelaaja tietää johtavan tuhoon. Toinen yleinen sääntö on, ettei pidä tarpeettomasti korottaa peliä: ”parempi pyy pivossa kuin kymmenen oksalla”.

Loppumaalauksilla peli on nostettava vähintään 5:n tasolle.



Viileätä on, vaikka aurinko paistaakin Gardan korkean paikan leirillä 2012.

3.6. Koputukset

Valttipelissä ja *grandissa* on verraten helppoa arvioida koputuksen edellytykset. Sen sijaan *misäärissä* on muistettava, että vaikka itsellä olisi hyvät kortit, partnerilla on todennäköisesti huonot. Sen vuoksi koputtajalla tulee olla paitsi riittävää määrää kakkosia ja kolmosia myös kuninkaita, joilla hän voi tarvittaessa ottaa lyöntivuoron itselleen.

3.7. Pistelasku

Pääpelaajat saavat pisteitä seuraavasti (pietit ovat miinuspisteitä):

Pelin korkeus	Läpipeli	Ylitikit	Pietit ensimmäinen	muut
Valttipeli ja grand				
5	25	5	5	5
6	36	6	11	6
7	49	-	17	7
Misääri				
5	10	5	5	5
6	20	6	11	6
7	30	-	17	7

Lisäksi saa misäärissä pisteitä vastapuolen tikkeihin tulleista ässistä tikin järjestysluvun mukaisesti. Jos misääri koputetaan ja tulee pieti/pietejä, sivupelaajien tikeissä olevia ässiä ei kaksinkertaisteta.

Esimerkki pistelaskussa käytettävästä lomakkeesta on liitteenä 3.

3.8. Pelitaktiikkaa

Ensimmäisen lyönnin eli ”avauslyönnin” tekee etupelaajan vasemmalla puolella istuva vastustaja.

Paras pelitaktiikka riippuu niin monista tekijöistä, kädessä olevista korteista, ja maalausten, keskikorttien ja yliantojen antamasta informaatiosta, että

kaikki tilanteet kattavien ohjeiden antaminen on mahdotonta. Seuraavassa esitetään siksi vain joitakin yleisiä ohjeita, jotka yleensä, mutta eivät aina, ovat osoittautuneet hyödyllisiksi.

3.8.1. Valttipeli

Jos sivupelaajat eivät ole saaneet vaihtaa, avauslyönti sivumaasta kahdesta peräkkäisestä honööristä korkeampi. Jos tällaista ei ole, niin pisimmän sivumaan toiseksi korkein kortti.

Jos sivupelaajat ovat vaihtaneet, ja avaaja on saanut valtin, avauslyönti kuin edellä. Jos avaaja on saanut sivumaata, avauslyönti tätä maata kuin edellä.

Jos sivupelaaja saa sivumaasta tikin, jatkaa hän samalla maalla.

Jos pääpelaajilla on valtit yhdessä kädessä, pyrkivät he siihen, että tämä pelaaja saisi mahdollisimman aikaisin tikin pelatakseen sitten valtit ylhäältä alkaen (Puukot pois!). Jos sivupelaajat saavat valttitikin, on pääpelaajien pyrittävä ensi tilassa jatkamaan valttien peluuta.

Kupissa ja häntäkupissa pääpelaajat lyövät vuorotellen toistensa renomaata. Valtin loppuminen ilmaistaan vaihtamalla lyötävää maata. Häntäkupissa kannattaa tämän jälkeen yleensä pelata puukot pois. Jos sivupelaajat tietävät tai olettavat, että pääpelaajat pelaavat kuppia ja pääsevät lyömään, kannattaa heidän lyödä pieni valtti.

Jos ei tiedä, löisikö korkean vai matalan kortin, on hyvä yleissääntö ”toinen käsi heikko käsi, kolmas käsi kova käsi” eli toisena tikkiin lyövä lyö matalan kortin ja kolmantena lyövä korkeimman korttinsa.

Jos läpipeli on epävarma, voi yrittää ”leikkausta”. Tällöin toisena tai kolmantena lyövä (pää)pelaaja ei lyökään varmaa tikin saavaa korttia, vaan esim. rouvan ässän alta toivoen, ettei vasemmalla istuvalla vastustajalla ole kuningasta. Leikkaus onnistuu 50 % todennäköisyydellä, jolloin saa tikin sekä ässällä että kuningattarella.

