Ekarté

Mål

• Ekarté är ett stickspel för två spelare med 32 kort.

• Ett stick är en runda där båda lägger ett kort och bästa kort vinner och en giv är en omgång med fem kort var och fem stick.

• Målet i varje giv är att ta minst tre av fem stick och partiet vinns vid fem poäng.

Förberedelser

• Ta bort tvåor till sexor så att 32 kort återstår. Rangen är kung högst sedan dam knekt ess tia nia åtta och sjua lägst där ess ligger mellan knekt och tia.

• Givaren växlar varje giv.

• Förhand är den som inte gav.

• Dela i grupper om två och tre så att varje spelare får fem kort.

• Vänd nästa kort öppet och dess färg blir trumf.

• Talongen är de kort som blir över efter given.

• Trumf är den starkaste färgen så en trumf sjua slår en kung i annan färg. Visar det uppvända kortet en kung får givaren ett poäng direkt. Det uppvända kortet ingår inte i talongen.

Så spelar ni

1	**Byte**

• Byte i Ekarté betyder att förhand föreslår att kasta ett visst antal kort och få lika många nya ur talongen.

• Givaren får acceptera eller vägra förslaget och vid ja får även givaren byta kort.

• Förhand måste inte byta alls.

• Nya förslag får göras tills någon är nöjd med handen eller givaren vägrar eller talongen tar slut.

• Kastade kort läggs avsides och används inte mer.

2	**Trumfkung**

• Den som håller trumfkungen alltså kungen i trumffärgen kan tala om det före första kortet och få ett poäng. Glöms anmälan innan spelet börjar går poängen förlorad.

3	**Stickspel**

• Förhand spelar ut första sticket och vinnaren spelar ut nästa.

• Den andra spelaren lägger samma färg om det går och vinner sticket om det går.

• Saknas färgen måste spelaren lägga trumf om trumf finns på hand.

• Saknas både färg och trumf läggs valfritt kort vilket kallas att saka.

• Högsta kort i utspelad färg tar sticket om ingen trumf lagts och annars tar högsta trumfen sticket.

Ekarté

Poäng

• Handen poängsätts efter att alla fem stick har spelats. Tre eller fyra stick ger ett poäng som kallas point. Alla fem stick ger två poäng som kallas vole.

• Sårbar är en spelare som spelat utan att ha bytt kort alltså förhand som aldrig föreslog byte eller givaren som vägrade det första förslaget.

• Tar en sårbar spelare färre än tre stick får motspelaren två poäng.

• Sårbar förhand som tar färre än tre stick ger två poäng till givaren.

• Sårbar givare som tar färre än tre stick ger två poäng till förhand.

• Vinner motspelaren alla fem stick blir det ändå bara två poäng.

• Uppvänd kung ger ett poäng till givaren. Anmäld trumfkung ger ett poäng till innehavaren.

Slut

• Partiet vinns av den som först når fem poäng.

Ekarté

Poängblad Ekarté. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Utfall	Poäng A	Poäng B