

MISÄR 0

Spelföraren får varken ta hem flest eller delat flest stick.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

1

MISÄR 0

Spelföraren får varken ta hem flest eller delat flest stick.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

2

MISÄR 0

Spelföraren får varken ta hem flest eller delat flest stick.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

3

MISÄR 0

Spelföraren får varken ta hem flest eller delat flest stick.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

4

OSÄKERHET 1

Före handens början gissar spelföraren på två möjliga mängder stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem en av de gissade stickmängderna.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

1

OSÄKERHET 1

Före handens början gissar spelföraren på två möjliga mängder stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem en av de gissade stickmängderna.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

2

OSÄKERHET 1

Före handens början gissar spelföraren på två möjliga mängder stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem en av de gissade stickmängderna.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

3

OSÄKERHET 1

Före handens början gissar spelföraren på två möjliga mängder stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem en av de gissade stickmängderna.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

4

TRUMF 1

Spelföraren bestämmer trumfärg.

Poäng: 1
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

1

TRUMF 1

Spelföraren bestämmer trumffärg.

Poäng: 1
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

2

TRUMF 1

Spelföraren bestämmer trumffärg.

Poäng: 1
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

3

TRUMF 1

Spelföraren bestämmer trumffärg.

Poäng: 1
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

4

GRILL 1

Spelföraren börjar med att bestämma trumffärg. Denna trumffärg gäller dock bara under det första sticket. Därefter blir den färg som spelades ut i föregående stick ny trumffärg och så fortsätter det fram till handens slut.

Poäng: 2
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

1

GRILL 1

Spelföraren börjar med att bestämma trumffärg. Denna trumffärg gäller dock bara under det första sticket. Därefter blir den färg som spelades ut i föregående stick ny trumffärg och så fortsätter det fram till handens slut.

Poäng: 2
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

2

GRILL 1

Spelföraren börjar med att bestämma trumffärg. Denna trumffärg gäller dock bara under det första sticket. Därefter blir den färg som spelades ut i föregående stick ny trumffärg och så fortsätter det fram till handens slut.

Poäng: 2
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

3

GRILL 1

Spelföraren börjar med att bestämma trumffärg. Denna trumffärg gäller dock bara under det första sticket. Därefter blir den färg som spelades ut i föregående stick ny trumffärg och så fortsätter det fram till handens slut.

Poäng: 2
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

4

BLOCKTRUMF 2

Spelföraren bestämmer trumffärg. Såvida spelföraren inte enbart besitter trumfkort får denne inte spela trumf förrän en annan spelare har spelat trumf.

Poäng: 1
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

1

BLOCKTRUMF 2

Spelföraren bestämmer trumffärg. Såvida spelföraren inte enbart besitter trumfkort får denne inte spela trumf förrän en annan spelare har spelat trumf.

Poäng: 1
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

2

BLOCKTRUMF 2

Spelföraren bestämmer trumf-färg. Såvida spelföraren inte enbart besitter trumfkort får denne inte spela trumf förrän en annan spelare har spelat trumf.

Poäng: 1
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

3

BLOCKTRUMF 2

Spelföraren bestämmer trumf-färg. Såvida spelföraren inte enbart besitter trumfkort får denne inte spela trumf förrän en annan spelare har spelat trumf.

Poäng: 1
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

4

LIMBO 2

Spelföraren måste ta hem färre av de 7 första sticken än av de 6 sista.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

1

LIMBO 2

Spelföraren måste ta hem färre av de 7 första sticken än av de 6 sista.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

2

LIMBO 2

Spelföraren måste ta hem färre av de 7 första sticken än av de 6 sista.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

3

LIMBO 2

Spelföraren måste ta hem färre av de 7 första sticken än av de 6 sista.

Poäng: 1
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

4

ÖVERFLÖD 2

–

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: min. 5

STANDARD BUD

1

ÖVERFLÖD 2

–

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: min. 5

STANDARD BUD

2

ÖVERFLÖD 2

–

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: min. 5

STANDARD BUD

3

ÖVERFLÖD 2

–

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: min. 5

STANDARDBUD

4

MÄSTARMISÄR 3

Spelföraren måste ta hem först eller delat först stick.

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

1

MÄSTARMISÄR 3

Spelföraren måste ta hem först eller delat först stick.

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

2

MÄSTARMISÄR 3

Spelföraren måste ta hem först eller delat först stick.