3.8.2. Grandi

Avauslyönti mahdollisimman pitkästä maasta kahdesta peräkkäisestä honööristä korkeampi. Jos saadaan tikki, jatketaan samaa maata paitsi, jos jossain muussa maassa on kaksi peräkkäistä honööriä. Jos avaajalla ei ole

kahta perättäistä honööriä missään pitkässä maassa, lyö hän pitkästä maasta ässän. Jos ässää ei ole, niin ko. maasta toiseksi korkeimman korttinsa

Kun pääpelaaja saa tikin ja hänellä on maa, jonka voi pelata läpi, tekee hän sen. Muussa tapauksessa antaa hän tikin partnerilleen.

Myös grandissa voi yrittää leikkausta.

3.8.3. Maalattu misääri

Jos sivupelaajat eivät ole saaneet vaihtaa, ja avaajalla on kakkonen, on avauslyönti tästä maasta toiseksi matalin. Jos kakkosta ei ole, lyhyimmän maan matalin. Partneri joutuu arvaamaan, kummasta on kyse. Partnerin saadessa tikin lyö hän samoin, paitsi jos hänellä on kakkonen toisen lyömästä maasta. Tällöin lyödään ko. maata.

Kun sivupelaajat ovat saaneet vaihtaa, lyödään partnerin antamasta maasta ensin yksi korkea ja sen jälkeen matalin kortti. Jos kuitenkin pelaajalla on kaksi peräkkäistä matalinta korttia (esimerkiksi 3 ja 4 tai 6 ja 7), kannattaa lyödä suoraan matalin kortti.

Sivupelaajien kannattaa keskittyä ahdistamaan sitä pääpelaajaa, jolla vaikuttaa olevan huonommat kortit. Koska ässistä voi erityisesti 5:n ja jopa 6:n pelissä saada enemmän pisteitä kuin läpipelistä tai pieteistä, kannattaa pelissä usein kiinnittää päähuomio ässiin.

Jos pääpelaajien on pakko ottaa tikkejä, on ne parempi ottaa alku- kuin loppupelissä. Jos pääpelaaja huomaa, että partneri on vaikeuksissa, voi hän ottaa vapaaehtoisesti tikin ja lyödä sitten tämän renomaata.

Jos pelaajalla on kolme tai neljä ässää, on yleensä paras lyödä niistä ensi tilassa yksi tai kaksi, vaikka ne tulisivat omiin tikkeihin.

4. Kotkat

4.1. Jakojen lukumäärä

Jakojen lukumäärään pätee sama kuin alkupelissä.

4.2. Keskikortit

Keskikortteja ei jaeta.

4.3. Maalaaminen

Kotkissa tarjousten järjestys on matalimmasta lukien: pata, risti, ruutu, hertta, misääri, grandi. Misääri on siis noussut toiseksi korkeimmaksi tarjoukseksi. Avaaja ja etupelaaja määrittellään kuten alkupelissä. Maalaamisen aloittaa jakaja.

Alin sallittu tarjous on 6 pataa. Tämä maalataan, jos pelaajalla on jokin seuraavista korttiyhdistelmistä:

- ylivahva väri ja sivumaan ässä
- yksi ensimmäisen kierron ja yksi toisen kierron väri
- seitsemän honööriä, joista kaksi ässää

Muulla värillä kuin padalla ei yleensä ole syytä avata; partnerillahan voi olla vahva pata!

Esimerkki kotkan maalauksesta "6 pataa":

♦ A,K,Q,8,6,2 ♠ A,K,7 ♥ K,5 ♣ 9,5

Yllä olevan tarjouksen yliantona päällimmäisestä kortista lukien

♥K ♣5 ♥5 ♣9 (kts. kohta 4.4.1.).

Jos kuitenkin avaaja on luonnonrenonssi padasta, on maalaus 6 ristiä, jos padasta ja rististä niin 6 ruutua. Jos risti on luonnonrenonssi, ja vahvat värit ovat ruutu ja hertta, maalataan ensimmäisellä kierroksella 6 pataa ja toisella 6 ruutua. Jos ruutu tai hertta on luonnonrenonssi, on turvallisinta passata.

