

Allmänt om Pidro



Pidro är ett kortspel för fyra personer där ett par spelar mot ett annat par. Lagmedlemmarna sitter mitt emot varandra.

Pidro liknar t.ex. Bridge i det avseendet att spelet är uppdelat i två faser

- 1) Budgivning för att välja färg, högsta budet väljer
- 2) Spelföring för att ta hem budet. Att misslyckas bestraffas poängmässigt

Mera likheter finns inte. Pidro är ett unikt spel och den här manualen förklarar reglerna i detalj.

Spelets ursprung är inte känt men liknande spel spelas i Finland och i Nord- och Sydamerika. Här beskrivs den finländska versionen, eller mera specifikt Kokkolaversionen.

Spelets uppbyggnad

Spelet steg för steg:

- Varje spelare får nio kort som delas ut tre åt gången. Korten hålls i handen.
- Spelaren till vänster om given bjuder först. Budgivningen sker i endast en runda, dvs. varje spelare kan bara bjuda en gång under budgivningen. Given bjuder sist.
- Målet är att bjuda antalet poäng som laget minst måste ta under spelföringen (mera om poäng senare). Den högstbjudande väljer färg efter att det är klart att han är högstbjudande. Om en spelare inte kan bjuda över måste han passa.
- Minimibudet är 6 och maximibudet 14. Det finns 14 tagbara poäng i en färg. Budet 14 kan bjudas över med 14.
- Om alla passar måste given bjuda 6.
- Högstbjudande väljer färg
- Alla kort som inte är av denna färg kastas med bilsidan upp mitt på bordet. Given håller alla kort på hand och måste (får) inte avslöja hur många kort han har av den valda färgen.
- Alla spelare köper nya kort så att alla har sex kort på hand när spelföringen börjar. Given tar alla kort som lämnar kvar i kortleken ”packen” och väljer ur dessa och ur sin ursprungliga hand sex kort.
- Om någon har flere än sex kort av färgen i måste han kasta bort ”döda” kort tills han har sex. Det dödade kortet (de dödade korten) visas åt alla och är inte med i spelet. Poängkort kan inte dödas.
- Den högstbjudande inleder spelföringen. Bara kort av den valda färgen har relevans under spelföringen.
- Om en spelare inte har kort av den valda färgen är han ”kall” och ”kastar” sina kort, dvs. lägger dem med bilsidan upp mitt på bordet. Detta får en spelare endast göra på sin tur.
- Det högsta kortet i spelrundan tar alla poäng spelade i den runda*. De spelade korten lämnas liggande framför spelaren med bilsidan upp under hela spelets gång..
- Spelaren med det högsta kortet på rundan spelar ut nästa runda.
- Så fortsätter spelföringen tills alla kort av den valda färgen har blivit spelade.

- Om det laget som bjöd lyckades få lika många eller fler poäng än budet har laget lyckats spela hem budet och får behålla alla tagna poäng. Om inte får det bjudande laget lika många minuspoäng som budet, laget "hålar". Det icke budgivande laget får alla sina tagna poäng i vilket fall som helst.
- Sedan delas nya kort ut och nästa budgivningsrunda börjar. Given har flyttat ett steg åt vänster.
- Det första laget som kumulativt fått ihop 62 poäng vinner.
- Om båda lagen råkar samtidigt få mera än 62 poäng vinner det lag som var högstbjudande i den avgörande given.

*den spelare som spelade "låga", dvs tvåan får alltid ett poäng oberoende om partnern var högst i rundan eller inte.

Korten

Pidro spelas med en standard 52 korts kortlek utan jokrar. En egenhet är att alla färger har 14 kort. Det här är möjligt för att femmorna "pidrona" av samma färg (dvs. röd eller svart) räknas till samma kortfärg. Det betyder alltså att om t.ex. hjärter spelas hör också ruter femman till hjärter.

Kortens ordning från högsta till lägsta:

A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, rätt 5, fel 5, 4, 3, 2

"Rätt" femma är alltså den femma som är av samma kortfärg som den valda färgen. "Fel" femma är den av samma färg (röd, svart) som räknas till kortfärgen. I fallet att hjärter spelas är hjärter femma "rätt pidro" och ruter femma "fel pidro". Den rätta femman är högre än fel femma och tar den om bara femmorna står mot varandra.

Varje kortfärg har 14 poäng, fördelade på korten enligt följande:

Kort	Poäng
A	1
J	1
10	1
5	5
5	5
2	1

Budgivningen

Eftersom varje kortfärg har 14 poäng är 14 det högsta budet. Minimum är 6 och om alla passar måste given spela 6. Bara poängen bjuds, färgen är okänd tills den högstbjudande är korad och avslöjar den.