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

3

MÄSTARMISÄR 3

Spelföraren måste ta hem först eller delat först stick.

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

4

SÄKERHET 3

Före handens början gissar spelföraren på en möjlig mängd stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem den gissade stickmängden.

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

1

SÄKERHET 3

Före handens början gissar spelföraren på en möjlig mängd stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem den gissade stickmängden.

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

2

SÄKERHET 3

Före handens början gissar spelföraren på en möjlig mängd stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem den gissade stickmängden.

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

3

SÄKERHET 3

Före handens början gissar spelföraren på en möjlig mängd stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem den gissade stickmängden.

Poäng: 2
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

4

MAXTRUMF 3

Spelföraren väljer trumffärg.

Poäng: 3
Trumf: ja
Stick: min. 7

STANDARD BUD

1

MAXTRUMF 3

Spelföraren väljer trumffärg.

Poäng: 3
Trumf: ja
Stick: min. 7

STANDARD BUD

2

MAXTRUMF 3

Spelföraren väljer trumffärg.

Poäng: 3
Trumf: ja
Stick: min. 7

STANDARD BUD

3

MAXTRUMF 3

Spelföraren väljer trumffärg.

Poäng: 3
Trumf: ja
Stick: min. 7

STANDARD BUD

4

SUBTRUMF 3

Spelföraren väljer trumffärg.
Denne får dock inte välja en trumffärg som denne har flest eller delat flest kort i.

Poäng: 3
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

1

SUBTRUMF 3

Spelföraren väljer trumffärg.
Denne får dock inte välja en trumffärg som denne har flest eller delat flest kort i.

Poäng: 3
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

2

SUBTRUMF 3

Spelföraren väljer trumffärg.
Denne får dock inte välja en trumffärg som denne har flest eller delat flest kort i.

Poäng: 3
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

3

SUBTRUMF 3

Spelföraren väljer trumffärg.
Denne får dock inte välja en trumffärg som denne har flest eller delat flest kort i.

Poäng: 3
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

4

MÄSTARÖVERFLÖD 4

Spelföraren måste ta hem enskilt flest stick.

Poäng: 3
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

1

MÄSTARÖVERFLÖD 4

Spelföraren måste ta hem enskilt flest stick.

Poäng: 3
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

2

MÄSTARÖVERFLÖD 4

Spelföraren måste ta hem enskilt flest stick.

Poäng: 3
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

3

MÄSTARÖVERFLÖD 4

Spelföraren måste ta hem enskilt flest stick.

Poäng: 3
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

4

NOLL 4

–

Poäng: 4
Trumf: nej
Stick: 0

STANDARD BUD

1

NOLL 4

–

Poäng: 4
Trumf: nej
Stick: 0

STANDARD BUD

2

NOLL 4

–

Poäng: 4
Trumf: nej
Stick: 0

STANDARD BUD

3

NOLL 4

–

Poäng: 4
Trumf: nej
Stick: 0

STANDARD BUD

4

RANGTRUMF 4

Icke-spelförarna väljer ett kort var och lägger dem på bordet med bildsidan nedåt. Korten vänds sedan upp och spelföraren byter ut ett av sina kort mot ett av motspelarnas som är högst eller delat högst. Det valda kortets färg är trumffärgen.

Poäng: 4
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

1

RANGTRUMF 4

Icke-spelförarna väljer ett kort var och lägger dem på bordet med bildsidan nedåt. Korten vänds sedan upp och spelföraren byter ut ett av sina kort mot ett av motspelarnas som är högst eller delat högst. Det valda kortets färg är trumffärgen.

Poäng: 4
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARD BUD

2

RANGTRUMF

4

Icke-spelförarna väljer ett kort var och lägger dem på bordet med bildsidan nedåt. Kortet vänds sedan upp och spelföraren byter ut ett av sina kort mot ett av motspelarnas som är högst eller delat högst. Det valda kortets färg är trumffärgen.

Poäng: 4
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

3

RANGTRUMF

4

Icke-spelförarna väljer ett kort var och lägger dem på bordet med bildsidan nedåt. Kortet vänds sedan upp och spelföraren byter ut ett av sina kort mot ett av motspelarnas som är högst eller delat högst. Det valda kortets färg är trumffärgen.

Poäng: 4
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

4

MÄSTARTRUMF

6

Spelaren till höger om spelföraren bestämmer trumffärg, men först får de andra icke-spelförarna säga vilken trumffärg de föredrar och hur mycket de föredrar denna på en skala från 1 till 5 (utan motivering).

