



Helsingin Suomalainen Klubi

Skruuvin käsikirja



Copyright: Helsingin Suomalainen Klubi

Toimittajat: Olli Meretoja (päätoimittaja), Juhani Isomeri, Jaakko Karvonen, Yrjö Orispää,
Kari Pylkkänen, Pellervo Erkkilä

ISBN 978-952-93-7370-3 (sidottu)

ISBN 978-952-93-7729-9 (pdf)

Forssa Print 2016



Helsingin Suomalainen Klubi

Skruuvien käsikirja



Esipuhe

Skruuvi on eräs vanhimpia 52 kortin pakalla kirjoitetuin säännöin pelattavia neljän hengen tikkipelejä. Peliä on pelattu Helsingin Suomalaisella Klubilla sen perustamisvuodesta 1876 lähtien.

Tämä teos on yhdeksäs Suomessa julkaistu skruuvia koskeva opaskirja, joista vanhin säilynyt vihkonen ”*Regler för Skruf-Whist*” ilmestyi Turussa vuonna 1895. Siitä käy ilmi, että peli oli alun perin uhkapeli. Vaikka nykyisellään skruuvia ei pelatakaan rahasta, siihen liittyy oleellisesti riskin hallinnan kautta tietynlainen uhkapeliluonne, mikä tuo oman kiihottavan piirteensä peliin.

Suomi liittyi vuonna 2013 Unescon aineettomia maailmanperintöjä vaalivaan yleissopimukseen. Tämä käsikirja on laadittu suomen- ja englanninkielisenä versiona tarkoituksena saada skruuvi kyseiseen Unescon maailmanperintöluetteloon suomalaisena korttipeliperinteenä. Nyt laadittu käsikirja perustuu kirjallisuusluettelossa mainittuihin teoksiin, sekä oman Klubimme ja muun Suomen valiopelaajien vankkaan kokemukseen. Tarkoituksena on ollut luoda sellainen kokonaisuus, mikä palvelisi sekä uusia pelaajia että myös kokeneita skruuvareita.

Teoksessa on kehitetty maalausvalikoimaa sekä korttien vaihdoilla ja merkinannoilla välitettävää informaatiota. Lisäksi pistelaskujärjestelmää on tarkennettu palauttamalla alkuperäisen skruuvin pistelasku nykyaikaiseen muotoon. Teokseen on myös lisätty useita hyvän pelimeneistyksen edellytyksenä olevia strategisia suuntaviivoja.

Tämä käsikirja on saatu aikaan vapaaehtoisten skruuvin harrastajien voimin. On ollut etuoikeus todeta työryhmien innokas ja asialle vihkiytynyt uurastus työn eri vaiheissa. Haluan kiittää erityisesti käsikirjan toimittajia, käännöstyöryhmää sekä kymmenhenkistä neuvottelukuntaa, jotka kaikki ovat antaneet korvaamattoman panoksen teoksen syntymiselle. Helsingin Suomalainen Klubi on tukenut taloudellisesti painatusta, mistä parhaimmat kiitokset.

Helsingissä toukokuussa 2016

Pellervo Erkkilä
Helsingin Suomalaisen Klubin
Skruuvikerhon puheenjohtaja



Lisää pelihimoa

Helsingin Suomalainen Klubi ylläpitää jäsentensä aktiivisuuden avulla monia harrastuksia aivojumpasta fyysiseen jumppaan. Harrastukset muodostavat arvokkaan osan Klubimme toiminnassa jäsenkuntamme hyödyksi. Tätä toimintaa voidaan kutsua ennaltaehkäiseväksi toiminnaksi henkisen ja fyysisen hyvinvoinnin turvaamiseksi.

Skruuvilla on jo kulttuurihistoriallinen rooli Klubin harrasteiden parissa. Skruuvi on oiva aivojumpan ylläpitäjä ja muistitaidon kehittäjä.

Nykyisin skruuvin suosio on vahvassa kasvussa, kiitos nykyisten harrastajien. Tämä uusi käsikirja on omiaan innostamaan uusia harrastajia ja myös viemään tämä jalo peli muidenkin ulottuville, jopa ulkomaille.

Meillä Helsingin Suomalaisella Klubilla skruuviin on liitetty itse peli- ja kilpailuharrastuksen oheen myös matkailua ja jopa metsästystä. Skruuvi on siis monipuolinen harrastajiaan yhdistävä ja virkistävä sosiaalinen seurapeli.

Klubi arvostaa ja kiittää tämän käsikirjan tekijöitä ja pelin harrastajia.

Toivotan onnea ja intoa pelaajille ja runsaasti uusia harrastajia niin terveydeksi kuin virkistykseksi.

Matti Viljanen

Helsingin Suomalaisen Klubin puheenjohtaja

Sisällysluettelo

Skruuvisanastoa	8
Skruuvin historia	11
Skruuvin perusasioita	13
Korttien jakaminen	13
Maalaukset	14
Pelin eteneminen	15
Skruuvin pelitaito	15
ALKUPELIT	17
Alkumaalaukset	18
Ensimmäisen kierroksen maalaukset	18
Toisen kierroksen maalaukset	20
Kolmannen ja neljännen kierroksen maalaukset	21
Kehotus-, esto- ja kilpaileva maalaus	21
Nostomaalaus	23
Pääpelaajien korttien vaihdot	23
Valttipeli	25
Jatkomaalaukset	26
Sivupelaajien korttien vaihdot	26
Koputukset ja vastakoputukset	27
Avaslyönti	27
Pelitaktiikkaa	28
Kuppi ja häntäkuppi valttipelinä	28
Merkinanto	29
Grandi	31
Sivupelaajien korttien vaihdot ja koputukset	31
Avaslyönti	31
Pelitaktiikkaa	32
Maalattu misääri	33
Korttien vaihdot	33
Koputukset	34
Avaslyönti	34
Pelitaktiikkaa	35
Passimisääri	36
Korttien vaihdot	36
Koputukset ja vastakoputukset	37
Avaslyönti	38
Merkinanto	38
Pelitaktiikkaa	39

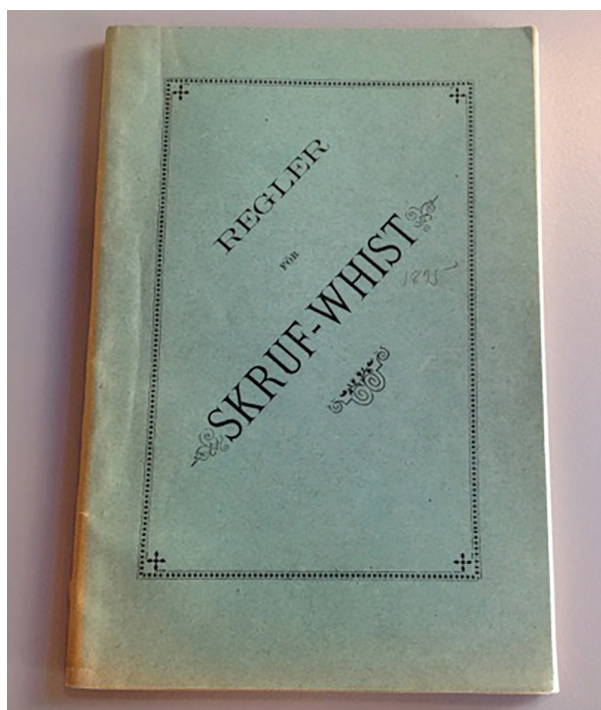
KOTKAT	41
Maalaukset	41
Korttien vaihdot	42
Jatkomaalaukset	45
Koputukset	45
Avaslyönti	46
Pelitaktiikkaa	46
BOLSEVIKIT	48
Maalaukset	48
Korttien ylianto	49
Loppumaalaus ja koputukset	49
Pelitaktiikkaa	50
Skruuvin pistelasku	52
Valttipelin, grandin ja misäärien pistelasku	52
Bolshevikien pistelasku	52
Pelitaktiikkaa	53
Skruuvin säännöistä	54
Vaihtoehtoisia pelitapoja	54
Sääntörikkomuksista	55
Sosiaalinen ulottuvuus	55
Yksinkertaistetut peliohjeet	56
Yksinkertaistetut maalausohjeet	59
Kolmen pelaajan skruuvi (puupää)	61
Skruuvin pistelaskulomake	62
Kirjallisuutta	63

Skruuvisanastoa

Alitikki	Tikki, mikä alittaa pääpelaajien tekemän sitoumuksen = pieti
Alkupeli	Skruuvin peruspelimuoto, jossa kullekin pelaajalle jaetaan 12 korttia ja pöytään neljä keskikorttia
Alkumaalaukset	Kaikki maalaukset, jotka tapahtuvat ennen pelaajien passaamista kahdesti
Arvokortti	Honööri
Auttomaa	Misääriissä partnerin lyhin maa, jonka hän ilmaisi korttien vaihdossa
Avaaja	Parin ensimmäisen maalauksen tehnyt pelaaja
Avaslyönti	Ensimmäisen tikin ensimmäisen kortin lyönti
Avasmaalaus	Pelaajaparin tekemä ensimmäinen varsinainen maalaus, mikä ei siis ole pas
Bolsevikki	Skruuvin pelimuoto, jossa yksi pelaaja maalaa seitsemän misääriä ja pelaa soolona kaikkia muita pelaajia vastaan
Diktaattori	Bolsevikkimaalajaan vaihtoehto, jos hän päättää pelata valtti- tai grandipeliä
Estomaalaus	Maalaus, jolla koetetaan estää ensin maalannutta paria kuvaamasta korttejaan toisilleen tai estää heitä pelaamasta aikomaansa peliä
Etupelaaja	Korkeimman maalauksen tehnyt pelaaja
Grandi	Korkeiden korttien pelaaminen ilman valttia pyrkimyksenä saada tikkejä
Haarukka	Kortit, joista puuttuu yksi korkea honööri muiden välistä. Esim. AQxx
Hakku	Pikkukortti kakkosesta yhdeksikköön (korttiesimerkeissä merkintänä x)
Honööri	Arvokortti ässästä kymppiin (A, K, Q, J ja 10) laskevassa arvojärjestyksessä
Häntäkuppi	Valttipeli, jossa toisella pääpelaajalla on muutama valtti, joilla hän ottaa tikit renomaastaan toisen pääpelaajan päästessä eroon tuon maan pienistä hakuista kasvattaakseen honöörinsä ja muut hakut pitäviksi lopputikkejä varten
Italialainen	Italialainen merkinanto, missä ensi sakauksena pariton pyytää asianomaista maata, korkea parillinen ylempää ja matala parillinen alemmaa jäljellä olevaa maata
Jakaja	Pelaaja, joka jakaa kortit. Ensimmäisen jaon jakaja on kirjurin vasemmalta puolella istuva pelaaja
Jako	Yksi pelikerta kun pelataan 13 tikkiä pakan korteilla
Jatkomaalaukset	Pääpelaajien tekemät maalaukset heidän korttien vaihtonsa jälkeen
Kanssapelaaja	Pelaajan pelitoveri, jonka kanssa pelataan sitsin alkupelit ja kotkat parina
Kehotusmaalaus	Pelaaja kehottaa partneriaan tekemään maalauksen yhtä tasoa korkeammalla ja nostamaan keskikortit
Keskikortit	Alkupelissä pöydän keskelle kuvapuoli alaspäin jaettavat neljä korttia
Kotka	Skruuvin peruspelimuoto, jossa kullekin pelaajalle jaetaan 13 korttia, ja alin maalaus on tehtävä kuuden tasolla
Kuppipeli	Valttipeli, jossa molemmat pääpelaajat ottavat vuorotellen renomaastaan tikkejä valteillaan