Jos kuitenkin misääri on mahdoton, voi harkita seuraavaa:

- ruutu luonnonrenonssi, maalaukset 6 pataa, 6 ristiä, 6 herttaa;
- hertta luonnonrenonssi, maalaukset 6 pataa, 6 ristiä, 6 ruutua.

Tällöin on huomattava, että jos hertta/ruutu ei olekaan kyllin vahva valtiksi, voidaan joutua pelaamaan 7:ssä!

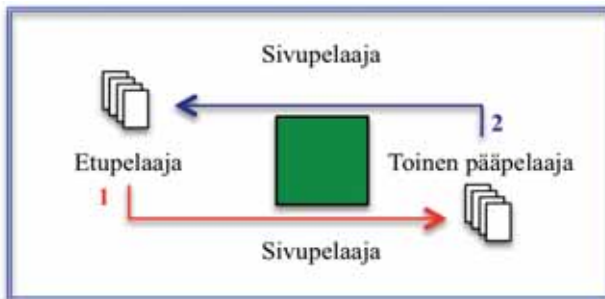
Toinen vaihtoehto jos luonnonrenonssi on ruutu tai hertta on maalata 6 ristiä ja antaa yli pataa sekä ruutua tai herttaa. Partneri huomaa tällöin, ettei luonnonrenonssi ollutkaan pata, vaan siis hertta tai ruutu.

Jos vastustaja on avannut ja itsellä on jokin em. korttiyhdistelmistä, ja partneri on passannut, maalataan 6 alimpaa mahdollisista valttiväreistä.

6 misääriä maalataan, jos pelaajalla on 3 kakkosta, joista voi antaa partnerille mieluiten 2, sekä matalat kortit. Misääriä ei kuitenkaan maalata, jos partneri on maalannut, eikä vastustaja ole tätä ylittänyt tai on luonnonrenonssi jostakin väristä.

4.4. Yliannot

Etupelaaja antaa partnerilleen 4 korttia, ja tämä antaa takaisin samoin 4 korttia. Sivupelaajat eivät vaihda kortteja.



Kotkien yliannossa vain pääpelaajat vaihtavat neljä korttia keskenään.

4.4.1. Valttipeli

Valttipelissä etupelaaja antaa huonoimman/lyhimmän värinsä sekä ässän väristä, jota hän ei tarkoita valtiksi. Vaihtoehtoisesti hän voi antaa kaksi väriä renonssiksi.

Partneri antaa kahta jäljellä olevaa väriä seuraavasti:

- Jos jompaakumpaa väriä on vain 1 tai 2 korttia, annetaan nämä ja

lisäksi korkeimmat kortit toisesta väristä.

- Jos kumpaakin väriä on 3 tai 4 korttia, annetaan väreistä vahvempi (ja toisesta korkein kortti).
- Jos toista väreistä on 3 tai 4 korttia ja toista vähintään 5, on erikseen harkittava, mikä olisi paras ylianto.

Mahdollisuus pelata misääriä ilmoitetaan asettamalla useamman kortin väristä matalin kortti lähimmäksi pöytää.

Kokeneet pelaajat voivat keskenään etukäteen sopien käyttää myös seuraavaa menettelyä, jolla etupelaaja kertoo yliannolla, mitä väriä hän toivoo saavansa:

- Jos yliannossa on kahta väriä, kumpaakin 2 korttia, kertoo pöytää lähempänä olevan värin alempi kortti, käykö misääri. Päällimmäisen värin päällimmäinen kortti taas kertoo, kumpaa jäljellä olevista väreistä etupelaaja toivoo saavansa. Korkeampi kortti toivoo korkeampaa väriä ja matalampi kortti matalampaa väriä.
- Jos etupelaaja antaa yhtä väriä 3 tai 4 korttia, kertoo pöytää lähinnä oleva kortti tätä väriä misäärimahdollisuuden ja päällimmäinen palautusväritoiveen kuin yllä.
- Jos yliannossa on 4 korttia samaa väriä, kertoo päällimmäinen kortti ykköstoiveen palautusväriksi ja toiseksi päällimmäinen sen, mitä toivotaan jatkoksi, jos ei voi palauttaa 4 korttia ykköstoiveväristä.