Några exempel på bud

Kort	Bud	Kommentar
A	6	Du tar partnerens pidro om han har en. $1+5 = 6$
x x x x 5 5	10	Du har en lång hand och det är osannolikt att någon motståndare har fem kort. Ingen har då möjlighet att ta femmorna av dej $5+5 = 10$
A Q x x	8	Börja lågt, möjligen förlora en femma och tvåan ($=1+5$, $14-6 = 8$) men sedan kontrollerar du spelet suveränt

Budgivningen är avgörande för att vinna i Pidro. Dåliga bud räddas inte med bra spel. Ge inte för billiga spel åt motståndarna och satsa inte heller orealistiskt högt själv.

Spelföringen

Efter budgivningen väljer den högstbjudande färg. Alla andra kort än den valda färgen kastas bort och nya köps tills alla har sex kort på hand när spelföringen börjar.

Den högstbjudande inleder spelföringen. Den som spelar det högsta kortet på varvet tar alla poäng (utom tvåan) och blir ”hög”. Den som är hög inleder nästa varv.

När en spelare inte har flera kort av den valda färgen och han är i tur att spela lägger han sina kort på mitten av bordet. Han är nu ”kall” och deltar inte mera i spelföringen.

Om en spelare har kort kvar av den valda färgen och alla motståndare är kalla får laget alla restreande poäng för ingen motståndare kan ta dem.

Några speltips

Budgivande laget

- Brutala kort skall spelas brutalt (A K Q etc.). Ge inga onödiga möjligheter åt motståndarna.
- Spela pidro på partners höga kort om det inte finns högre ospelade kort, dvs. ta hem säkra pidror
- Blockera alla försök för motståndarna att försöka få hem en pidro, dvs gå över hög och spela högt om motståndaren spelar pidro
- På lång hand är det relativt säkert att spara pidro. En pidro som femte kort är ganska säker (förstås kan någon motståndare ha fem kort). En pidro på en fyra korts hand är inte säker för åtminstone en annan spelare har fyra kort. Den jämnaste kortfördelningen är 3-3-4-4, 2-4-4-4 är också möjlig, dvs. två andra spelare är i farten på fjärde varvet. Det kan vara din partner eller så inte...
- Följ med hur många kort spelarna har före köpet för att bättre kunna avgöra hur säker en lång hand är.

Icke budgivande laget

- Det finns för det mesta bara en eller högst två chanser att stjäla en pidro. Om budgivaren inte öppnar med A lönar det sej oftast att chansa med att spela ut pidro från en kort hand och hoppas att partnern kan ta den. Alternativt spela hög och hoppas att budgivarens partner inte kan gå över och att din partner kan spela pidro
- Om budgivaren spelar brutalt så kan man bara ligga lågt och hoppas att hans ammunition tar slut.
- Följ med hur många kort spelarna har före köpet för att bättre kunna avgöra hur säker en lång hand är.

Vem vinner

Lagen samlar poäng och spelrundans poäng adderas till tidigare kumulativa poäng. Om budgivarlaget lyckades ta lika många eller mera poäng än budet får laget behålla poängen. Om budgivarlaget fick mindre än budet dras lika många poäng som budet bort från den kumulativa ställningen oberoende hur litet eller mycket mindre än budet laget lyckades ta. Det icke budgivande laget får behålla alla poäng det tog.

Laget som först samlar 62 poäng vinner. Om båda lagen råkar samtidigt få mera än 62 poäng vinner det lag som var högstbjudande i den avgörande given.

Pidro Challenge 2.5

Programmet är Pidro för en person. Du spelar med en datorsimulerad partner mot två datorsimulerade motståndare.

Ditt lag representeras av de gröna figurerna och motståndarlaget av orange. Du är Victor.



Spelet börjar med budgivningen. Allting går automatiskt vidare tills det är din tur att bjuda. I bildens exempel var Alice given, packen är bredvid namnet uppe i vänstra hörnet. Din partner bjöd först – pass. Carlos försöker med 8. Nu kan du bjuda från 9 uppåt eller passa. Dina möjligheter visas av de numrerade knapparna.

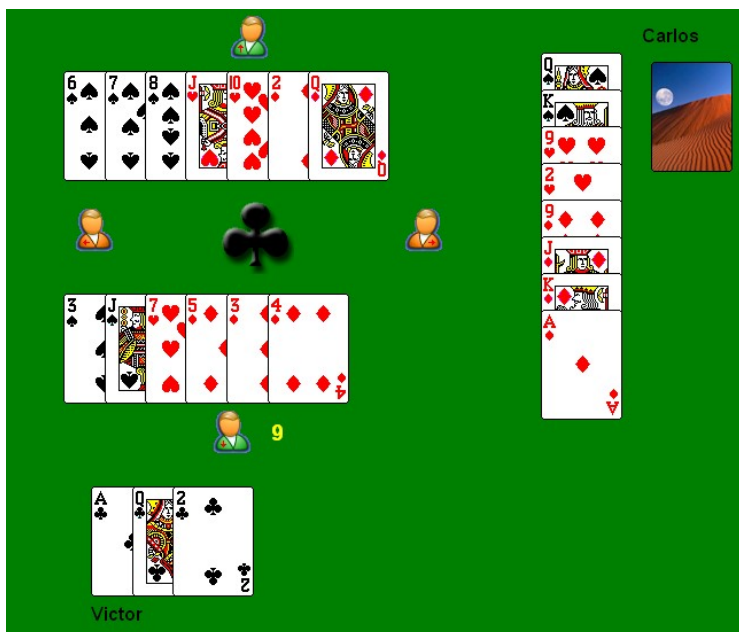


Betyder pass.