Leikkaaminen	Yritys saada tikki matalammalla honöörillä kun yksi korkea puuttuu kädestä. Jos kädessä on esim. ♥AQxx ja partneri aloitti herttatikin, pelaajalla on 50 % mahdollisuus saada tikki Q:lla
Loppumaalaus	Korkein maalaus eli lopullinen sitoumus, jonka pääpelaajat tekevät koet- taen saada sitoumuksensa pelattavaksi kotiin
Luonnonreno	Käteen jaetuissa korteissa ei ole ainuttakaan jonkin maan (renomaan) korttia
Läpipeli	Puolue on saanut maalaamansa määrän tikkejä
Maa	Pata (♠), risti (♣), ruutu (♦) ja hertta (♥) nousevassa arvojärjestyksessä
Maantuntopakko	Tikkiin on lyötävä aloituskortin ilmoittaman maan kortti, jos sellainen on
Maalaus	Kuvaa kädessä olevia kortteja. Kunkin jaon ensimmäinen maalaja on sen jaon jakaja
Merkinanto	Skruuvin merkinantona hakku ensimmäisenä sakauksena voi kuvata maata, josta saa tikin
Misääri	Pelilaji, jossa koetetaan välttää tikkien ottamista ja syöttää ässät vastusta- jien tikkeihin
Niskamies	Bolsevikin pelaajan oikealla puolen istuva pelaaja, joka aloittaa ensim- mäisen tikin ja parhaiten painostaa maalajaa
Nostomaalaus	Alkupelien korkein maalaus ennen keskikorttien nostoa. Tämän maalauk- sen tekijä näyttää keskikortit muille pelaajille ja nostaa ne käteensä
Pakka	Normaali 52 kortin korttipakka
Partneri	Yhden sitsin ajan toimiva pelaajan pari, jonka kanssa jaetaan voitot ja tappiot
Pass, passata	Pelaaja passaa, jos hän ei maalauskierröksellä halua kuvata korttejaan
Passimisääri	Alkupelien tai kotkien pelilaji, kun kukaan ei maalaa ensimmäisellä kierroksella, ja pelataan maalaamaton misääri
Peli	Pelikokonaisuus, johon kuuluu kolme sitsiä eli yksi sitsi jokaisen muun pelaajan parina
Pelilaji	Skruuvin neljä pelilajia: valtti, grand, maalattu misääri ja passimisääri
Pelimuoto	Skruuvin kolme pelimuotoa: alkupelit, kotkat ja bolsevikit
Pelin tulos	Kullekin pelaajalle laskettu kolmen sitsin yhteistulos, mikä ratkaisee pelaajien keskinäisen sijoituksen
Pieti	Alitikki eli pääpelaajat eivät ole saavuttaneet loppusitoumustaan. Valtissa tai grandissa he ovat saaneet liian vähän tai maalatussa misäärissä liian paljon tikkejä
Pääpelaajat	Etupelaaja ja hänen partnerinsa ovat pääpelaajia
Reno / renomaa	Maa, josta pelaajalla ei ole ainuttakaan korttia
Renottaa	Pyrkii saamaan lyhyt maa renoksi eli päästä eroon kaikista sen maan korteista
Sakaus	Muun kuin pelattavan tai valttimaan kortin lyöminen tikkiin, kun maata ei enää ole kädessä. Ensimmäinen sakaus voi toimia merkinantona partnerille
Sekvenssi	Korkeasta honööristä alkava peräkkäisten korttien sarja, esim. QJ10...
Singeli	Käsikorteissa on vain yksi kortti jotakin maata
Sitsi	Samana pelaajan kanssa pelattavat jaot eli yleensä neljän alkupelin ja neljän kotkan muodostama kokonaisuus

Sivupelaajat	Pääpelaajien vastustajat
Tikki	Jokaisen pelaajan vuorollaan pöytään lyömästä kortista muodostunut neljän kortin kokonaisuus, jonka voittaa korkeimman aloitusmaan kortin tai korkeimman valtin lyönyt pelaaja
Valtti	Maa, jonka pääpelaajat ovat valinneet sellaiseksi, jonka kortti voittaa kaikkien muiden maiden kortit. Jos tikissä on useampia valttikortteja, korkein valtti voittaa tikin
Vastaaja	Avaajan partneri
Vastustaja	Pääpelaajien pelitoverit, jotka koettavat saada loppusitoumuksen epäonnistumaan (vastapelaajat)
Ylianto	Pelaaja antaa sääntöjen mukaisen määrän kortteja partnerilleen tai vastustajille
Ylitikki	Pari on saanut enemmän (misäärissä vähemmän) kuin lupaamansa tikkimäärän



Ensimmäinen skruuviopas vuodelta 1895 kuvattuna Kansalliskirjaston arkistosta.

Skruuvin historia

Skruuvi on monipuolisuudessaan haasteellinen ja jännittävä tarjoustikkipeleihin kuuluva neljän hengen korttipeli, jota pelataan vaihtuvien parein. Pelin alkumuoto vint (alkujaan siperialainen vint) kehittyi 1870-luvun alussa Pietarissa englantilaisen whistin ja venäläisten suosiman preferenssin risteytymänä (Entsiklopeditsieski slovar, 1892). Samoihin aikoihin käynnistyi niinikään whistin pohjalta vakioparein pelattavan bridgen kehitys.

Vintin (= ruuvi venäjäksi) ensimmäiset säännöt julkaistiin vuonna 1881 ja pelistä tuli Venäjällä suosittu tikkipeli, jota siellä ei tiettävästi enää pelata. Peli juurtui jo varhain Venäjään kuuluneeseen autonomiseen Suomen suuriruhtinaskuntaan, todennäköisesti keisarillisen Venäjän armeijassa palvelleen suomalaisen upseeriston tuomana. Vintissä pelattiin aluksi vain valtti- ja grandipelejä. Kullekin pelaajalle jaettiin 13 korttia ja tikkien pistearvo riippui tarjotusta maasta ja tarjouksen tasosta, kuten bridgessä edelleenkin. Maalauksia sai alkuun tehdä vain yhdellä tarjouskierroksella.

Vintin nimeksi Suomessa vakiintui skruuvi ja ensimmäinen skruuviopas painettiin Turussa 1895, ”Regler för skruf-whist”. Jo vuonna 1895 peliin oli tullut keskikortit, joiden nostaja antoi muille pelaajille yhden kortin (ostoskruuvi) tai neljä korttia partnerilleen, joka antoi kullekin muulle pelaajalle yhden kortin (pakettiskruuvi). Jo kuvatut korttien vaihdot erottavat skruuvin ratkaisevasti sekä vintistä että bridgestä.

Kun 1800-luvun lopulla skruuviin tuli pelattavaksi passimisääri, jos kaikki pelaajat passasivat ensi tarjouskierroksella, niin skruuvi ei enää muistuttanut mitään muuta tikkipeliä. Skruuvissa jokainen pelaaja osallistuu aktiivisesti pelaamiseen pitäen omat korttinsa kädessään. Bridgessä etupelaaja pelaa myös partnerinsa pöytään esille käännetty kortit. Monipuoliseksi kehittyneessä skruuvissa oleellista on riskin otto ja sen hallinta. Bridgessä korostuu pitkälle kehitetty tarjoussystemi ja tilastollisten todennäköisyyksien hallinta.

Skruuvi kehittyi 1900-luvun alkupuolella yhä haasteellisemmaksi strategiapeliksi. Mm. pääpelaajien vastustajat koputtaa eli kahdentaa pisteet ja pääpelaajat vastakoputtaa, misäärissä alettiin laskea ässäpisteitä, ja noin vuodesta 1920 lähtien misääri saatettiin myös maalata. Kotkat tulivat 1920-luvulle tullessa pelimuodoksi, jossa ensimmäisellä maalauksella on jo luvattava ottaa vähintään 12 tikkiä. Samoihin aikoihin myös bolsevikit tulivat kolmanneksi pelimuodoksi. Siinä yksi pelaajista pelaa muita vastaan seitsemän misääriä luvaten siis olla ottamatta ainoatakaan tikkiä kolmen muun pelaajan koettaessa yhteisvoimin estää tuo pyrkimys.

Skruuvista tuli Suomessa varsin suosittu tikkipeli, mutta pelaajamäärien ja -paikkakuntien kasvaessa pelitapoihin alkoi kehittyä pienehköjä eroavuuksia. Vuonna 1939 Johannes Nyrkiö (ent. Nygren) oli saanut painatusluvan yli 200-sivuiselle käsikirjoitukselleen Skruuvipeli. Kirjoituksessa oli varsin seikkaperäisiä pelilajien kuvauksia sekä pelinvientiin ja maalauksiin liittyviä ohjeita. Talvisodan vuoksi kirja jäi keskeneräiseksi. Kun Nyrkiö sittemmin teki kirjaan korjauksia, seuraavat skruuvioppaat ilmestyivät, ja hän totesi oman teoksensa painattamisen tarpeettomaksi.

Toisen Maailmansodan aikana ilmestyi kaksi salanimien kirjoittamaa skruuvikirjaa: Skruuviopas (O.L. 1942) ja pian sen jälkeen Äänislinnan skruuvikerhon tuottamana Uusi täydellinen skruuvipelin ohjekirja (E.N. Maalari 1944). Ohjekirjan merkittävä pyrkimys oli saada maamme valiopelaajien toimesta aikaan yhtenäiset säännöt skruuvin pelaamiseen ja pistelaskuun. Minkäänlaisia pelaajan korttikättä kuvaavia merkinantoja ei tuolloin juuri sallittu. Pistelasku oli kuitenkin varsin vaativaa, kun laskettiin ulosmenoja, honööripisteitä, karonkkoja, sekä viivan ala- ja yläpuolelle tulevia pisteitä.

Etenkin Helsingin Suomalaisella Klubilla 1950-luvulta alkanut kehitystyö johti kokonaan uusittuun pistelaskuun, minkä Hannu Taskinen julkaisi vuonna 2004 kirjasessaan Skruuvi. Samalla myös korttien yliannossa annettava informaatio oli lisääntynyt merkittävästi, ja siitä oli muodostunut hyväksyttävä tapa. Tämän jälkeen Kari Bergholm laati vuonna 2013 erinomaisen systemaattisen Skruuvioppaan, jossa suurelta osin esitettiin pelin säännöt ja käytännöt havainnollisessa ja tiiviissä muodossa.

Tähän käsikirjaan on lisätty ja selkeytetty maalaustekniikoita sekä korttien yliannossa kuvattavaa informaatiota. Pistelaskuun on tehty merkittävä muutos korjaamalla misäärien pistelaskua siten, etteivät koputukset vaikuta ässäpisteisiin. Näin eri pelilajien pistetulokset on saatu tasapuolisemmiksi. Tämä on tuonut pistelaskun oikeudenmukaisemmaksi ja lähemmäs perinteisen skruuvin, etenkin Lehtosun ja Nordströmin kirjojen, pistelaskua.

Skruuvista onkin historian saatossa kehitetty ainutlaatuinen suomalainen taktiikkapeli, jossa pelitaito ja hallittu riskin otto ovat oleellisia elementtejä. Maalari kuvaa kirjassaan peliä seuraavasti: *Ollakseen oikein mestariskruuvaaja, täytyy osata käyttää järkeään ja muistia ja pystyä laskemaan pelatut kortit ratkaisevissa väreissä; täytyy omata laaja huomiokyky, hyvät psykologiset ominaisuudet ja täytyy omata myös rohkeutta.* Taskinen kuvasi hyvää pelaajaa näin: *Muistia tärkeämpää on hyvä huomio- ja päättelykyky sekä ennen muuta strateginen taito. Pelaajan on kyettävä näkemään korttiensa ja/tai joukkueensa mahdollisuudet ja niitten perusteella päättämään tavoitteista, sekä suunnittelemaan strategia, jolla peli pyritään vieämään voittoisaan tulokseen.*

Skruuvi, jossa kolmen sitsin ja 24 jaon jälkeen yksi neljästä selviytyy voittajaksi, on mukautettu tempaava, ja peli kuuluu vakavasti otettavien korttipelien aateliin. Helsingin Suomalaisella Klubilla skruuvia on pelattu Klubin perustamisesta – vuodesta 1876 – lähtien. Pelaajista tunnetuin on ollut arkkiatri Arvo Ylppö, joka jatkoi pelaamistaan vielä 100-vuotiaanakin klubin Ylppö-kabinetissa. Vaikka skruuvi oli alkuaikoina lähinnä miesten pelaama tikkipeli, pelaajien joukossa oli myös merkittäviä naisia, mm. kirjailija Minna Canth.

Skruuvin perusasioita

Skruuvia pelataan tikkipelinä neljän hengen ryhmässä tavallisella 52 kortin korttipakalla. Vastakkain istuvat pelaajat muodostavat parin, joka pelaa yhdessä jakaen sekä voitot että tappiot yhdenvertaisesti. Kukin pelaaja on vuorollaan jokaisen muun parina – skruuvi on lopulta yksilöpeli. Skruuvissa on kolme erilaista pelimuotoa (alkupelit, kotkat ja bolsevikit) ja neljä eri pelilajia (valtti, grandì, maalattu misääri ja passimisääri).

Skruuvin pelimuodot ja pelilajit

Pelimuodot	alkupelit, kotkat, bolsevikit
Pelilajit	passimisääri, maalattu misääri, valtti, grandì

Kunkin pelaajan parina pelataan yksi sitsi, mikä koostuu neljästä alkupeli- ja neljästä kotkajaosta. Pelattujen kahdeksan jaon jälkeen pelaajat vaihtavat paikkaansa niin, että lopulta jokainen pelaaja on pelannut yhden sitsin kunkin muun pelaajan parina. Yhteen peliin kuluu tavanomaisesti noin neljä tuntia. Jos aikaa on vähemmän, voidaan sopia pienemmistä jakomääristä (esim. kaksi alkupeliä ja kotkaa), ja ajan salliessa voidaan pelata myös bolsevikkeja ainakin yhdessä sitsissä. Bolsevikissa yksi pelaaja pelaa soolona ja lupaa olla ottamatta ainuttakaan tikkiä kolmen muun pelaajan koettaessa yhteisvoimin saada hänen sitoumuksensa epäonnistumaan.

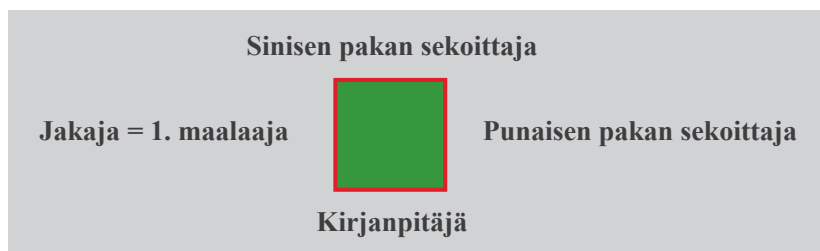
Skruuvissa korttien mailla on arvojärjestys: alhaalta ylöspäin ne ovat pata (♠), risti (♣), ruutu (♦) ja hertta (♥). Kunkin maan korteista kakkonen on heikoin ja ässä korkein. Korkeita kortteja kymmenestä ässään kutsutaan arvokorteiksi eli honööreiksi, muita kortteja hakuiksi. Jos pelaajalla ei ole ainuttakaan korttia jostakin maasta, hän on luonnonreno siitä maasta.