Kohdan 4.3. korttiesimerkin ylianto ♥K ♣5 ♥5 ♣9 merkitsee, että:

- 1) misääri ei käy (♣9 pöytää vasten ja ♣5 ylempänä),
- 2) sekä ♣ että ♥ ovat renonsseja (maiden kortit ovat ristikkäin) ja
- 3) ensisijaistoive on saada takaisin ruutua (♥K päällimmäisenä ja ♥5 alempana), jolloin pelataan kuusi ruutua.

Partnerin on omien korttiensa ja saamansa yliannon perusteella harkittava, mikä olisi paras palautusylianto.

4.4.2. Grandi

Grandissa pätee sama kuin alkupuleissa, paitsi, että partneri voi antaa korkeita kortteja kahdesta väristä.

4.4.3. Misääri

Misäärissä etupelaajan osalta pätee sama kuin alkupuleissa. Partneri antaa renonssiksi huonomman/lyhyemmän niistä väreistä, joita ei itse saanut.

Toisesta hän antaa, jos väri on hyvä, korkeimman ja matalimman, jos huono, kaksi korkeinta.

4.5. Loppumaalaukset

Päävastuu siitä, että valitaan pääpelaajien kannalta paras (vähiten huono) vaihtoehto, on etupelaajalla. Yleisesti pätee sama kuin alkupeleissä.

Valttipelissä yleensä passataan, paitsi jos kädessä on viimeksi maalatun värin kortit, jotka eivät riittäisi valttipeliin, jolloin korotetaan yhdellä askeleella. Toinen poikkeus on, jos kädessä on väri, jolla varmuudella saa läpipelin, jolloin maalataan tämä.

Jos mikään väreistä ei vaikuta riittävän hyvältä, voi maalata grandin. Sillä on se etu, että sitä ei yleensä koputeta, kun taas huono valttipeli koputetaan varmasti.

Jos molemmat pelaajat ovat ilmaisseet misäärin mahdolliseksi, eikä selvästi vahvaa valttipeliä löydy, on syytä korottaa 6 misääriin.

4.6. Koputukset, pistelasku ja pelitaktiikka

Näihin pätee sama kuin alkupeleissä (pistekaavio kohdassa 3.7.).



Kortit on jaettu SM-kisoissa 2011. Myötäpäivään istuvat Samuli Remes (selin vasemmalla), Pellervo Erkkilä, Martti Bruun ja Yrjö Orispää.

5. Passimisääri

5.1. Yleistä

Passimisääriä ei voi maalata, vaan siihen joudutaan, kun alkupeleissä tai kotkissa ensimmäisellä maalauskierröksellä kaikki pelaajat passaavat. Jakaja jakaa tällöin mahdolliset keskikortit yhden kullekin pelaajalle.

5.2. Yliannot

Kumpikin puolue vaihtaa yhden kortin siten, että ensin antavat pöydällä olevan pakan vieressä istuvat ja sitten toiset pelaajat. ”Pakka antaa”.

Yli annetaan lyhimmän värin matalin kortti kuitenkin niin, että ässä katsotaan matalimmaksi. Poikkeus: jos lyhimmässä värissä on ässän lisäksi vain kakkonen tai kolmonen, annetaan tämä.

Jos kaksi tai kolme väriä ovat yhtä lyhyitä, annetaan matalin kortti.

5.3. Koputukset

Koputukset aloittaa jakaja, ja ne kiertävät myötäpäivään. Kuka tahansa pelaajista voi koputtaa. Jos joku koputtaa, voi jompikumpi vastapuolen pelaajista vastakoputtaa.

Koputtamiseen passimisäärissä liittyy riski, sillä vaikka koputtajalla olisi hyvät kortit, voi hänen partnerillaan olla kurjat. Niinpä koputtajalla tulisi olla partneriltaan saamassaan värissä kaksi honööriä ynnä 2 ja 3, jonkun muun värin kuningas sekä vähintään viiden kortin värissä ässä. Ja tästä huolimatta voi epäonnistua!

5.4. Pistelasku

Passimisäärissä saa yhden pisteen kustakin vastapuolen ottamasta tikistä. Tämän lisäksi saa jokaisesta vastapuolen ottamaan tikkiin sisältyvästä ässästä yhtä monta pistettä, kuin on ko. tikin järjestysluku (siis 1 ... 13). Koputus/vastakoputus kaksinkertaistaa/nelinkertaistaa kaikki pisteet.

5.5. Pelitaktiikkaa

Avauslyönnin tekee jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja.