Poäng: 6
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

1

MÄSTARTRUMF

6

Spelaren till höger om spelföraren bestämmer trumffärg, men först får de andra icke-spelförarna säga vilken trumffärg de föredrar och hur mycket de föredrar denna på en skala från 1 till 5 (utan motivering).

Poäng: 6
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

2

MÄSTARTRUMF

6

Spelaren till höger om spelföraren bestämmer trumffärg, men först får de andra icke-spelförarna säga vilken trumffärg de föredrar och hur mycket de föredrar denna på en skala från 1 till 5 (utan motivering).

Poäng: 6
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

3

MÄSTARTRUMF

6

Spelaren till höger om spelföraren bestämmer trumffärg, men först får de andra icke-spelförarna säga vilken trumffärg de föredrar och hur mycket de föredrar denna på en skala från 1 till 5 (utan motivering).

Poäng: 6
Trumf: ja
Stick: min. 5

STANDARDBUD

4

OBESUDLAT BUD

8

Spelföraren måste ta hem alla 2:or. Alla 2:or måste visas till samtliga spelare under handens gång och får inte ingå i en ateljé. *Om budet går hem får spelföraren lika många poäng som kombinationsbudets rang. Skulle dessutom kombinationsbudets rang vara 13 eller högre vinner spelföraren spelet omedelbart, oavsett poängställning. När detta inträffar erhåller spelföraren rätten att titulera sig *Obesudlad Mästare av Kombinations-Whist* under resten av sitt liv.

Poäng: *
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

1

OBESUDLAT BUD

8

Spelföraren måste ta hem alla 2:or. Alla 2:or måste visas till samtliga spelare under handens gång och får inte ingå i en ateljé. *Om budet går hem får spelföraren lika många poäng som kombinationsbudets rang. Skulle dessutom kombinationsbudets rang vara 13 eller högre vinner spelföraren spelet omedelbart, oavsett poängställning. När detta inträffar erhåller spelföraren rätten att titulera sig *Obesudlad Mästare av Kombinations-Whist* under resten av sitt liv.

Poäng: *
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

2

OBESUDLAT BUD

8

Spelföraren måste ta hem alla 2:or. Alla 2:or måste visas till samtliga spelare under handens gång och får inte ingå i en ateljé. *Om budet går hem får spelföraren lika många poäng som kombinationsbudets rang. Skulle dessutom kombinationsbudets rang vara 13 eller högre vinner spelföraren spelet omedelbart, oavsett poängställning. När detta inträffar erhåller spelföraren rätten att titulera sig *Obesudlad Mästare av Kombinations-Whist* under resten av sitt liv.

Poäng: *
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARDBUD

3

OBESUDLAT BUD 8

Spelföraren måste ta hem alla 2:or. Alla 2:or måste visas till samtliga spelare under handens gång och får inte ingå i en ateljé. *Om budet går hem får spelföraren lika många poäng som kombinationsbudets rang. Skulle dessutom kombinationsbudets rang vara 13 eller högre vinner spelföraren spelet omedelbart, oavsett poängställning. När detta inträffar erhåller spelföraren rätten att titulera sig *Obesudlad Mästare av Kombinations-Whist* under resten av sitt liv.

Poäng: *
Trumf: nej
Stick: se →

STANDARD BUD

4

RÄTTVISA -4

Före handens början väljer spelföraren ett valfritt kort som blir *rättvisans kort*. När sticket som innehåller rättvisans kort har spelats bestämmer spelföraren vilken spelare som tar hem det.

Prioritet: 1

SPECIAL BUD

1

RÄTTVISA -4

Före handens början väljer spelföraren ett valfritt kort som blir *rättvisans kort*. När sticket som innehåller rättvisans kort har spelats bestämmer spelföraren vilken spelare som tar hem det.

Prioritet: 1

SPECIAL BUD

2

RÄTTVISA -4

Före handens början väljer spelföraren ett valfritt kort som blir *rättvisans kort*. När sticket som innehåller rättvisans kort har spelats bestämmer spelföraren vilken spelare som tar hem det.

Prioritet: 1

SPECIAL BUD

3

RÄTTVISA -4

Före handens början väljer spelföraren ett valfritt kort som blir *rättvisans kort*. När sticket som innehåller rättvisans kort har spelats bestämmer spelföraren vilken spelare som tar hem det.