Skruuvin pelilajien arvojärjestys riippuu pelimuodosta. Maiden arvojärjestys on aina sama, mutta maalatun misäärin arvo on alkupelissä ja bolsevikeissä valttia matalampi ja kotkissa valttia korkeampi. Grandì on aina korkein samantasoisien tikkimäärän peleistä.

Korttien jakaminen

Pelaamiseen käytetään kahta eriväristä korttipakkaa (esim. sininen ja punainen pakka) pelin nopeuttamiseksi ja korttien sekaantumisen välttämiseksi. Yksi pelaaja valitaan kirjanpitäjäksi, joka istuu samalla paikalla koko pelin ajan. Kirjanpitäjää vastapäätä oleva pelaaja sekoittaa sinisen ja kirjanpitäjän oikealla puolella istuva punaisen pakan. Sekoittamisen jälkeen sekoittaja asettaa pakan oikealle puolelleen kuvapuoli näkyviin. Päällimmäiseksi kortiksi ei saa jäädä ässää tai kakkosta. Korttien jakaja ottaa pakan vasemmalta puoleltaan ja antaa sen oikealla puolellaan istuvalle ”vastustajalle” nostettavaksi käännettyään ensin pakan kuvapuolen pöytää vasten. Hyvä tapa on nostaa pakka suunnilleen sen keskivaiheilta ja laittaa nostettu osa lähemmäs jakajaa, joka sitten yhdistää osat.

Pelin ensimmäisen jaon tekee kirjanpitäjän vasemmalla puolella istuva pelaaja sinisellä pakalla. Toisen jaon tekee seuraava pelaaja punaisella pakalla samalla kun hänen partnerinsa sekoittaa juuri pelatun pakan sijoittaen sen jälleen oikealle puolelleen seuraavaa jakoa varten. Jakaja jakaa yhden kortin kerrallaan kullekin pelaajalle aloittaen vasemmalla puolella istuvasta vastustajastaan. Jos kyseessä on alkupeli tai bolsevikki, jakaja valitsee neljä korttia (ei neljää peräkkäistä, eikä pakan ylintä tai alinta korttia) keskikorteiksi asettaen ne pöydän keskelle kuvapuoli alaspäin kunkin pelaajan saadessa 12 korttia. Korttien jako tapahtuu kenenkään näkemättä jaettavia kortteja. Kortteja ei saa nostaa käteensä ennen kuin kaikki kortit on jaettu.



Kaavio 1. Korttien sekoittaminen ja jakaminen kunkin sitsin ensimmäisellä jakokierroksella.

Maalaukset

Skruuvissa pelaajapari koettaa löytää itselleen parhaan mahdollisen pelilajin ja sitoumuksen, missä lupaavat ottaa optimimäärän tikkejä. Tätä varten pelaajat kuvaavat omassa kädessään olevia kortteja sovittujen sääntöjen rajoissa maalaamalla. Näin optimaalinen sitoumus pyritään pelaamaan kotiin tai sitten maltillista riskiäkin ottaen estämään vastapuolen pelinviitit-tarjousten toteutuminen.

Jokaisella pelaajalla on tasavertainen mahdollisuus kuvata kätensä kortteja, mutta jokaisen maalauksen on oltava edeltävää korkeampi, joko tasoltaan tai pelilajiltaan. Maalaukset tehdään ääneen tarpeettomasti viivyttelämättä, ja niissä on oltava sekä pelin korkeutta kuvaava numero että pelilajia kuvaava määre eli misääri, valttimaa tai grandia.

Maalaukset etenevät kiristyvän ruuvin kaltaisesti, mistä skruuvi on saanut nimensäkin. Pelin tasoa kuvataan numerolla 1-7. Sekä valtti- että grandipeleissä numero kuvaa montako tikkiä yli kuuden pelaajapuoli lupaa saada (esimerkiksi 5♦ lupaa pelaajien ottavan vähintään 11 tikkiä). Misäärissä vastaavasti montako tikkiä alle seitsemän pelaajapuoli korkeintaan ottaa itselleen (esimerkiksi viisi misääriä lupaa pelaajien ottavan korkeintaan kaksi tikkiä).

Maalaukset jakautuvat eri kierroksiin ja uuden kierroksen aloittaa aina korttien jakaja. Jos kukaan ei maalaa mitään ensimmäisellä maalauskierröksellä – vaan sanoo pass –, pelataan passimisääri. Muussa tapauksessa maalaukset jatkuvat niin kauan, kunnes jokainen pelaaja on passannut kaksi kertaa peräkkäin. Se pelaaja, joka tekee ensimmäisen maalauksen, on kyseisen parin avaaja. Hänen partnerinsa on sen parin vastaaja. Pelaajat, jotka tekevät korkeimman maalauksen ovat pääpelaajia, heidän vastustajansa sivupelaajia.

Maalaavat pelaajat voivat maalauksillaan kuvata esim. pitkää hyvää valtiksi aiottua maata, tai misäärin mahdollisuutta. Toisinaan grandi on paras loppusitoumus, jolloin pelissä ei ole valttia ja tikin voittaa korkein kortti pelattavaa maata. Misäärissä koetetaan välttää tikkien ottamista, kun valtissa ja grandissa koetetaan saada mahdollisimman monta tikkiä.

Pelin eteneminen

Alkupeleissä korkeimman maalauksen (nostomaalauksen) tehnyt pelaaja kääntää keskikortit pöydälle nähtäväksi ja ottaa ne käteensä. Sen jälkeen hän antaa neljä haluamaansa korttia partnerilleen, joka antaa yhden kortin kullekin pelaajalle. Kotkissa korkeimman maalauksen tekijä antaa neljä haluamaansa korttia partnerilleen ja saa häneltä takaisin neljä tämän valitsemaa korttia. Yli annettuja kortteja ei näytetä muille pelaajille.

Korttien yliantojen jälkeen pääpelaajat voivat jatkaa maalauksiaan, kunnes he ovat passanneet kahdesti eli päätyneet loppusitoumiseensa. Tämän jälkeen alkupeleissä sivupelaajat saavat vaihtaa yhden kortin keskenään, ellei pääpelaajien ensi kierron avausmaalaus ole ollut kuuden tai seitsemän tasolla. Kotkissa sivupelaajat eivät saa vaihtaa kortteja.

Lopullisten maalausten jälkeen ensimmäisen tikin aloittaa lopullisen maalauksen tekijän (passimisäärissä jakajan) vasemmalla puolella oleva pelaaja. Kunkin pelaajan on tunnustettava aloitettua maata (*maantuntopakko*), mutta pelaaja voi vapaasti valita, minkä arvoisen kortin lyö tikkiin. Jos kädessä ei ole kyseistä maata, niin pelaaja saa valita minkä tahansa kortin tikkiin – valttipakkoa ei ole. Pois heitetyllä kortilla (*ensimmäisellä sakauksella*) voi välittää merkittävää informaatiota partnerille.

Tikin voittaa aloitusmaan korkeimman kortin, tai, jos tikkiin on lyöty valttia, korkeimman valtin lyöjä. Tikin saaja aloittaa seuraavan tikin. Koska tikkien määrä ratkaisee jaon tuloksen, on havainnollista, jos kukin pelaaja asettaa tikkiin lyömänsä kortin eteensä niin, että kortti suuntautuu kohden tikin voittajaparia. Näin pelaajan edessä pystysuunnassa olevat kortit ovat hänen puolensa voittamia ja vaakasuunnassa olevat ovat menneet vastustajille. Misäärissä ässät jätetään näkyviin kuvapuoli ylöspäin vastaaviin asentoihin. Kukin pelaaja saa katsoa kaksi viimeistä tikkiä eli kyseisen ja edellisen. Kyseinen tikki muodostuu edelliseksi, kun uuden tikin aloituskortti on näytetty.

Skruuvin pelitaito

Skruuvi on hyvin sosiaalinen peli. Kun kaikki pelaavat keskenään sekä toistensa partnereina että vastustajina, pelaajien kesken syntyy ja säilyy aina hyvä yhteishenki. Skruuvipöytään kuuluukin huumori, iloinen nauru ja vilkas keskustelu – kuitenkin siten, että kortteja kuvataan vain ja ainoastaan sovittujen sääntöjen puitteissa.

Tässä käsikirjassa on esitetty skruuvin pelimuodot ja pelilajit sekä niihin liittyvät erityispiirteet varsin seikkaperäisesti. Käsikirjan loppuun on koottu erikseen yksinkertaistetut peli- ja maalausohjeet. Niiden ei ole tarkoitus korvata varsinaista tekstiosaa, mutta ne voivat auttaa

sekä aloittelijoita että harvemmin skruuvia pelaavia, kun keskeinen tekstisisältö on koottu lyhyeen muotoon.

Skruuvi on haasteellinen hallittuun riskinottoon kannustava peli. Siinä maalaukset pohjautuvat pitkien maiden ja niissä olevien arvokorttien olemassaoloon tai misäärissä pienten korttien valta-asemaan kädessä olevissa korteissa. Menestyminen pelissä edellyttää keskittymistä sekä hyvää muistia ja huomiokykyä, joita skruuvi myös kehittää.

Tässä käsikirjassa on esitetty kuhunkin pelimuotoon ja pelilajiin liittyvät keskeiset hyvän pelimenestyksen edellytyksenä olevat strategiset suuntaviivat. On hyvä pitää mielessä, että peliin liittyy bridgeä enemmän riskinottoa ja pelinviennin suunnittelua, joten yhden sitsin huono tulos voi olla seurausta korttien epäsuotuisasta jakautumisesta pää- ja sivupelaajien välillä.



Pelattujen korttien asennot osoittavat tikin voittaneen parin suuntaan. Tällöin yhdellä silmäyksellä näkee, että nyt misääriä pelattaessa uuden tikin aloittava pelaaja on joutunut ottamaan neljä tikkiä, joista tikki numero kolmeen ristiässän. Vastapuoli on joutunut ottamaan ruutuässän viidenteen tikkiin. Juuri aloitettuun tikkiin aloittajan partneri voi lyödä pataässän, kun tikki menee vastustajille.

ALKUPELIT

Alkupeleissä kullekin pelaajalle jaetaan 12 korttia ja pöydän keskelle neljä korttia kuvapuoli alaspäin (keskikortit). Järjestettyään kortit käteensä pelaajat arvioivat, minkälaiset mahdollisuudet heillä on pelata eri pelilajeja. Vaihtoehtoina ovat passimisääri, maalattu misääri, valttipeli tai grandit.

Skruuvin tavoitteena on päästä partnerin kanssa pelaamaan korttien yhteensopivuus huomioiden mahdollisimman edullinen peli. Tätä varten pelaajat vuorollaan kuvaavat kädessään olevia kortteja maalaamalla. Maalaaminen on oleellinen osa skruuvipeliä. Maalausten tulee perustua vain omassa kädessä oleviin kortteihin. Vaikka toisinaan joudutaan maalaamaan tässä kirjassa kuvatuista ohjeista ja säännöistä poiketen, varsinaisia virhemaalauksia ei tule tehdä, koska ne usein johtavat hävittyihin peleihin. Maalaukset tulee tehdä turhia viivyttämättä.

Jakaja aloittaa maalaukset, ja ne etenevät myötöpäivään. Jos pelaajalla ei ole mitään maalattavaa tai hän ei halua ilmaista kättään muille, hän sanoo pass eli passaa. Jos ensimmäisellä maalauksierroksella kaikki pelaajat passaavat, pelataan passimisääri (sivu 36).

Ennen passamista pelaajan tulee arvioida korttinsa soveltuvuus maalaamattoman misääriin pelaamiseen. Pelaajalla on hyvät edellytykset passimisääriin pelaamiseen, jos jokin maa on lyhyt (1-2 korttia) ja kahdessa maassa on kiinniottokortti (K tai Qxx) sekä pitkässä maassa ässä. Kiinniottokortilla saa tikin ja voi aloittaa uuden tikin oman pelitoverin auttamiseksi.

Jos kortit ovat passimisääriin huonot (kaikissa maissa kolme korttia, ei lainkaan pikkuhakkuja ja useassa maassa vain korkeita kortteja), ja seurauksena olisi merkittävä tappio, pelaajan on maalattava rohkeasti heikoillakin korteilla.

Toisaalta on hyvä muistaa, että koska alkupeleissä maalatun valtti- tai grandipelin läpimeno edellyttää 11 tikin saamista, pelkillä yhden hyvän maan korteilla ei useinkaan voi luvata tällaista kotipeliä. Tämän vuoksi maalaajan kädessä tulisi olla yhden hyvän maan (jossa kolme honööriä ja kaksi hakkua) lisäksi vähintään yksi ässä tai kaksi korkeaa honööriä jossakin toisessa maassa.