- Vaikka tikeistäkin saa pisteitä, tärkeintä on saada syötetyksi ässät vastapuolen tikkeihin. Tähän päästään sillä, että partnerit auttavat toisiaan.
- Kun pelaaja pääsee lyömään, lyö hän partneriltaan saamastaan väristä ensin korkeimman (ei kuitenkaan pitkistä väristä ässää) ja seuraavalla kerralla matalimman korttinsa siinä toivossa, että partneri olisi renonssi ja voisi heittää siihen ässänsä.
- Jos pelaaja tarvitsee apua, lyö hän itse antamaansa väriä. Partnerin saadessa tikin, hän pelaa kuin yllä. Jos annettua väriä ei ole, lyödään lyhyestä väristä pieni kortti. Kun partneri saa tikin, lyö hän välittömästi pienimmän kortin saamastaan väristä.
- Jos pelaajalla on useita kortteja väristä, jonka ässä on vastustajilla, voi pelata ko. väriä yläpäästä alkaen kunnes vastustaja joutuu ottamaan ässällään tikin eli ”ajetaan ässä alas”.
- Vastustajan peli on syytä katkaista heti, kun voi. Tikissä neljäntenä oleva voi tehdä sen vaaratta, mutta toisena olevan on yleensä syytä laistaa, jottei saisi tikkiinsä ässää.
- Jos pelaajalla on kolme tai neljä ässää, on syytä ottaa niistä yksi tai kaksi lyhimmissä väreissä olevaa heti pelin alussa.

Kaikkiaan passimisääri on skruuvin peleistä eniten taitoa ja mielikuvitusta edellyttävä.



Kortit on jaettu. Pelitilanne SM-kilpailuista kun myötäpäivään Tapio Lahkela (vasemmalla), Juhani Isomeri, Kari Pylkkänen ja Markku Koivisto pelaavat.

6. Bolsevikki

Bolsevikki eli polsu on tullut skruuviin vasta 1920-luvulla. Monet pitävät sitä edelleen rikkaruohona, joka pitäisi kitkeä pois. Bolsevikkia pelataan näin ollen vain, jos kaikki pelaajat siihen suostuvat. Se tarjoaa kuitenkin haastavan ja erilaisen lisän skruuvin pelitarjontaan.

Bolsevikissa yksi pelaajista pelaa 7:n peliä muita kolmea eli sivupelaajia vastaan. Sivupelaajien tikit ovat yhteisiä.

6.1. Jakojen lukumäärä

Bolsevikkeja pelataan kunkin sitsin yhteydessä neljä jakoa.

6.2 Keskikortit

Bolsevikissa jaetaan keskikortit.

6.3. Maalaaminen

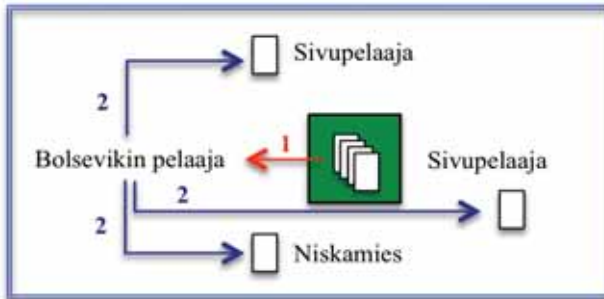
Niin alkupeleissä kuin kotkissakin maalataan heti jaon jälkeen ensiksi ”polsukierros”. Kukin pelaaja vuorollaan joko passaa tai maalaa ”polsu”. Jos useampi maalaa polsun, saa ensiksi maalannut päättää, ottaako hän pelin vai ei. Polsumaalaus tarkoittaa lähtökohtaisesti 7:ää misääriä. Edellytyksenä ovat hyvät misäärikortit, mutta mitään täsmällisiä ohjeita ei voi antaa.

Kunkin pelaajan on maalattava sitsin kuluessa kerran ja vain kerran polsu. Polsu ei korvaa alkupeliä tai kotkaa. Jos sen jälkeen, kun neljä alkupeliä ja neljät kotkat on pelattu ja jotkut pelaajat eivät vielä ole maalanneet polsua, joutuvat he pelaamaan ”pakkopolsun”. Jos näitä pelaajia on useampia, päättää ensiksi vuorossa oleva, pelaako hän ensiksi vai ei.