Prioritet: 1

SPECIAL BUD

4

LÄTTJA -3

För de stick där spelföraren inte spelar ut, spelar spelföraren sist.

Prioritet: 1

SPECIAL BUD

1

LÄTTJA -3

För de stick där spelföraren inte spelar ut, spelar spelföraren sist.

Prioritet: 1

SPECIAL BUD

2

LÄTTJA -3

För de stick där spelföraren inte spelar ut, spelar spelföraren sist.

Prioritet: 1

SPECIAL BUD

3

LÄTTJA -3

För de stick där spelföraren inte spelar ut, spelar spelföraren sist.

Prioritet: 1

SPECIAL BUD

4

POTENTIAL -2

Om budet går hem markeras det med ett P, en *potential*, i spelförarens kolumn. En spelare som innehar fler potentialer än en annan kan buda över den senares bud med ett bud rankat lika högt som det ledande budet.

SPECIALBUD

1

POTENTIAL -2

Om budet går hem markeras det med ett P, en *potential*, i spelförarens kolumn. En spelare som innehar fler potentialer än en annan kan buda över den senares bud med ett bud rankat lika högt som det ledande budet.

SPECIALBUD

2

POTENTIAL -2

Om budet går hem markeras det med ett P, en *potential*, i spelförarens kolumn. En spelare som innehar fler potentialer än en annan kan buda över den senares bud med ett bud rankat lika högt som det ledande budet.

SPECIALBUD

3

POTENTIAL -2

Om budet går hem markeras det med ett P, en *potential*, i spelförarens kolumn. En spelare som innehar fler potentialer än en annan kan buda över den senares bud med ett bud rankat lika högt som det ledande budet.

SPECIALBUD

4

BRÅDSKA -2

Spelföraren blir förhand och spelar därmed ut i första sticket.

SPECIALBUD

1

BRÅDSKA -2

Spelföraren blir förhand och spelar därmed ut i första sticket.

SPECIALBUD

2

BRÅDSKA -2

Spelföraren blir förhand och spelar därmed ut i första sticket.

SPECIALBUD

3

BRÅDSKA -2

Spelföraren blir förhand och spelar därmed ut i första sticket.

SPECIALBUD

4

JÄRN -1

Essen rankas lägst istället för högst.

SPECIALBUD

1

JÄRN -1

Essen rankas lägst istället för högst.

SPECIALBUD

2

JÄRN -1

Essen rankas lägst istället för högst.

SPECIALBUD

3

JÄRN -1

Essen rankas lägst istället för högst.

SPECIALBUD

4

BREV -1

Före handens början skickar alla spelare 3 kort till höger.

SPECIALBUD

Prioritet: 2

1

BREV -1

Före handens början skickar alla spelare 3 kort till höger.

SPECIALBUD

Prioritet: 2

2

BREV -1

Före handens början skickar alla spelare 3 kort till höger.

SPECIALBUD

Prioritet: 2

3

BREV -1

Före handens början skickar alla spelare 3 kort till höger.

SPECIALBUD

Prioritet: 2

4

GIRIGHET 0

I slutet av handen läggs ett virtuellt stick till eller dras bort från spelföraren så att det missgynnar denne. Om budet går hem får spelföraren 1 extra-poäng.

Inkompatibilitet: Obesudlat Bud

SPECIALBUD

1

GIRIGHET 0

I slutet av handen läggs ett virtuellt stick till eller dras bort från spelföraren så att det missgynnar denne. Om budet går hem får spelföraren 1 extra-poäng.

Inkompatibilitet: Obesudlat Bud

SPECIALBUD

2

GIRIGHET 0

I slutet av handen läggs ett virtuellt stick till eller dras bort från spel föraren så att det missgynnar denne. Om budet går hem får spel föraren 1 extra-poäng.

Inkompatibilitet: *Obesudlat Bud*

SPECIALBUD

3

GIRIGHET 0

I slutet av handen läggs ett virtuellt stick till eller dras bort från spel föraren så att det missgynnar denne. Om budet går hem får spel föraren 1 extra-poäng.