Maalattu misääri ja passimisääri poikkeavat toisistaan huomattavasti. Maalatussa misäärissä on hyvä olla sekä pikkuhakkuja että ässä pitkässä (vähintään viiden kortin) maassa. Maalatussa pelissä myös korttien vaihto antaa pääpelaajille aivan erilaisen mahdollisuuden järjestellä kortteja kuin passimisääriin yhden kortin vaihto.

Alkumaalaukset

Jos ensimmäisellä maalauskierröksellä joku pelaajista on maalannut, alkumaalaukset jatkuvat, kunnes kaikki pelaajat ovat passanneet kahdesti peräkkäin. Nämä passaukset on aina tehtävä ilman eri kehotusta. Alkupeleissä pelilajien arvojärjestys on maalattu misääri, valtti (pata, risti, ruutu, hertta) ja grandi. Maalaukset etenevät kierroksittain niin, että jakajasta alkaa aina uusi maalauskierrös. Jokaisella maalauskierröksellä on oma erityinen tehtävänsä.

Pelaaja voi maalata oman kätensä, vaikka vastustajat ovat jo maalanneet. Puolustavien pelaajien ei kuitenkaan kannata tarpeettomasti paljastaa korttejaan maalaamalla niitä, jos on ilmeistä, että vastapuoli tulee ottamaan pelin haltuunsa. Jos toisaalta on ilmeistä, että vastapuolen läpipeli johtaa itselle kirvelevään tappioon, tulee harkita estomaalauksen mahdollisuutta ja laskea, kumpi tilanne johtaa lievempään tappioon. Estomaalaus saattaa onnistuakin läpipelinä.

Maalausten alkuvaiheen tarkoituksena on kuvata kädessä olevien pitkien maiden ja niissä olevien honöörien määrää, sekä yleisesti käden vahvuutta. Myöhemmin maalataan korkeita sivistäisiä honöörkortteja alla olevan mukaisesti.

Maalaukset kannattaa aloittaa mahdollisimman matalalta tasolta, jotta jäisi maalaustilaa tuleville kierroksille. Tietyissä tilanteissa maalaus voidaan tehdä hypäten, jolloin kuvataan käden korttien vahvaa ominaisuutta.

Ensimmäisen kierroksen maalaukset

Ensimmäisellä maalauskierröksellä kuvataan käden vahvuutta ja/tai kädessä olevaa pitkää vahvaa maata – tai halukkuutta pelata misääriä. Tällä kierroksella maalataan seuraavien ohjeellisten edellytysten vallitessa joko vahva maa, vahvat kortit tai misäärin mahdollisuus. Vastustajat voivat tehdä kilpailevan maalauksen tai pyrkiä estomaalauksella vaikeuttamaan maalauksia tekevän parin korttien perusteellista kuvaamista toisilleen.

Avaajan maalaukset

Ensikierron väri

- esim. 1♦

Joko vähintään kolme honööriä ja kaksi hakkua, sekä sivumaassa ässä tai esim. KQx (esim. ♦AKJ84 ja ♠A) tai kaksi korkeaa honööriä ja neljä hakkua sekä sivumaan ässä (esim. ♦AK9864 ja ♠A)

- esim. 2♦

Erittäin vahva maa (6 kortin maassa 4 honööriä tai 7 kortin maassa 3 honööriä) ja sivumaan ässä (esim. ♠9 ♣K75 ♦AKQ1086 ♥A6)

Kolme tai neljä ässää

- yksi grandia
- kaksi grandia

Kolme ässää (jos on pitkä maa, se maalataan mieluummin)
Neljä ässää

Korkeat kortit (ei avausväriä) Noin seitsemän honööriä ja tuhoisaa pelata passimisääriä
- esim. 3♦
- ruutu paras maa, mutta ei riittävä ensikierron väriksi
esim. ♠Q98 ♣K75 ♦AK98 ♥A8
- esim. 3 grandia
- kaikki maat liki tasavahvoja, eikä ensikierron väriä

Misääri

- esim. 6 misääriä
Pienet kortit, mahdollisesti kolme kakkosta, joista voi antaa partnerille kaksi. Esim. ♠3 ♣A87542 ♦1042 ♥54
- näin etenkin, jos vastustajat maalaavat toisiaan tukien ja partneri on jo passannut (estomaalaus)
- esim. 5 misääriä
Tyypillinen estomaalaus, pieniä kortteja vähemmän kuin yllä
- huonompi maalaus kuin kuusi misääriä, koska vastustajat saavat vaihtaa kortin ja näin ilmaista lyhimmän maansa partnerilleen

Vastaajan (avaajan partnerin) maalaukset

Ensikierron väri Kolme honööriä ja kaksi hakkua (sivumaan ässää ei tarvita)
- esim. 1♥
- esim. ♥AQJ74

Korotus avaajan värissä Neljän kortin tuki, joista yksi honööri, avaajan avausväriin
- voi korottaa tilanteen mukaan suoraan viiteen tai kuuteen (etenkin, jos kädessä ei ole muuta maalattavaa)

Vastaus 1 grandiin
- kaksi grandia (neljäs ässä, mutta ei pitkää maata)
- oma maa, jos se on vähintään viiden kortin pituinen

Vastaus 3 grandiin
Paras (pisin) oma maa neljän tasolla
Tähän avaaja vastaa maalaamalla viisi kyseistä maata, nostaa keskikortit ja antaa yli tämän maan korttinsa, mistä todennäköisesti tulee valtti

Vastaus 3 maahan
Ilman ensi kierron väriäkin paras oma maa

Grandi
Vastaajalla kolme (alin grandia) tai neljä (hyppy grandissa) ässää

Misääri alimmalla tasolla
Vastaaja on luonnonreno tai omaa vain yhden hakun avaajan maalaamaa maata

Kehotusmaalaus avauksen jälkeen
Jos vastustaja tekee viiden/kuuden misäärin estomaalauksen ja vastaajalla on vahva maa, hän kehottaa avaajaa nostamaan maalaustaan yhdellä portaalla

- esim. 5/6♦
- 3♣/3 grandia – 5 misääriä – 5♦ (pyytää avaajaa maalaamaan 5♥)
- jos vastaajan paras maa on pata, voidaan menetellä seuraavasti:
3 grandia – 5 misääriä – pass – pass (pyytää avaajaa maalaamaan 5♠, josta voi kieltäytyä, jos misääri käy avaajalle)

Ohessa esimerkki 5♠:n läpimenosta, jonka 6 misäärin estomaalaus tehokkaasti estää:

Ensi kierroksella A maalaa 1♠, johon B (ei maalattavaa) ja C (ei ensikierron väriä, eikä neljän kortin patatukea) passaavat. D maalaa 6 misääriä, jonka jälkeen kaikki passaavat kahdesti. Keskikortit ovat ♣KQ53, ja sitoumus menee kotiin.

Pelaaja D antaa partnerilleen ♥5♠3♥3♠2 ja saa tältä ♦9.

B antaa vastustajilleen ♦K ja ♣J.

Kuusi misääriä menee läpi ja antaa pelaajille BD noin 40 pistettä.

Jos pelaaja C nostaa maalauksen 6♠:aan, niin keskikorttien ansiosta pelaajille tulisi erinomainen sivumaa.

Jos C antaa yli ♣3♠Q67 ja pelaaja A renottaa ruudun, niin peli menee läpi.

Kolmen valttitikin jälkeen pelaaja A havaitsee menettävänsä yhden valttitikin B:lle, joka on saanut partneriltaan ylliantona ♠3.

Nyt A aloittaa uuden tikin ristillä ja saa lyötyä ♥6 kolmanteen ristitikkiin. Pelaaja B voi ottaa tämän tai myöhemmän tikin valtillaan, mutta muut tikit menevät pelaajalle A eli 6♠ sitoumus menee kotiin.

Pelaaja C

♥J1097

♦QJ8

♣A6

♠Q76

Pelaaja D

♥53

♦A10432

♣1072

♠32

Pelaaja B

♥KQ842

♦K9

♣J8

♠J95



Pelaaja A

♥A6

♦765

♣94

♠AK1084

Toisen kierroksen maalaukset

Toisella kierroksella kuvataan yleensä ensi kierron maata heikompaa, mutta pitkää maata. Jos pelaaja on maalannut ensi kierron värin, toisen kierron maalaukseen riittää kaksi honööriä ja hakkua tai kolme honööriä, joista yksi on ässä (tai KQJ) ilman hakkujakin pyrkimyksenä kuvata avaajan paras sivumaa. Jos avaaja maalaa toisella kierroksella ensi kierron vahvuutta olevan maan, maalauksen voi tehdä hypäten (esim. 1♠ – pass – pass – pass; 2♦ – ...).

Jos avaajan partneri maalaa toisen kierroksen maan, maassa tulisi olla kaksi honööriä ja kolme hakkua tai kolme honööriä ja yksi hakku. Jos vastaaja on maalannut ensi kierrolla alimman misäärin, kun hänellä ei ole tukea avaajan maahan, niin toisella kierrolla hän maalaa parhaan maansa. Vastustajien toisen kierroksen avausmaalaus voi olla aito toisen kierroksen maa, kuten avaajan partnerilla. Kilpailevan maalauksen sijaan se voi myös olla estomaalaus 5/6 misääriä etenkä, jos pääpelaajiksi pyrkivillä näyttää olevan vahvat kortit.

Kolmannen ja neljännen kierroksen maalaukset

Kolmannella ja sitä seuraavilla kierroksilla maalataan ässiä, kuninkaita ja mahdollisesti kuningattaria mahdollisimman alhaisella numerotasolla, jotta on tilaa maalata kaikki maalattavissa oleva. Kolmannen kierroksen maalaus tarkoittaa ässää, mutta jos kolmannella kierroksella passaa, niin neljännen kierroksen maalaus kuvaa kuningasta. Jos maasta on jo maalattu ässä ja maa maalataan uudelleen, maalaus kuvaa kuningasta, jne.

Esimerkki ässä- ja kuningasmaalauksista:

1. maalauskierron 1♠ – pass – 1♦ – pass;
2. maalauskierron pass – pass – pass – pass;
3. maalauskierron 1♥ – pass – 2♦ – pass;
4. maalauskierron 3♠ – pass – pass – pass;
5. maalauskierron 4♠ – pass – pass – pass;

Kuvaa ensi kierron pataa ja ruutua sekä avajaan ♥A ja ♠AK ja vastaajan ♦A.

Jos avausmaalaus on ollut matalin mahdollinen grandit (kolme ässää), niin kolmannella kierroksella maalataan se maa, mistä ässä puuttuu. Jos kädessä on niiden maiden ässät, mitkä on maalattu ensi ja toisella maalauskierroksella, niin kolmannen kierroksen grandimaalaus kertoo, että kädessä on noiden maiden ässät.

Jos pelaajalla on jostakin maasta AKQ, hän voi ässäkierroksella maalata tämän maan hyp-päämällä yhtä tasoa korkeammalle. Esimerkiksi jos pelaajalla on ♥AKQ ja toisen kierroksen maalaukset päättyivät 2♣:iin, niin kolmannen kierroksen maalaus 3♥ kuvaa honöörit täsmäl-lisesti.

Jos pelaaja on ensin passannut ja sitten vastaajana maalannut toisella kierroksella alimman misäärin, kun hänellä ei ole valttitukea partnerilleen, niin hänen kolmannen kierroksen maala-uksensa kuvaa pisintä maata, ja vasta neljäs kierros on hänelle ässämaalauksen kierros.

Kehotus-, esto- ja kilpaileva maalaus

Kehotusmaalauksella pelaaja kehottaa partneriaan nostamaan maalaus, jotta tämä ottaisi kes-kikortit ja antaisi sen jälkeen neljä korttia kehotusmaalauksen tekijälle. Kehotuksesta voi pas-saamalla kieltäytyä, jos esimerkiksi aiotussa valtissa on vain yksi kortti, eikä ole sivumaan ässää – yhden valtin voi antaa kehottajalle muutenkin. Jos pelaaja kuitenkin uusii kehotusmaa-lauksen, sitä on ilman painavia syitä noudatettava.

Jos pelaaja on tehnyt avausmaalauksen ja vastustaja tekee estomaalauksen, pelaajan välitön uusi maalaus on kehotusmaalaus partnerille maalata yhtä askelmaa korkeammalle aikomuk-sena pelata avausmaa valttina. Esim. 1♥ (avaaja) – 5 misääriä (esto) – pass (vastaajana ei maalattavaa) – pass; 5♦ (avaajan kehotus) – pass – 5♥ (vastaajan maalaus kehotukseen).

Estomaalauksella vastustajat yrittävät estää pääpelaajiksi pyrkiviä kuvaamasta korttejaan yksityiskohtaisesti toisilleen. Esimerkiksi avausmaalauksen jälkeen ensi kierroksella estomaalaus viisi/kuusi misääriä ei juurikaan salli pääpelaajiksi pyrkiviä kuvaamaan sivumaitaan tai ässiään, jolloin heidän pelinsä vaikeutuu huomattavasti. On huomattava, että estomaalausta ei voi tehdä olemattomilla korteilla, koska vastustajien passatessa tekijä joutuu lunastamaan maalauksensa ja toimimaan pääpelaajana.