6.4. Yliannot

Pelin ottanut nostaa ja näyttää muille keskikortit ja antaa tämän jälkeen korteistaan yhden kullekin muista pelaajista. Yliannoilla pyritään pääsemään renonssiksi yhdestä tai kahdesta väristä sekä pääsemään eroon

lyhyiden värien ässistä. Yleensä kannattaa antaa matalin korteista oikealle eli ”niskamiehelle” ja korkein vasemmalla puolella istuvalle. Muut pelaajat eivät anna yli.



Bolshevikin keskikorttien nosto (1) ja yliannot (2).

6.5. Loppumaalaus

Etupelaaja voi joko passata, jolloin peli on 7 misääriä, tai korottaa sen 7:än jossain värissä tai grandissa. Pelin nimi muuttuu tällöin ”mussoliniksi”. Korotus tulee kyseeseen lähinnä pakkopolsussa tai keskikorttien ollessa korkeita. Mussolinia harkittaessa on otettava huomioon, että pietien mahdollisuus on yleensä suurempi kuin bolshevikissa, mutta toisaalta ässistä ei lasketa miinuksia.

6.6. Koputukset

Koputukset alkavat niskamiehestä. Jos tämä passaa, passaavat yleensä toisetkin, sillä niskamiehellä on keskeinen osuus pietin aikaansaamisessa. Koputtaminen edellyttää vähintään kahta kakkosta vähintään neljän kortin väreissä ynnä muutamia korkeita kiinniottokortteja. Etupelaaja voi halutessaan vastakoputtaa. Pisteiden kaksinkertaistaminen ei koske niitä sivupelaajia, jotka ovat passanneet. Jos koputus onnistuu, eli tulee pieti, ei misääriä pelattaessa sivupelaajien tikeissä olevia ässiä kaksinkertaisteta.

6.7. Pistelasku

Bolshevikin pistelasku on pidettävä erillään muiden jakojen pistelaskusta,

koska siinä pisteet ovat henkilökohtaisia, kun taas muissa jaoissa puoluekohtaisia.

Läpipeli on 21 pistettä, pietit 17 ensimmäisestä ja 7 seuraavista. Ässät lasketaan tikin järjestysluvun mukaan. Kullekin sivupelaajalle merkitään näin lasketut pisteet koputusten mahdollisesti kaksinkertaistamina. Etupelaajalle merkitään sivupelaajien yhteenlasketut pisteet päinvastaisella etumerkillä (plus tai miinus).

Kun yhteen sitsiin kuuluvat 12 jakoa on pelattu, lasketaan kunkin pelaajan saamat pisteet erikseen bolsevikkien ja muiden pelien osalta. Näin saadut pisteet yhdistetään siten, että muiden pelien tulokset kerrotaan kahdella ja tähän lisätään bolsevikkien tulos.

6.8. Pelitaktiikkaa

Sivupelaajien päätavoite on saada yhteisin ponnistuksin edes yksi pieti. Ässillä ei tähän verrattuna ole merkitystä. Tämän onnistuminen riippuu ensisijaisesti niskamiehen korteista ja taidosta. Kun jompikumpi muista sivupelaajista saa tikin, on yleensä hyvä lyödä niin, että niskamies saa tikin ja voi jatkaa etupelaajan painostamista. Jos kuitenkin niskamiehellä on toivottomat kortit, yrittää hän päästä renonssiksi jostain väristä siinä toivossa, että muut sivupelaajat saisivat siinä aikaan pietin.

Jos jollakin sivupelaajalla on kakkonen, avaa hän tikin ko. värin toiseksi matalimmalla kortilla ensimmäisessä mahdollisessa tilaisuudessa. Muut sivupelaajat yrittävät sitten päästä renonssiksi tästä väristä.

Jos keskikorttien ja yliantojen perusteella on ilmeistä, että etupelaaja saa läpipelin, kannattaa sivupelaajien pelata ässänsä ensi tilassa.

Niskamies aloittaa pelin lyömällä toiseksi alimman kortin väristä, jossa hänellä on kakkonen. Jos hänellä ei ole kakkosta, lyö hän lyhyimmän värinsä matalimman kortin. Muut sivupelaajat joutuvat päättämään, kummasta on kyse.