Inkompatibilitet: *Obesudlat Bud*

SPECIALBUD

4

ATELJÉ 1

Spel föraren väljer 4 kort som denne lägger i *ateljén*. Dessa kort visas för samtliga spelare under handens gång. Så fort det inte längre finns 4 kort i ateljen måste spel föraren, om möjligt, lägga dit ett nytt kort från handen.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: *Öppen Hand*

SPECIALBUD

1

ATELJÉ 1

Spel föraren väljer 4 kort som denne lägger i *ateljén*. Dessa kort visas för samtliga spelare under handens gång. Så fort det inte längre finns 4 kort i ateljen måste spel föraren, om möjligt, lägga dit ett nytt kort från handen.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: *Öppen Hand*

SPECIALBUD

2

ATELJÉ 1

Spel föraren väljer 4 kort som denne lägger i *ateljén*. Dessa kort visas för samtliga spelare under handens gång. Så fort det inte längre finns 4 kort i ateljen måste spel föraren, om möjligt, lägga dit ett nytt kort från handen.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: *Öppen Hand*

SPECIALBUD

3

ATELJÉ 1

Spel föraren väljer 4 kort som denne lägger i *ateljén*. Dessa kort visas för samtliga spelare under handens gång. Så fort det inte längre finns 4 kort i ateljen måste spel föraren, om möjligt, lägga dit ett nytt kort från handen.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: *Öppen Hand*

SPECIALBUD

4

MÄSTARBREV 1 el. 3

Om budet budas i kombination med ett trumf-bud som inte är *Grill* är rangen 3, men annars endast 1. Före handens början skickar alla utom spel föraren 3 kort till spelaren till vänster (spel föraren hoppas över).

Prioritet: 3

SPECIALBUD

1

MÄSTARBREV 1 el. 3

Om budet budas i kombination med ett trumf-bud som inte är *Grill* är rangen 3, men annars endast 1. Före handens början skickar alla utom spel föraren 3 kort till spelaren till vänster (spel föraren hoppas över).

Prioritet: 3

SPECIALBUD

2

MÄSTARBREV 1 el. 3

Om budet budas i kombination med ett trumf-bud som inte är *Grill* är rangen 3, men annars endast 1. Före handens början skickar alla utom spel föraren 3 kort till spelaren till vänster (spel föraren hoppas över).

Prioritet: 3

SPECIALBUD

3

MÄSTARBREV 1 el. 3

Om budet budas i kombination med ett trumf-bud som inte är *Grill* är rangen 3, men annars endast 1. Före handens början skickar alla utom spel-föraren 3 kort till spelaren till vänster (spelföraren hoppas över).

Prioritet: 3

SPECIALBUD

4

SLUT-HUND 1

Spelföraren får inte ta hem det sista sticket.

Inkompatibilitet: Noll

SPECIALBUD

1

SLUT-HUND 1

Spelföraren får inte ta hem det sista sticket.

Inkompatibilitet: Noll

SPECIALBUD

2

SLUT-HUND 1

Spelföraren får inte ta hem det sista sticket.

Inkompatibilitet: Noll

SPECIALBUD

3

SLUT-HUND 1

Spelföraren får inte ta hem det sista sticket.

Inkompatibilitet: Noll

SPECIALBUD

4

ÖPPEN TRUMF 1

Spelföraren spelar med öppna trumfkort; Det vill säga spelförarens trumfkort måste visas för samtliga spelare under handens gång. Om detta bud kombineras med *Ateljé* så får ateljén inte innehålla några trumfkort.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: trumflösa bud, Grill, Öppen Hand

SPECIALBUD

1

ÖPPEN TRUMF 1

Spelföraren spelar med öppna trumfkort; Det vill säga spelförarens trumfkort måste visas för samtliga spelare under handens gång. Om detta bud kombineras med *Ateljé* så får ateljén inte innehålla några trumfkort.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: trumflösa bud, Grill, Öppen Hand

SPECIALBUD

2

ÖPPEN TRUMF 1

Spelföraren spelar med öppna trumfkort; Det vill säga spelförarens trumfkort måste visas för samtliga spelare under handens gång. Om detta bud kombineras med *Ateljé* så får ateljén inte innehålla några trumfkort.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: trumflösa bud, Grill, Öppen Hand

SPECIALBUD

3

ÖPPEN TRUMF 1

Spelföraren spelar med öppna trumfkort; Det vill säga spelförarens trumfkort måste visas för samtliga spelare under handens gång. Om detta bud kombineras med *Ateljé* så får ateljén inte innehålla några trumfkort.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: trumflösa bud, Grill, Öppen Hand

SPECIALBUD

4

LÅS 2

Spelföraren får inte ta hem något av de 3 första sticken.

SPECIALBUD

Inkompatibilitet: Noll

1

LÅS 2

Spelföraren får inte ta hem något av de 3 första sticken.