Du tycker att det är din dag och bjuder 9. Alice passar som sista person så gratulerar, du är högstbjudande. Nu skall du välja färg.



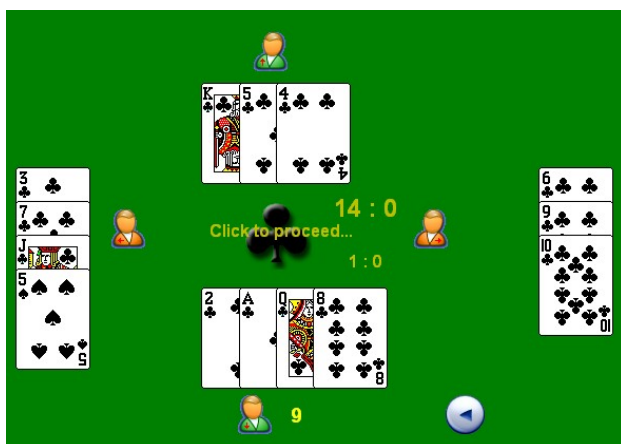
Knapparna syns nere vid din figur tillsammans med budet. Du klickar och väljer klöver som är din bästa färg.



Dags för köpet. Alla icke klöver kastas bort mitt på bordet. Det var bra att du gick över Carlos han hade ju supertunga ruter. Ni skulle ha blivit slaktade men å andra sidan är ju inte AQ2 världens bästa kort för ett bud på 9. Din partner har åtminstone två klöver och Carlos en. Alice är given så om henne vet man ingenting.

Spelot pausar så du kan titta vad spelarna har före köpet. Klicka och gå vidare. Om någon skulle ha haft mera än sex kort skulle nu de dödade korten synas nere till höger.

Spelföringen börjar. Du är budgivaren så du öppnar. Klicka på det kort du vill spela. Programmet tar över tills det blir din tur igen. Så går det vidare tills alla kort har spelats.



Efter att alla kort spelats syns poängfördelningen mitt på bordet. Det blev 14-0, en risk som lönade sej alltså. Klöver 8 i köpet var naggande god. Inte illa heller av partnern att sitta med kungen. Poängen adderas till spelställningen till höger. Nu startar en sekvens som visar hur poängen blev tagna. Klicka när som helst för att gå vidare. Om du av nyfikenhet vill testa ett alternativt sätt att spela klicka omspel-knappen.



Nu omstartas spelföringen med öppna kort. Den alternativa poängfördelningen tas inte med i det kumulativa resultatet. Om du vill sluta, klicka vidare och nästa budgivningsrunda börjar.



Poängfördelningen 14-0 adderas till spelställningen. Till höger visas spelställningen vid varje varv, vem som bjöd, hur mycket och om budet gick hem eller inte.



De ljusblå siffrorna visar hela din karriär med Pidro Challenge, totala antalet segrar och förluster. Statistiken kan nollas genom att trycka på ”nolla statistiken” knappen i About Pidro Challenge menyn som aktiveras med !. X avslutar spelet. Det går inte att spara ett spel under spelets gång.



Hjälpfunktionen

Utöver omspelsfunktionen erbjuder Pidro Challenge programmet hjälp både under budgivningen och själva spelet. Med ? knappen kan man aktivera hjälpfunktionen.

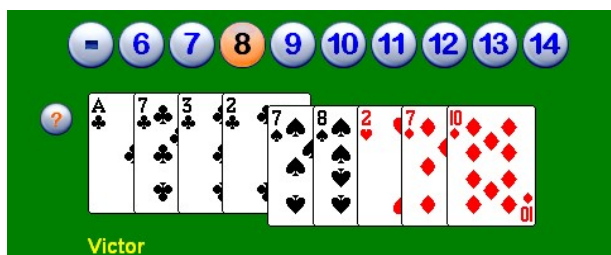


Hjälpen påkopplad



Hjälpen avkopplad

När hjälpen är påkopplad föreslår den i bjudfasen ett bud genom att lysa upp budet och en färg som bilden visar. I spelfasen lyfter den upp ett kort och ger en kort förklaring varför det valda kortet borde spelas.



Slutligen

Pidro är en balansgång mellan tur och skicklighet. Skickligheten dominerar ändå i det långa loppet. Det är inte svårt att lära sig grunderna men att bemästra spelet kräver mycken erfarenhet.

Kontakta gärna pidro_hotline@yahoo.com med frågor och kommentarer.