7. Skruuvikilpailut

Skruuvikilpailuilla tarkoitetaan tässä pelitilaisuuksia, joihin osallistuu enemmän pelaajia kuin perinteelliset neljä, kuitenkin neljällä jaollinen määrä (8, 12 jne.). Niillä voi kullakin olla omat, erikseen sovitut sääntönsä. Seuraavassa esitetään kuitenkin muutamia yleisiä suosituksia.

Kuten normaaliskruuvissa, kilpailuissakin kaikki pelaavat vuorollaan kaikkien muiden kanssa. Jotta jakojen määrä ei paisuisi kohtuuttoman suureksi, kuuluu yhteen sitsiin vain kaksi tai neljä jakoa: alkupeli ja kotka tai kaksi kumpaakin (tai nämä korvaavia passimisäärejä). Bolsevikkeja ei pelata. Jos on käytettävissä tietokoneohjattu jakokone, pelataan kaikissa pöydissä samanaikaisesti samat jaot.

Jos pelaaja lyönnillään rikkoo maantuntopakkoa, ja tämä havaitaan ennen kuin seuraavaa tikkiä on lyöty, virhe korjataan, ja peliä jatketaan. Misäärissä virhetikissä mahdollisesti olleet ässät lasketaan virheen tehneen puolueen ottamiksi. Jos virhe havaitaan tätä myöhemmin, ei virhettä korjata, vaan peli jatkuu. Pistelaskussa valtti- ja grandipelissä vähennetään tällöin virheen tehneen puolueen tikeistä kaksi, misäärissä lisätään kaksi tikkiä. Misäärissä virhetikissä mahdollisesti olleet ässät lasketaan virheen tehneen puolueen ottamiksi.

Pistelaskussa lasketaan ”raakapisteet” tavalliseen tapaan. Pisteet voidaan myös laskea tietokoneohjelmalla, joka vertaa kunkin pelaajan saamia pisteitä muiden pelaajien samoilla korteilla saamiin pisteisiin. Plussia saa tällöin se, joka on menestynyt muita paremmin, ja miinuksia muita huonommin menestyneet. Tätä tapaa suositellaan käytettäväksi, jos se on teknisesti toteutettavissa.

Kilpailuissa suositellaan käytettäväksi muutenkin tämän oppaan sääntöjä ja suosituksia. Jos niistä on tarkoitus poiketa, on tästä sovittava ja pelaajille selkeästi ilmoitettava ennen kilpailun alkua.

Liite 1. Puupää

Jos paikalla on vain kolme pelaajaa, he voivat halutessaan pelata puupään kanssa. Puupää edustaa neljättä pelaajaa, jonka kortit jaon jälkeen asetetaan näkyville. Mahdolliset keskikortit jätetään piiloon. Kukin pelaaja tarjoaa pelataksaan puupään pelitoverina.

Korttien jako suoritetaan kuten normaaleissa alkupeleissä ja kotkissa. Jakaja aloittaa tarjoukset, mitkä kiertävät normaalisti myötäpäivään. Puupää ei tarjoa mitään, vaan passaa aina. Korkeimman tarjouksen tehnyt eli etupelaaja vaihtaa tarvittaessa paikkaansa istuakseen puupäätä vastapäätä.

Ennen pelin alkua on sovittava, pelataanko passimisäärejä. Jos ne sovitaan pelattavaksi, on puupää jakajan partnerina. Ennen seuraavaa jakoa puupää vaihtaa paikkaansa vasemmalla istuvan naapurinsa kanssa. Puupään kanssa ei pelata bolsevikkiä, eikä puupäätä pelata kilpailuissa.

Samoin ennen pelin alkua on sovittava, onko etupelaajan nostettava mahdolliset keskikortit, vai voiko hän halutessaan antaa puupään nostaa ne. Yliannot tehdään tavalliseen tapaan. Tämän jälkeen etupelaaja määrittää lopullisen pelin ja sen korkeuden.

Ohessa esimerkki kotkajaosta puupään kanssa:

Ensi kierroksella A passaa ja B voi passata.

Pelaaja C voi hyvin tarjota 6 pataa ja pelata onnistuneen läpipelin kun hän antaa puupäälle ♦8 ♥7,5,4 ja saa puupäältä ♠Q,7,2 ♣A.

Pelaaja B voi hieman rohkeasti tarjota 6 misääriä kun antaa puupäälle ♣3,2 ♠6,3 ja saa puupäältä ♥Q,J,3,2. Peli menee läpi, koska pelaaja A joutuu lyömään ruutua aina ennen puupäätä. Etupelaaja voi joutua ottamaan yhden ♥-tikin.