Kuuden misäärin estomaalaus ensi kierroksella on usein parempi kuin viisi misääriä, koska tällöin vastustajat eivät saa vaihtaa kortteja keskenään (jos misäärin maalaajan partneri on passannut, tai ei ole vielä maalannut mitään). Ilman vaihto-oikeutta misääripeliä vastaan puolustaminen on huomattavasti vaikeampaa kuin korttien vaihtojen antaman informaation jälkeen.

Jos alkupeleissä pelaaja tekee esim. 1♣ avausmaalauksen jälkeen estomaalauksen 5 misääriä, ja avaajan partneri tarjoaa 5♣, niin misääriä tarjonneelle pelaajalle partnerin maalaus 5 grandia on kehotus maalata 6 misääriä (1♣ – 5 misääriä – 5♣ – 5 grandia; pass – 6 misääriä - ...).

Jos estomaalauksen tekeminen ei tunnu mielekkäältä huonojen misäärikorttien vuoksi, niin kannattaa usein vain passata vastustajien maalauksiin, jottei tarpeettomasti paljasta korttejaan pääpelaajille.

Jos vastustaja avaa ensi kierron värillä ja hänen partnerinsa maalaa siihen misääriä kuvaten, ettei hänellä ole kuin korkeintaan yksi hakku kyseistä maata, niin sivupelaajien kannattaa useimmiten olla maalaamatta mitään ja odottaa miten pääpelaajat selviävät jatkomaalauksistaan ja lopullisesta sitoumuksestaan. Kuitenkin, jos itsellä on jokin vahva maa ja hyvät kortit, voi hyvin maalata sen ja toivoa onnistunutta peliä omalle puolelleen.

Esimerkki kehotus- ja estomaalauksesta:

1♠ – pass – 1♦ – pass;
2♦ – 5 misääriä – 5♣ – pass;
5♦ – pass – pass – pass;

Ruutua ensin maalannut toteaa ruudun hyväksi valtiksi ja kehottaa 5 misäärin estomaalauksen jälkeen partneriaan maalaamaan 5♦ kehotusmaalauksella 5♣ eli yhden alle toivotun valtin.

Usein tulee harkittavaksi, saavuttaako parhaan tuloksen uhrautumalla vai antamalla vastustajien pelata oma pelinsä läpi. Vaikka uhrukseen voi tulla yksi tai kaksi pietiä koputettunakin, lopputulos saattaa olla parempi kuin jos vastustajat olisivat saaneet oman pelinsä läpi. Esimerkiksi vastustajien 5♠ antaa heille 25 pistettä, mutta oma 5♦ kahdellakin koputetulla pietillä vain 20 pistettä. Jos 5♦ maalaus pakottaa vastustajat nostamaan maalauksensa 6♣:aan, siitä saattaa tulla heille pietipeli, ja kilpailevan maalauksen tekijät ovat todella voittaneet.

Nostomaalaus

Alkumaalaukset päättyvät, kun kaikki pelaajat ovat passanneet kaksi kertaa peräkkäin. Tämän jälkeen korkeimman maalauksen (*nostomaalauksen*) tehnyt pelaaja kääntää keskikortit pöydälle ja nostaa ne itselleen. Koska vahvan maan maalanneen pelaajan tulisi saada partneriltaan mahdollisimman monta valttia, kyseisen partnerin on edullisinta tehdä nostomaalaus. Ennen nostomaalausta pelaajan tulee antaa partnerinsa passata kertaalleen, jotta tämä on ehtinyt maalata kaiken haluamansa. Jos pelaaja on maalannut misäärin, mitä aiotaan myös pelata, niin maalaajan on edullisinta nostaa itse keskikortit, koska hänellä on pienet kortit, joilla voi auttaa partneriaan.

Jos partneri ei näytä tekevän nostomaalausta, voi etupelaajaksi pyrkivä tehdä kehotusmaalauksen, jota partnerin tulee noudattaa. Kehotusmaalauksella on yksi alle tavoiteltavan partnerin maalaustason eli esim. 5♣ kehottaa partneria maalaamaan 5♦.

Pääpelaajien korttien vaihdot

Kun korkeimman maalauksen tehnyt pelaaja on näyttänyt keskikortit ja nostanut ne käteensä, hän valitsee neljä korttia, jotka antaa partnerilleen. Näitä kortteja ei näytetä vastustajille, ja ne välittävät koko pelin kannalta oleellista tietoa. Niillä ilmoitetaan, onko annettu kaikki kyseisen maan kortit, vai jatkuuko maa edelleen antajan kädessä. Lisäksi voidaan kertoa mm. maalaamattoman ässän tai korkean honöörin olemassaolo.

Alkupelien maalaaminen on yleensä selkeästi paljastanut, mitä maata toivotaan valtiksi, joten tätä ei tarvitse erikseen kuvata yliannoilla. Jos neljän kortin yliannossa yksinäinen pieni kortti on päällimmäisenä, se kertoo antajalla olevan ässä kyseisestä maasta (*ässän merkki*).

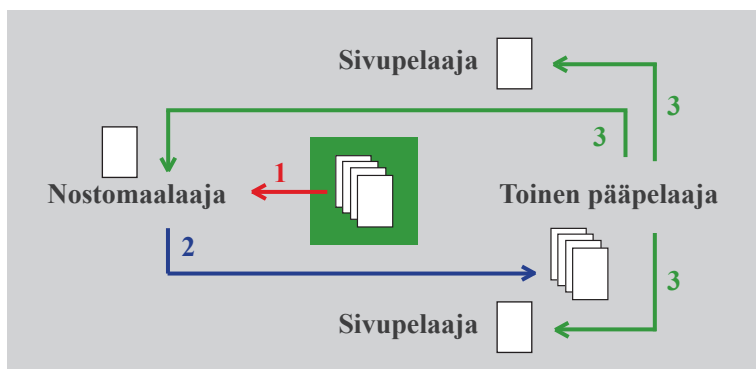
Seuraavat yliantotavat kuvaavat maiden loppumista tai jatkumista antajan kädessä:

- Jos annetaan partnerille neljä korttia samaa maata ja kortit ovat numerojärjestyksessä (esim. ♠79QK), tämä maa jatkuu antajan kädessä. Maan korttien ollessa epäjärjestyksessä (esim. ♠97KQ) antaja antoi kaikki kyseisen maan kortit partnerilleen.
- Jos ylianto käsittää kaksi korttia kahdesta maasta, niin alempi (pöytää vasten oleva) maa loppui toisen jatkuessa (esim. ♠♠♦♦ ruutu loppui). Jos maat ovat ristikkäin (esim. ♠♦♠♦), niin molemmat maat loppuivat. Jos maat ovat kirjasena (esim. ♠♦♦♠), niin molemmat maat jatkuvat antajan kädessä.
- Jos ylianto käsittää yhden kortin yhtä ja kolme korttia toista maata, niin alempi maa loppui toisen jatkuessa (esim. ♠♠♠♦ ruutu loppui). Jos yksittäiskortti sijaitsee toiseksi alimpana (esim. ♠♠♦♠), niin molemmat maat loppuivat. Jos yksittäiskortti on toiseksi yllinnä (esim. ♠♦♠♠), niin molemmat maat jatkuvat antajan kädessä.

Etenkin valttipelissä ja grandissa sivumaan (toisen kierroksen maan) maalaaminen on tärkeää. Tällöin partneri keskikortit nostettuaan tietää voivansa antaa avajalle ensikierron maan korttien lisäksi korkeimmat honöörensä juuri tästä sivumassta.

Jos pelaaja toteaa keskikorttien noston jälkeen, että hänen korttinsa ovat suosiolliset myös misäärin pelaamiselle, hän kertoo tämän partnerilleen seuraavasti: neljän kortin yliannossa hän asettaa pisimmän maan, tai pöytää vasten olevan kahden kortin maan, korteista pienimmän alimmaiseksi eli pöytää vasten.

Kun vastaaja on sijoittanut saamansa kortit käteensä, hän antaa yhden kortin jokaiselle pelaajalle. Näin kullakin pelaajalla on kädessään 13 korttia. Tämän jälkeen pääpelaajat jatkavat maalauksiaan, kunnes ovat passanneet kahdesti peräkkäin.



Kaavio 2. Maalattujen alkupelien pöytäkorttien nosto (1) ja pääpelaajien yliannot (2, 3).

Maalaukset ja pääpelaajien korttien vaihdot ovat useimmiten selvittäneet, mitä pelilajia tul- laan pelaamaan. Kuitenkin saattaa olla epävarmuutta siitä, mikä on paras valttimaa vai pe- lataan lopulta grandia. On myös mahdollista, että korttien antama informaatio muuntaa pelin maalatuksi misääriksi. Nämä kolme pelilajia ja niihin liittyvät erityispiirteet selostetaan seuraavassa erikseen.

Valttipeli

Valttipeliin tähdättäessä pääpelaajat pyrkivät korttien vaihdossa useimmiten saamaan valtti maata ensin maalanneen pelaajan käteen. Tämän vuoksi on edullisinta, että valttia maalanneen pelaajan partneri nostomaalauksellaan ottaa keskikortit antaakseen valttinsa valttimaata ensin maalanneelle.

Toisinaan on edullista säilyttää valtteja molemmissa käsissä, etenkin jos saa itsensä renoksi lyhyestä maastaan. Näin partnerin lyödessä tuota maata, saa pienilläkin valteilla tikkejä, jotka muuten menisivät vastustajille. Tätä kutsutaan kuppipeliksi, jossa tavoitteena on, että molemmat pääpelaajat voivat saada valtilla tikkejä renomaastaan ("kupata") vuorotellen. Jos keskikorttien noston jälkeen valttia ensin maalanneen pelaajan partnerille tulee käteen 5-6 valttia, kuppipeli on luonteva pelitapa (ks. sivut 28-29).

Keskikorttien nostaja antaa useimmiten yli kaikki valttinsa ja/tai lisäksi ässän merkiksi pienen kortin päällimmäisenä. Jos pelaajalla on useita ässiä, ässän merkki kannattaa antaa siitä ässästä, mitä ei ole ehditty maalata. Jos pelaajalla on peräkkäiset korkeat honöörit (esim. AK), hän voi antaa kaksikin hakkua tästä maasta, ellei ole muuta annettavaa. Jos nostomaalajalla ei ole neljää valttia, eikä ässää, hän antaa korkeimman honöörintsä maasta, josta partnerilla on honöörejä.

Jos keskikorttien nostajalla on viisi tai useampia valtteja, hän voi antaa yli neljä korkeinta valttia (numerjärjestyksessä) tai harkita yllä kuvattua kuppipeliä. On tärkeää, että pelaajat säilyttävät yhteyden toistensa käsiin, koska muutoin saattaa käydä, että esim. jonkin maan AKQ eivät saa lainkaan tikkejä valttia ensin maalanneen pelaajan ollessa reno tuosta maasta. Jos partnerilla on ässä jostakin maasta, pelaajan tulee säilyttää edellä kuvattu yhteyskortti kädessään, eikä renottaa kyseistä maata.

Saatuun neljä korttia partneriltaan valttia ensin maalanneella on seuraava keinovalikoima:

- Jos hän sai valttikortteja partneriltaan ja haluaa renottaa jonkin maan, hän antaa tämän maan korkeimman kortin partnerilleen ja muut sen maan kortit vastustajilleen.
- Jos hän sai partnerin valttikortit, mutta silti häneltä puuttuu korkea valttihonööri (kädessä esim. AQJxxxxx), hän voi antaa pikkuvaltin partnerilleen, jotta tämä aloittaisi tikin tällä ja itse yrittäisi leikata puuttuvaa honööriä.
- Jos hän haluaa varmistaa partnerinsa kiinnipääsyn tikkeihin, hän antaa tälle varman kiinniottokortin (ässän).
- Jos keskikorttien nostaja ei antanut valtteja yli, tai antoi niistä vain osan sekä jonkin maan renoksi, pelataan yleensä kuppipeliä. Nyt korttien saaja pyrkii renottamaan itsensä ainakin yhdestä maasta ja antamaan renomaan korkeimman kortin partnerilleen.
- Jos hän antaa renomaataan vain toiselle vastustajalle, sitä kannattaa antaa vasemmalla istuvalle, jottei tämä varasta renomaata korkeammalla valtilla (ylikuppaa).
- Jos hän antaa vastustajan maalaamaa maata toiselle vastustajalle, sitä kannattaa antaa sille pelaajalle, joka ei ole tuota maata maalannut, jottei tämä pääse renottamaan sitä.

Jatkomaalaukset

Pääpelaajien korttien yliantojen jälkeen he voivat edelleen jatkaa maalausten tekemistä kuvatakseseen lisää korttejaan. Keskikorttien nostaja maalaa ensin. Usein näitä maalauksia ei enää tehdä, vaan passataan kahdesti, tai valttia ensin maalannut nostaa maalauksen harkitsemalleen tasolle kyseistä maata, ja sitten passataan kahdesti. Kuitenkin näiden maalausten aikana sekä pelilaji (misääri, valttimaa, grandì) että taso saattavat muuttua, kuten myös korkeimman maalauksen tekijä eli etupelaaja. Tavoitteena on löytää tehtyjen maalausten, keskikorttien ja yliantojen perusteella optimaalinen sitoumus pelattavaksi läpi.