SPECIALBUD

Inkompatibilitet: Noll

2

LÅS 2

Spelföraren får inte ta hem något av de 3 första sticken.

SPECIALBUD

Inkompatibilitet: Noll

3

LÅS 2

Spelföraren får inte ta hem något av de 3 första sticken.

SPECIALBUD

Inkompatibilitet: Noll

4

STRAFF 2

Om budet inte går hem så dras förlorar spelföraren ytterligare 2 poäng.

SPECIALBUD

1

STRAFF 2

Om budet inte går hem så dras förlorar spelföraren ytterligare 2 poäng.

SPECIALBUD

2

STRAFF 2

Om budet inte går hem så dras förlorar spelföraren ytterligare 2 poäng.

SPECIALBUD

3

STRAFF 2

Om budet inte går hem så dras förlorar spelföraren ytterligare 2 poäng.

SPECIALBUD

4

PEST 2

Spelföraren väljer en färg som blir *pestfärgen*. Spelföraren får inte bli *förpestad*; det vill säga får inte ta hem enskilt flest pest-kort, såvida inte denne blir *hedervärt förpestad* och tar hem hela pestfärgen samt att budet i övrigt går hem, i vilket fall spelföraren tilldelas 1 hedervärt extra-poäng. Såvida spelföraren har något annat val får denne inte spela ut i pestfärgen före pestfärgen har spelats på annat sätt.

Prioritet: 1

Inkompatibilitet: Misär, Mästarmisär, Noll

SPECIALBUD

1

PEST 2

Spelföraren väljer en färg som blir *pestfärgen*. Spelföraren får inte bli *förpestad*; det vill säga får inte ta hem enskilt flest *pest-kort*, såvida inte denne blir *hedervärt förpestad* och tar hem hela *pestfärgen* samt att budet i övrigt går hem, i vilket fall spelföraren tilldelas 1 hedervärt extra-poäng. Såvida spelföraren har något annat val får denne inte spela ut i *pestfärgen* före *pestfärgen* har spelats på annat sätt.

Prioritet: 1

Inkompatibilitet: *Misär, Mästarmisär, Noll*

SPECIALBUD

2

PEST 2

Spelföraren väljer en färg som blir *pestfärgen*. Spelföraren får inte bli *förpestad*; det vill säga får inte ta hem enskilt flest *pest-kort*, såvida inte denne blir *hedervärt förpestad* och tar hem hela *pestfärgen* samt att budet i övrigt går hem, i vilket fall spelföraren tilldelas 1 hedervärt extra-poäng. Såvida spelföraren har något annat val får denne inte spela ut i *pestfärgen* före *pestfärgen* har spelats på annat sätt.

Prioritet: 1

Inkompatibilitet: *Misär, Mästarmisär, Noll*

SPECIALBUD

3

PEST 2

Spelföraren väljer en färg som blir *pestfärgen*. Spelföraren får inte bli *förpestad*; det vill säga får inte ta hem enskilt flest *pest-kort*, såvida inte denne blir *hedervärt förpestad* och tar hem hela *pestfärgen* samt att budet i övrigt går hem, i vilket fall spelföraren tilldelas 1 hedervärt extra-poäng. Såvida spelföraren har något annat val får denne inte spela ut i *pestfärgen* före *pestfärgen* har spelats på annat sätt.

Prioritet: 1

Inkompatibilitet: *Misär, Mästarmisär, Noll*

SPECIALBUD

4

ÖPPEN HAND 3

Spelföraren spelar med öppen hand. Det vill säga, alla dennes kort visas för samtliga spelare under handens gång.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: *Ateljé, Öppen Trumf*

SPECIALBUD

1

ÖPPEN HAND 3

Spelföraren spelar med öppen hand. Det vill säga, alla dennes kort visas för samtliga spelare under handens gång.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: *Ateljé, Öppen Trumf*

SPECIALBUD

2

ÖPPEN HAND 3

Spelföraren spelar med öppen hand. Det vill säga, alla dennes kort visas för samtliga spelare under handens gång.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: *Ateljé, Öppen Trumf*

SPECIALBUD

3

ÖPPEN HAND 3

Spelföraren spelar med öppen hand. Det vill säga, alla dennes kort visas för samtliga spelare under handens gång.

Prioritet: 4

Inkompatibilitet: *Ateljé, Öppen Trumf*

SPECIALBUD

4