Pelaaja C voi B:n misääritarjouksen

Puupää

♥ Q,J,3,2
♦ Q,3,2
♣ A,7,5
♠ Q,7,2

Pelaaja A

♥ A,10,8,6
♦ A,9,5
♣ 10,9,6
♠ J,8,4

Pelaaja B

♥ K,9
♦ K,J,10,7,6,4
♣ 4,3,2
♠ 6,3

Pelaaja C

♥ 7,5,4
♦ 8
♣ K,Q,J,8
♠ A,K,10,9,5

jälkeen riskiä miettiessään korottaa 7 pataan. Kyseisillä korteilla hän saa pelin läpi, koska pata jakautuu 3-2 ja risti 3-3 A:lle ja B:lle. Nämä jakaumat paljastuvat kuitenkin vasta pelin kuluessa.

Puupäässä pelaajien pisteet lasketaan tavanomaiseen tapaan puolueittain.



Tallinnaskruuvi pelataan Viron shakkikeskuksen hienossa kellariholvissa Tallinnan vanhassa kaupungissa. Yksi jako keväältä 2012 kun myötöpäivään Yrjö Orispää (vasemmalla), Juhani Isomeri, Tapio Lahkela ja Rainer Laurén pelaavat.

Liite 2. Viiden hengen skruuvi

Viiden hengen skruuvi pelataan muutoin kuin tavallinen neljän hengen, paitsi että kolmen sitsin asemesta sitsejä on viisi. Jokaisessa sitsissä kukin pelaaja vuorollaan lepää (= ei pelaa). Pelaajat vaihtavat paikkoja oikean kaavion mukaisesti.

Jako	Pelaajat	Lepääjä
1.	1 3 4 2	5
2.	1 2 3 5	4
3.	1 2 5 4	3
4.	1 4 5 3	2
5.	2 5 3 4	1

Liite 3. Pistelaskukaavakkeen malli (kts. www.skruuvi.fi)

Pelaaja	1	2	1+2	3	Lopputulokset

Varsinaiset pelit = 3 x 8 = 24 jakoa

Alkupelit	1. sitsi		2. sitsi		3. sitsi	
	Me	Yht	Me	Yht	Me	Yht
I						
II						
III						
IV						
Kotkat						
I						
II						
III						
IV						

Misääri	Me	Me	Me	Me	Me	Me	Me
1. ässä							
2. ässä							
3. ässä							
4. ässä							
Tikit							
Yhteensä							



Skruuvi on varsin iloinen ja riemukas harrastus kuten Risto Hallman osoittaa ja Juhani Gulin myötäilee etualalla.

Skruuvi – Arvo Ylpön peli

Mittavasta ja merkittävästä elämäntyöstään tunnettu arkkiatri Arvo Ylppö hoiti fyysistä kuntoaan säännöllisellä voimistelulla. Älyllisen kunnon ja muistin ylläpitämiseksi hän pelasi kortti-peleistä haastavinta – skruuvia. Skruuvissa yhdistyvät looginen ajattelu, muisti ja riskien arviointi

Helsingin Suomalainen Klubi, joka oli Ylpön skruuvinpeluun kantapaikka, on suomalaisen skruuvin keskus. Siellä kehitetään ja nykyaikaistetaan peliä vastaamaan tämän päivän nopeaa ja tehokasta elämänrytmiä.

Klubin toimesta on koottu pelin vuosien kuluessa kokemat muutokset ja säännöt uudeksi Skruuvioppaaksi, jota käytetään suuremmissa kilpailuissa, kuten SM-kilpailuissa, Ylpön muistokilpailussa, Tallinna-skruuvissa ja Gardan skruuviviikolla.

Oppaalla on myös toinen tärkeä tehtävä: opastaa uusia pelaajia helpolla tavalla tämän jalon pelin harrastajiksi.

Skruuvioppaan on laatinut klubin jäsen, DI Kari Bergholm. Hän on onnistuneesti koonnut yhtenäisen terminologian ja säännösten niin, että edellisen, vuonna 1944 julkaistun, oppaan ainakin aloittelijalle vaikea ja kryptinenkin teksti on saatu ymmärrettävään muotoon.