Maalausten tulee perustua omiin ja maalausten perusteella varmistettuihin kortteihin. Toisinaan joudutaan etsimään sopivaa valttia, kun suunniteltu valttimaa ei kasvanutkaan yliannolla riittävän vahvaksi. Tämä tehdään maalaamalla maita alhaalta ylöspäin, kunnes molemmat pääpelaajat ovat passanneet kahdesti. On selvää, ettei maalausta pidä nostaa uhkarohkeasti liian korkealle, jolloin riskinä on pietipeli. Matalin loppusitoumus alkupelissä on viiden taso eli pääpelaajien on joko otettava vähintään 11 tikkiä (valtti ja grandì) tai korkeintaan kaksi tikkiä (misääri).

Valttipelissä on useimmiten edullisinta, että valttia ensin maalannut pelaaja tekee loppumaalauksen. Tällöin hän on ensimmäisen tikin neljäs pelaaja ja voi saada tikin matalallakin honöörilla tai pikkuvaltilla. Jos valttia ensin maalanneen pelaajan partnerilla on yksi tai useampi ”haarukka” eli honööreja, joista puuttuu yksi korkea kortti muiden välistä, on usein edullista, että tämä partneri tekee loppumaalauksen. Nyt hän on ensimmäisen tikin neljäs pelaaja ja saattaa onnistua vahvistamaan kättään tuon haarukan ansiosta. Jos hänellä on esim. ♠AQxx ja aloituslyönti on pieni pata, niin hän saa tikit sekä kuningattarella että ässällä.

Sivupelaajien korttien vaihdot

Jos alkupelissä pääpelaajien ensimmäisen maalauskierroksen avausmaalaus ei ole yltänyt kuuden tai seitsemän tasolle, sivupelaajat saavat vaihtaa yhden kortin keskenään. Ensin kortin antaa loppumaalauksen tehneen pääpelaajan vasemmalla puolella istuva sivupelaaja.

Valttipelissä tämä sivupelaaja antaa yleensä yhden tai kahden kortin valtistaan korkeimman. Jos valtteja on kolme tai enemmän, hän antaa lyhyestä maastaan korkeimman korttinsa. Hyvä yliantokortti on myös pääpelaajien toisen kierroksen maan (sivumaan) kortti, jolla voi vahvistaa partnerinsa tuon maan kortteja. Hänen partnerinsa antaa takaisin korkeimman kortin lyhyestä maastaan (edellinen vaihtoehto) tai, jos ei ole saanut valttia, korkeimman valttinsa.

Jos pelaajalla on jostakin maasta vain yksi kortti (*singeli*), hän voi antaa tämän yli kupatakseseen valtillaan tuon maan ensimmäisen tikin. Valttia annettaessa tulee harkita tehtyjen maalausten perusteella, kannattaako valttikortti säilyttää omassa kädessä, vai antaa se partnerille. Usein on edullista antaa yksittäiskortti maasta, jossa on vain tuo yksi kortti – etenkin jos on jo saanut kortin partneriltaan. Tämä mahdollistaa sivupelaajien yllättävän kuppitikin, kun avauslyönnin tekijä aloittaa tikin partnerilta saamallaan maalla.

Koputukset ja vastakoputukset

Sivupelaajien mahdollisen korttien vaihdon jälkeen loppumaalauksen tehneen pääpelaajan vasemmalla istuva vastustaja voi koputtaa ensimmäisenä. Koputus kaksinkertaistaa ja vastakoputus kolminkertaistaa jaosta saatavat pisteet sen mukaan mitä pistelaskun yhteydessä selostetaan. Jos ensin koputtamisvuorossa oleva pelaaja ei koputa vaan passaa, hänen partnerinsa voi vielä koputtaa. Jos jompikumpi sivupelaaja on koputtanut, koputtajan vasemmalla puolen istuva pääpelaaja voi vastakoputtaa. Jos hän passaa, hänen partnerinsa voi vastakoputtaa.

Vaikka koputus rankaisee pääpelaajia pieteistä kaksinkertaisesti, se myös antaa pääpelaajille kaksinkertaisen pistemäärän läpimenneestä pelistä. Näin ollen koputus tulee tehdä vain, jos sivupelaaja on suhteellisen varma siitä, että maalatun pelin lopputulos epäonnistuu.

Valttipelin koputuksen onnistuminen on verraten helppo arvioida – yleensä tarvitaan korkeita valtteja, jotta koputus voi onnistua. Sivumaiden ässien varaan koputusta ei voi laskea, koska nuo maat saattavat olla pääpelaajilla renomaita.

Varsinainen peli eli ensimmäisen tikin pelaaminen alkaa mahdollisten koputusten ja vastakoputusten jälkeen.

Avauslyönti

Ensimmäisen tikin avauslyönnin tekee loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolen istuva sivupelaaja. Koska sivupelaajien tulisi pyrkiä saamaan pieti tai pieteitä pääpelaajille, heidän pitäisi saada itselleen viiden tason pelissä vähintään kolme tikkiä, kuuden tason pelissä kaksi tikkiä ja seitsemän tason pelissä yksi tikki. Näiden mahdollisten tikkien saamisessa avauskortilla on keskeinen merkitys.

Pääpelaajien maalaukset, keskikortit ja oman puolen mahdolliset korttien vaihdot vaikuttavat avauskortin valintaan. Erilaisia pelitilanteita on kuitenkin niin paljon, että seuraavat ohjeet ovat vain yleisimmin hyväiksi havaittuja.

Valttipelissä avauslyönti riippuu korttien vaihdosta. Jos sivupelaajat ovat saaneet vaihtaa kortin keskenään ja avauslyönnin tekijä on saanut jonkin sivumaan kortin (ei siis valttia), hän aloittaa yleensä ensimmäisen tikin tästä maasta, ellei hän ole saanut korttia omaan lyhyeen maahansa, joka todennäköisesti on pääpelaajien sivumaa. Tätä maata hänen kannattaa säästää mahdollista pietitikkiä varten. Jos avauslyönnin tekijän partneri on koputtanut, pitää aloittaa tämän antamalla maalla, koska tällöin partneri on todennäköisesti reno tästä maasta ja voi kupata tikin.

Jos avauslyönnin tekijällä on kaksi peräkkäistä honööriä (esim. ♠KQxxx), hän aloittaa korkeammalla. Jos avauslyönnin tekijä on saanut yliantona valttia, tai jos sivupelaajat eivät ole saaneet vaihtaa kortteja, hän aloittaa sivumaasta, jossa on kaksi peräkkäistä honööriä tai pisimmän sivumaansa toiseksi korkeimmalla kortilla. Jos puolustajat saavat tikin, he jatkavat samaa maata.

Pelitaktiikkaa

Valttipelissä hyvä puolustajan yleissääntö pelattavan maan kortin valinnasta on seuraava: ”*Toinen käsi matalaa, kolmas korkea*”. Tällöin esim. pääpelaajan aloittaessa tikin, ensimmäinen sivupelaaja ei lyö siihen korkeinta korttiaan (ellei saa sillä varmasti tikkiä), jolloin toinen pääpelaaja joutuu arvaamaan, onko korkea puuttuva honööri jo sivuutettu, vai onko se toisella sivupelaajalla. Vastaavasti, jos sivupelaaja aloittaa tikin, hänen partnerinsa laittaa siihen kyseisen maan korkeimman tarpeellisen kortin koettaen voittaa tikin tai kasvattaa parinsa honööriä arvokkaammaksi.

Valttipelissä joudutaan usein ”*leikkaamaan*”, jotta saataisiin maksimimäärä tikkejä kotiin. Leikkaavan pelaajan kädessä voi olla esim. pelattavasta maasta AQxxx, mutta kuningas puuttuu. Jos partneri tai oikealla puolen istuva sivupelaaja aloittaa kyseisen maan tikin, tuo kuningas on 50 % todennäköisyydellä oikealla puolen istuvalla sivupelaajalla. Jos ottaa tikin ässällä, menettää lähes aina tikin kuninkaalle. Jos sen sijaan leikkaa koettaen ottaa tikin kuningattarella, niin on 50 % mahdollisuus onnistua.

Valttipelissä valttien omistaja koettaa saada tikin itselleen mahdollisimman varhain pelataksseen pois sivupelaajien valtit. Vaikka sivupelaajat voittavat valttitikin, pääpelaajien pyrkimys säilyy ennallaan – vastustajien valtit tulee pelata pois mahdollisimman varhain, etteivät he kuppaisi valteillaan pääpelaajien korkeita honööritikkejä.

Jos toisena tai kolmantena pelaajana on reno pelattavasta maasta ja aikoo kupata tikin valtilla, tuo kuppaus kannattaa usein tehdä riittävän korkealla valtilla, jottei vasen vastapelaaja ylikuppaa samaa tikkiä pienellä valtillaan.

Puolustavien pelaajien korttien pois heittäminen saattaa vaikuttaa suuresti pelin lopputulokseen. Jos puolustaja säästää kaavamaisesti korkeimpia korttejaan, ne saattavat jäädä hyödyttömiksi, kun pääpelaajat eivät lainkaan pelaa tuota maata. Tärkeintä ja taitoa vaativaa on säästää oikeata maata.

Kuppi ja häntäkuppi valttipelinä

Jos pääpelaajat pelaavat *kuppipeliä*, he aloittavat uuden tikin vuoron perään partnerinsa renoaasta. Kun jommankumman pelaajan valtit ovat loppuneet, hän vaihtaa tikin aloituslyönnin toiseen maahan ilmoittaen näin valttiensa loppuneen. Tämän jälkeen se pääpelaaja, jolla vielä on valtteja jäljellä, pelaa niitä, kunnes on poistanut vastustajien valtit.

Jos maalausten ja yliantojen perusteella sivupelaajat arvelevat pääpelaajien pelaavan kuppipeliä, aloituslyönnin kannattaa olla valtti, jotta kuppitikkien määrä vähenisi. Vastaavasti, jos sivupelaajat saavat tikin pääpelaajien pelatessa kuppipeliä, seuraava tikki kannattaa aloittaa valtilla.

Jos pääpelaajat pelaavat *häntäkuppia*, voi etupelaajan sivumaan pikkuhakutkin saada pitäviksi tikeiksi, jos partneri kykenee kuppamaan tuon maan muutaman ensimmäisen tikin. Jos

esim. etupelaajan sivumaa on ♠AKxxxx ja partneri on reno tai pääsee renoksi padasta, pelistä voi tulla varsin onnistunut häntäkuppina. Etupelaaja aloittaa pari kertaa patahakulla, jotka partneri kuppaa palauttaen tikin etupelaajalle. Kun partnerin valtit ovat loppuneet, hän vaihtaa palautusmaata, ja peli jatkuu tavanomaiseen tapaan. Kun etupelaaja on poistanut vastustajien valtit, hänen korkeat patahonöörinsä poistavat vastustajien viimeiset padat ja näin hakutkin kasvavat pitäviksi tikeiksi.

Kuppipeli	Molemmilla pääpelaajilla runsaasti valtteja useaan kuppitikkiin
Häntäkuppi	Toisella pääpelaajalla muutama valtti, jolloin rajallisesti kuppitikkejä Kun on kupannut viimeisellä valtillaan tikin, palautusmaa vaihdetaan

Esimerkki häntäkupin onnistuneesta pelaamisesta.

1, kierros: A maalaa 1♥, B passaa ja C vastaa 2 misääriä. Tämän jälkeen pelaajat B ja D vain passaavat.

2. kierros: A maalaa 2♠ ja C passaa (tai maalaa 2♦).

3.-5. kierros: A maalaa ♠AK ja ♥A aloittaen alhaisimmasta numerosta.

6. kierros: A passaa ja C tekee nostomaalauksen. Keskikortit ♥942♣K.

Jos C antaa yli ♥95♠45, niin 5♥ menee aina kotiin, kun A renottaa ruutunsa ja antaa ♠2 pelaajalle B.

Pelaajan A maalattua 5♥, B antaa partnerilleen ♦A ja saa takaisin ♥10.

Huomaa, että jos C antaa yli neljä herttaa, peliin tulee yksi pieti, koska pelaaja B saisi yhden valttitikin ja pelaaja D kaksi patatikkiä. Näin häntäkuppi onnistui kasvattamaan etupelaajan padat vahvoiksi ja peli saatiin jopa ylitikillä kotiin (ellei B aloita ensimmäistä tikkiä valtilla).

Pelaaja C

♥5
♦QJ764
♣QJ65
♠54

Pelaaja B

♥K7
♦A103
♣A10732
♠76



Pelaaja D

♥103
♦K92
♣984
♠QJ108

Pelaaja A

♥AQJ86
♦85
♣ -
♠AK932

Merkinanto

Skruuvissa voidaan käyttää merkinantoa kuvaamaan pelaajan se maa, josta hän voi saada tikin itselleen. Tikin saaminen voi olla tärkeää misäärissä, jotta voi auttaa partneriaan, mutta myös valtti- tai grandipelin puolustuksessa, jos partneri on saanut tikin ja miettii, millä kortilla jatkaa pelaamista.

Merkinantona käytetään korttia, jonka pelaaja lyö pöytään, kun hänellä ensimmäistä kertaa ei ole pelattavan maan korttia ja hän joutuu valitsemaan muun maan kortin pelattavakseen (*ensimmäinen sakaus*). Yleisin merkinanto on pienehkö kortti maasta, josta omaa korkean honöörin. Valtti- ja grandipelissä ihanteellinen honööri on ässä, mutta misäärissä kuningas.

Vaihtoehtoisesti voidaan, niin partnerin kanssa sovittua, käyttää ns. *italialaista merkinantoa*. Siinä pelaaja voi ilmaista korkean honöörin sisältävän maansa joko parillisella tai parittomalla kortilla. Pariton kortti kertoo, että tämä on kyseinen maa. Usein pelaaja ei kuitenkaan halua lyödä tuon maan korttia, ja silloin korkea parillinen kortti kertoo, että maa on korkeampi jäljellä olevista ja matala parillinen, että se on alempi jäljellä olevista maista.

Esimerkiksi, jos pelataan ruutua, joka pelaajalta on loppunut, ja hän haluaa ilmaista ristin korkean honöörin maakseen, hän voi lyödä ruututikkiin esim. ♣5 (pariton), ♥10 (korkeampi padasta ja ristikstä) tai ♠4 (matalampi ristikstä ja hertasta).



Minnan salongissa 1890-luvulla skruuvia pelaamassa vasemmalta Hanna Levander, Alma Tervo sekä Maiju ja Minna Canth. Maiju oli Minnan tytär (kuva Kuopion kulttuurihistoriallinen museo).

Grandi (peli ilman valttia)

Vaikka pääpelaajien maalaukset ovat ennakoineet tietyn valttimaan, nostomaalajaan käsikortit ja keskikortit saattavat olla niin heikot aiotussa valttimaassa, ettei siitä pelistä selvittäisi ilman koputettuja pietejä. Tällöin toisen valttimaan etsimisen tuloksettomuuden vuoksi saattaa grandin olla paras pelilaji. Grandin etuna valttipeliin on myös se, että sitä on vaikeampi koputtaa, vaikka peli johtaisi vääjäämättömään pietiin, koska sivupelaajat eivät useinkaan tiedä, mikä on pääpelaajien pitkä maa, josta nämä voivat saada lukuisia tikkejä.

Grandin läpimenon kannalta on tärkeää, että pitkä hyvä maa saadaan kokonaisuudessaan toiselle pelaajalle. Tällöin tuosta maasta voidaan saada 7-9 tikkiä, kun vastustajille jää vain muutama kyseisen maan kortti. Toinen tärkeä tavoite on, että vastustajien ei pidä saada missään maassa sellaista tilannetta, jossa he korkeiden korttien pelaamisen jälkeen saavat hakuillaan tikkejä. Yhteyksien säilyttäminen on elintärkeää, koska muutoin saattaa käydä niin, että jompikumpi pääpelaajista jää pelaamaan yksinään saamatta tikkiä kiinni partnerilleen ja tämän vahvoihin kortteihin.

Maalaamalla on kuvattu ensikierron värejä sekä mahdollisia ässiä. Keskikorttien nostaja antaa partnerin pitkään maahan kaikki korttinsa ja lisäksi tarvittaessa lyhyen maansa korkeimman / korkeimmat kortit. Vastaanottaja puolestaan antaa partnerilleen korkeimman kortin lyhyestä maastaan ja heikoimmat kortit vastustajille. Parhaan yliannon löytäminen grandipelissä on kuitenkin usein vaikeaa ja vaatii kokemusta.

Sivupelaajien korttien vaihdot ja koputukset

Grandissa sivupelaajat antavat toisilleen korkeimman korttinsa lyhimmästä maastaan toivoen tuon maan kasvavan pitkäksi ja honööririkkaaksi partnerin kädessä. On myös edullista, jos sivupelaajat kykenevät kasvattamaan toistensa käsiin pääpelaajien maalaamia maita.

Grandin koputuksen onnistuminen on verraten helppo arvioida – yleensä tarvitaan korkeita honöörejä useissa maissa, jotta koputus voi onnistua. Luonnollisesti, jos aloituslyönnin teki-jällä on kädessään pietiin tarvittava määrä ehdottoman pitäviä kortteja (A, AK, AKQ jne.), hän voi turvallisesti koputtaa. On huomattava, että pääpelaajat voivat saada tarjotun grandipelin kotiin pelaamatta lainkaan jotakin maata. Tämän vuoksi sivupelaajien yksi pitkä hyvä maa ei useinkaan anna mahdollisuutta pietipeliin, ellei tuosta maasta ole myös korkeimpia honöörejä kädessä.

Avauslyönti

Grandissa avauslyönti noudattaa samoja periaatteita kuin valttipelissä: pitkän maan peräkkäisistä honööreistä korkeampi tai pisimmän maan toiseksi korkein kortti. Jos sivupelaajat saavat tikin, samaa maata kannattaa yleensä jatkaa.

Pelitaktikkaa

Grandissa, kun pääpelaajilla on pitkä läpijuokseva maa (esim. AKQJxxxx) ja he ovat saaneet ensimmäisen tikkinsä, he pelaavat tämän maan kaikki tikit kotiin. Yhteyksien säilyttäminen pitkää maata pelattaessa on ensiarvoisen tärkeää.

Grandissa – aivan kuten valttipelissä – on usein turvauduttava leikkaamiseen, jotta varmistetaan kotipeliin vaadittava tikkimäärä. Tällöin korkean honöörin puutteen voi koettaa korvata yrityksellä saada aloitettu tikki tuota honööriä matalammalla honöörillä ja toivoa, että puuttuva honööri jäi oikealla istuvan vastapelaajan käteen.

Etenkin sivupelaajien tulee muistaa valttipelin sääntö ”*Toinen käsi matalaa, kolmas korkeaa*”. Näin sivupelaajat eivät ”tuhlaa” korkeita korttejaan tarpeettomasti, vaan ne säästyvät pelattavaksi kriittisiin tikkeihin.



Arkkiatri Arvo Ylppö pelaamassa skruuvia 1960-luvulla partnerinaan tohtori Rolf Koulumies (selin) ja vastustajinaan tohtori Viljo Karvonen (vas.) sekä professori Olli Renkonen. Seinän taulussa viimemainitun isä, arkkiatri Werner Oswald Renkonen (kuva Orionin kuva-arkisto).

Maalattu misääri

Alkumaalauksissa misääri voidaan maalata joko estomaalauksena (usein suoraan 6 misääriä, jotta vastustajat eivät saa vaihtaa kortteja) tai aktiivisena maalauksena aikomuksena saada peli aidosti kotiin pelatuksi. Johannes Nyrkiö kuvasi misääripelin erityispiirteitä varsin onnistuneesti: Misääriä maalattaessa on muistettava, että jaon tulos riippuu oleellisesti partnerin korteista. Valttia ja grandia voi menestyksellä pelata ilman kanssapelaajan apuakin, jos maalajalla itsellään on niin hyvät kortit, että hän pystyy niillä ottamaan tarpeellisen tikkimäärän. Misääripelissä sen sijaan ei auta mitään, vaikka itsellä olisi kuinka hyvät kortit, ellei kanssapelaaja kykene omillaan suoriutumaan.

Yllä olevista varoitussanoista huolimatta on todettava, että misääripeliin ei useinkaan tarvita niin matalia kortteja kuin aloitteleva pelaaja tavallisesti otaksuu. Mitä kokeneempia ja taitavampia pelaajat ovat, sitä enemmän misäärimaalauksia käytetään.

Misäärin ja muiden pelilajien välillä on aivan oleellinen ero eräässä tärkeässä suhteessa. Valtti- ja grandipelissä pääpelaajat ottavat useimmat tikit ja määräävät enimmäkseen pelin kulun. Misääriässä aloite on pääasiassa vastapuolella, jolla siis on valta päättää, mitä maata ja miten se haluaa pelata. Tämän vuoksi misääripeli menee toisinaan läpi suorastaan mahdottomalta näyttävässä tilanteessa, mutta toisaalta saattaa epäonnistua erinomaisillakin edellytyksillä.

Korttien vaihdot

Misääriä ensin maalannut pelaaja tekee yleensä nostomaalauksen, jotta hän voi antaa pieniä kortteja partnerilleen. Samalla hän pyrkii renottamaan yhden, mahdollisesti kaksikin maataan. Jos tämä on mahdollista antamalla samalla pieniä kortteja, niin tilanne on edullinen. Jos kuitenkin keskikortit olivat huonot, nostaja joutuu antamaan lyhimmän maansa renoksi ja lisäksi toiseksi lyhimmästä maastaan pienimmän (ja mahdollisesti myös suurimman) korttinsa.

Keskikorttien nostaja voi ilmaista, mihin maahan partneri voi huoletta antaa huononkin kortin asettamalla pitkän tai ylemmän maan kortit vastaavaan numerojärjestykseen kuin kotkien valttipelissä (sivu 43). Nyt valttitoivetta vastaava kortti kertoo tuon maan, jossa on hyviä pikkukortteja. Kanssapelaaja voi myös jättää tuosta maasta keskikokoisen hakun turvallisesti käteensä, koska nostomaalajalla on siitä maasta pienimmät hakut.

Yliantokorttien vastaanottaja näkee partnerinsa maiden jatkumisen. Hän antaa lyhimmän maansa pienimmän kortin partnerilleen ja kaksi korkeinta tai huonointa korttia vastustajilleen. Hän voi antaa vastustajille esim. partneriltaan saamansa huonon kortin.

Jos vastaanottajalle uhkaa jäädä useita huonoja korkeita kortteja (esim. KJ98) maasta ilman sen maan pikkukortteja, hän voi antaa näistä korkeimmat vastustajilleen ja yhden huonon partnerilleen. Näin pääpelaajien huonot kortit menevät samaan tikkiin, eivätkä jakaudu miinuspisteinä kahteen eri tikkiin.

Misääripelin korttien vaihdossa on kiinnitettävä erityistä huomiota kakkosiin. Jokainen kakkonen on oikeassa paikassaan sillä pelaajalla, jolla kysymyksessä oleva maa on pidempi. Sellainen maa, josta kakkonen puuttuu, ei saisi kummallakaan pääpelaajalla muodostua kovin pitkäksi. Se ei siis yleensä sovellu kummankaan pelaajan renomaaksi.

Keskeistä alkupelien korttien vaihdossa:

Valttipeli	Valtit yhteen käteen (valttia ensin maalanneelle) Jos kuppipeli, valtteja ja renomaa molemmille pääpelaajille Ässän merkki, jotta pääpelaajien yhteys säilyy
Grandi	Pitkä maa toiseen käteen Yhteyskorttien säilyttäminen pääpelaajien kesken
Maalattu misääri	Maan renottaminen Jos maahan jää korkeita kortteja, ne voi jakaa pääpelaajien kesken

Sivupelaajien korttien vaihdot

Misäärissä sivupelaajat antavat toisilleen pienimmän korttinsa lyhimmästä maastaan. Jos pelaaja on luonnonreno jostakin maasta, on yleensä suositeltavaa antaa keskisuuri kortti kolmen tai neljän kortin maasta ja lyödä tästä maasta siitä pienempi kortti, kun maata ensi kerran pelataan. Tällöin partnerin tulee oivaltaa luonnonreno. Renomaa on yleensä helppo päätellä jo pelattujen maiden perusteella.

Koputukset

Misäärin koputuksessa tulee ottaa huomioon, että partnerilla saattaa olla todella huonot kortit, vaikka koputtajalla olisikin hyvät puolustuskortit – ovathan pääpelaajat osoittaneet misääri-maalauksellaan omaavansa pieniä kortteja. Näin misäärin koputtajalla tulisi olla useita pikkukortteja ja lisäksi kiinniottoon tarvittavia kuninkaita, jotta hän saisi tikkejä ja voisi painostaa pääpelaajia pikkukorteillaan.

Avauslyönti

Maalatussa misäärissä avauslyönti riippuu niin ikään siitä, ovatko sivupelaajat saaneet vaihtaa kortteja. Jos he ovat vaihtaneet kortteja, hyvä aloituslyönti on korkeahko kortti yli saatua (eli partnerin lyhyttä) maata. Tämän jälkeen avauslyönnin tekijä jatkaa pienellä kortilla samaa maata, jolloin partneri usein voi antaa kiinnioton merkin, alkaa renota jotakin maata tai lyödä

ässän pääpelaajien ottaessa tikin. Jos tikin aloittajalla on kaksi peräkkäistä pienehköä hakkua kyseisestä maasta (esim. ♠KJ954), on edullista aloittaa toinen tikki näistä pienemmällä, jotta partneri voi laskea mahdollisten puuttuvien pikkukorttien olemassaolon.

Jos sivupelaajat eivät ole saaneet vaihtaa misäärissä, hyvä avauslyönti on toiseksi matalin kortti maasta, jossa on pienin hakku eli kakkonen. Ellei tällaista maata ole, hyvä avauslyönti on lyhimmän maan pienin kortti. Partneri joutuu toki pohtimaan, kummasta vaihtoehdosta on kyse, mutta asia selviää pelin edetessä. Jos pelitoveri voittaa tikin, hän aloittaa seuraavan tikin samoin periaattein, paitsi jos hänellä on kakkonen avausmaasta, hän jatkaa avausmaan pelaamista.

Pelitaktiikkaa

Maalatun misäärin puolustus vaatii puolustavilta pelaajilta hyvää yhteisymmärrystä ja taitoa pelata saman suunnitelman mukaan. Heidän tulisi päästä nopeasti yhteiseen käsitykseen siitä, kumman on edullisempaa johtaa peliä. Jos toinen on koputtanut, johto lankeaa luonnollisesti hänelle. Misäärin hyvässä puolustuksessa ei ole tilaa usealle pelisuunnitelman vaihdolle.

Maalatussa misäärissä sivupelaajien kannattaa painostaa pääpelaajia yhdessä tai kahdessa valitsemassaan maassa. Painostus pyritään suuntaamaan siihen pääpelaajaan, jolla näyttää olevan heikommat misäärikortit. Erityisesti kuuden tai seitsemän misäärin puolustuksessa kannattaa jo avauslyönnistä lähtien olla aggressiivinen. Aloituslyönti tulee koettaa saada haavoittuvaan maahan ja sillä ilmaista oma pieni korttinsa partnerilleen. Vaikka ässien pisteet lasketaan tikin järjestysnumeron mukaan, puolustajien ensimmäiset tikit eivät vielä maksa kohtuuttomasti, vaikka ässät tulisivat vasta seuraaviin tikkeihin.

Pääpelaajien kannattaa ottaa mahdollisimman varhain sellaiset tikkinsä, joita he eivät voi välttää, jotta niihin mahdollisesti tippuvat ässät tulisivat halvoiksi. Jos sivu- tai pääpelaaja toteaa partnerinsa olevan vaikeuksissa, hän voi yrittää auttaa toveriaan ottamalla vapaaehtoinen tikki ja lyömällä sen jälkeen partnerinsa renomaata.

Jos pelaajalla on kolme tai neljä ässää, hänen kannattaa useimmiten ottaa yksi tai kaksikin ässää vapaaehtoisesti mahdollisimman varhain. Kuitenkin aggressiivisessa puolustuksessa ässillä ei useinkaan kannata aloittaa ensimmäisiä tikkejä.

Toisinaan on ilmeistä, että yliantojen jälkeen puolustava pelaaja ei kykene auttamaan partneriaan tämän renomaassa (ei lainkaan pikkukortteja). Tällöin hän voi menetellä passimisäärin merkinantojen yhteydessä selostetulla tavalla (sivu 38): aloittaa toisen tikin sellaisen maan kortilla, josta hänellä on pikkuhakku ja näin kehottaa partneriaan sakaamaan tuon maan kortit. Nyt lyödessään partnerinsa renomaata, kanssapelaaja voi renottaa kyseisen maan ja näin pelaaja voikin auttaa toveriaan tässä uudessa maassa.

Ellei pelaaja usko muistavansa useiden maiden pelattuja kortteja, hänen on hyvä laskea pelistä poistuvat kortit ainakin kanssapelaajansa renomaasta. Toiseksi tärkeintä on laskea kortit omassa pisimmässä muussa maassa.

Passimisääri

Jos kaikki pelaajat passaavat alkupelien tai kotkien ensimmäisellä maalauskierröksellä, pelataan passimisääri. Tällöin alkupeleissä jakaja jakaa pöydällä olevat keskikortit niitä näyttämättä myötöpäiväisessä järjestyksessä, jolloin kullekin pelaajalle tulee käteen 13 korttia. Kumpikin pelaajapuoli vaihtaa yhden kortin keskenään vaihdon alkaessa valmiiksi sekoitetun pakan kahta puolen istuvien käsistä – ”pakka antaa”.

Passimisääri on skruuvien yleisin – ja jopa kaikkein vaihtelevin ja vaativin – pelilaji. Passimisääriin yleinen periaate on, että pyritään auttamaan pelitoveria ja renottamaan omat lyhyet maat. Partnerin auttamista varten tulee saada tikki kiinni, joten pelin alkuvaiheessa tulee säilyttää ainakin yksi korkea kortti (mieluiten kuningas) kiinniottokorttina. Passimisääri on luonteeltaan täysin erilainen kuin maalattu misääri, ja näihin kahteen misääripeliin sopivat kortit ovat myös selvästi toisistaan poikkeavat.

Hyvät passimisäärikortit

♠3 ♣AK7542 ♦Q54 ♥K4

Hyvät maalatun misääriin kortit

♠3 ♣A87542 ♦1042 ♥54

Passimisäärikorteissa on hyvä olla kiinniottokortteina kuningas tai kuningatar hakkujen kanssa. Lisäksi on hyvä olla pikkukortteja partnerin lyhimmästä maasta. Maalatussa misääriissä kiinniottokortteja ei tarvita, ja mahdollisen ässän tulee olla pitkässä, turvassa maassa.

Passimisääriissä jokaisesta otetusta tikistä tulee yksi miinus piste, mutta otetuista ässistä tulee tikin järjestyksellisen mukainen määrä miinus pisteitä. Tämän johdosta pyrkimys ässien pelaamisesta vastapuolen tikkeihin on keskeistä. Jos kuitenkin pelaajalla on varsin huonot misäärikortit ja on suuri vaara, että omat ässät voivat tulla omiin tikkeihin pelin lopussa, ne kannattaa ottaa varhain omiin tikkeihin. Omien ässien pudottaminen vastustajien tikkeihin onnistuu, jos kanssapelaajalla on pieniä kortteja pelaajan renomaasta ja kanssapelaaja saa tikin aloittaakseen kyseisen renomaan pienellä kortilla seuraavan tikin (katso alla). Oma ässä on turvassa vain, jos se on riittävän pitkässä (viiden tai useamman kortin) maassa.

Korttien vaihdot

Yllä olevien periaatteiden vuoksi partnerille annetaan yleensä lyhimmän maan pienin kortti. Ässä muodostaa poikkeuksen yliannossa. Jos lyhyessä maassa on ässä, se annetaan yli, koska muutoin sen joutuu usein ottamaan itselleen, kun tätä maata pelataan. Jos lyhimmässä maassa on ässän lisäksi vain kakkonen tai kolmonen, annetaan pikkuhakku yli etenkin, jos itsellä on toinen lyhyen maan ässä.

Jos kädessä on kaksi kahden kortin maata, kannattaa usein antaa pienempi pienistä kortteista partnerille. Kuitenkin, jos toisessa maassa on kuningas, sen maan pikkukortin antaminen

varmistaa tikin saamisen omaan käteen. Näin tulee hyvä mahdollisuus auttaa partneria ässän tiputtamisessa vastustajien tikkiin.

Jos pelaaja on luonnonreno jostakin maasta, se ilmaistaan antamalla partnerille suurehko kortti jotakin maata ja lyömällä sen maan ensimmäiseen tikkiin annettua korttia pienempi kortti.

Jos pelaaja saa partneriltaan kortin omaan lyhimpään maahansa, on yleensä valittava toinen yliantomaa. Jos antaa samaa maata takaisin, menetetään aina tärkeää informaatiota. Annetun kortin voi palauttaa esimerkiksi, jos sai yli pikkukortin omaan renomaahansa. Partnerin tulee aina ottaa huomioon, että pelitoverin lyhin maa saattaa olla kolmenkin kortin pituinen.

Esimerkki passimisäärin korteista ja yliannoista, kun kaikilla pelaajilla on 13 korttia:

Pakka sijaitsee pelaajien B ja C välissä.

Pelaaja B antaa partnerilleen ♥10 ja saa häneltä takaisin ♠2.

Pelaaja C antaa partnerilleen ♣2 ja saa häneltä takaisin ♦A.

Pelaaja A voi hyvin auttaa ♦A:n lyömisessä vastustajan ottamaan ristitikkiin (♣A tulee omaan tikkiin).

Pelaaja B voi hyvin auttaa ♥A:n lyömisessä vastustajan ottamaan patatikkiin ja pelaaja D voi auttaa ♠A:n lyömisessä vastustajan ottamaan herttatikkiin. Jaon lopputulokseksi tulee runsaat viisi pluspistettä pelaajille BD.

Pelaaja C

♥J95
♦J7642
♣A2
♠Q87

Pelaaja B

♥10
♦KQ3
♣J953
♠AK643

Pelaaja D

♥AQ832
♦1085
♣Q106
♠J2

Pelaaja A

♥K764
♦A9
♣K874
♠1095

Koputukset ja vastakoputukset

Koputuksen aloittaa jakaja. Jos joku koputtaa, voivat vastapuolen pelaajat vastakoputtaa. Ensin vastakoputtaa tai passaa koputtajasta seuraava pelaaja.

Passimisäärin koputtaminen vaatii hyvää harkintaa. Vaikka itsellä olisi hyvät misäärikortit, partnerilla saattaa olla misääriin surkeat kortit, jotka eivät kuitenkaan kelvanneet ensi kierron värin (alkupelit) tai kuuden tason (kotkat) maalaamiseen. Tämän vuoksi koputtajalla tulee olla mahdollisuus auttaa partneria tämän yliantamassa maassa. Koputuksen onnistumista auttaa, jos on antanut kakkosen tai ainoan korttinsa lyhimmästä maastaan partnerilleen. On huomattava, että koputetussa passimisäärissä ei ole yhtä edullista ajaa vastustajan ässää alas pitkästä maasta kuin koputtamattomassa pelissä, koska jokainen otettu tikki maksaa kaksi pistettä.

Avauslyönti

Avauslyönnin tekee jakajasta seuraava eli hänen vasemmalla puolellaan istuva pelaaja. Ensimmäisten tikkien tarkoituksena on yleensä auttaa partneriaan renottamaan lyhin maansa ja sen jälkeen maata jatkamalla saada hänen mahdollinen ässänsä menemään vastustajien ottamaan tikkiin. Tämän mukaisesti avauslyönti on joko kuningas (jos sellainen on) tai keskikokoinen kortti kyseisestä maasta. Koska lyönnin aloittaja ei useinkaan tiedä, montako (0, 1 vai 2) korttia partnerilla on jäljellä lyhintä maataan, ei toistakaan kyseisen maan tikkiä kannata usein aloittaa yksittäisellä pienimmällä kyseisen maan kortilla. Jos kädessä on peräkkäiset pikkukortit (esim. xxx32 tai xxx43), toisen tikin voi aloittaa niistä pienemmällä. Jos kykenee saamaan toisenkin tikin itselleen (esim. KQ tai KJ kun Q meni ensi tikkiin), voi jo huoletta lyödä pienimmän kyseisen maan kortin.

Jos partnerin auttomaasta ei ole lainkaan pikkukortteja (esim. pienin hakku 7), voi aloittaa keskikokoisella kortilla ja toivoa vastustajien ottavan tikin ja partnerin tulleen jo renoksi. Jos pelaaja ei kykene auttamaan partneria hänen lyhimmissä maassaan, hänen tulee seurata mitä maata partneri alkaa seuraavaksi lyhentää ja miettiä, voiko hän siinä maassa auttaa partneriaan myöhemmässä pelin vaiheessa.

Jos avauslyönnin tekijällä on ässä yhdessä tai useammassa lyhyessä maassa, tai muutoin huonot kortit, hän voi tarvita partnerin nopeaa apua päästäkseen niistä eroon. Tällöin hän ei aloitakaan avauslyöntiä partnerinsa lyhimmästä maasta, vaan avunpyyntönä omasta lyhimmästään eli yliantomaastaan. Jos pelaaja antoi ainoan kyseisen maan korttinsa yli, hän voi apua pyytääkseen aloittaa tikin keskikokoisella muun kuin pelitoverinsa lyhimmän maan kortilla.

Jakaja ja hänen partnerinsa koettavat päästä kiinni mahdollisimman nopeasti. Tikin saatuaan he pelaavat ensimmäiset tikkinsä samojen periaatteiden mukaisesti kuin avauslyönnin tehnyt pelaaja. Alkuvaiheessa ässätikit ovat ”halpoja”, mutta myöhään tikkeihin tulleet ässät ovat ”kalliita”. Toisinaan tikin kiinni saamiseen kannattaa käyttää jopa ässää – etenkin jos on useita ässiä –, jolloin ensimmäisen ottaminen varhain tulee melko halvaksi.

Jos vastustajat aloittavat tikin maasta, mikä on oman partnerin lyhin maa, ei kannata itse jatkaa kyseistä maata, ellei omaa siinä kaikkein pienimpiä hakkuja. Kannattaa antaa vastustajien pelata tätä maata ja koettaa aina lyödä vastustajan korttia pienempi kortti, jotta voi samalla auttaa partneriaan.

Merkinanto

Passimisäärissä, kun pelaajalla ei ole enää pelattavaa maata, ja hän valitsee pois heitettävän kortin, niin vaihtoehtoja on ainakin kaksi: ässä tai jokin muu kortti. Jos pelaaja ei voi lyödä ässää, kun ei tiedä, joutuuko tikki omalle partnerille, hän voi heittää pois muun maan kortin. Tämä kortti voi toimia merkinantona sivulla 29 esitetyn mukaisesti, jolloin partneri tietää, mitä maata pelaamalla pelitoveri saa tikin ja voi auttaa, jos apua tarvitaan. Sakaus voi kuitenkin olla myös pelitoverin vaarallinen korkea kortti, esim. singeli. Kiinniottokortteja ei pidä heittää pois ennen kuin on varmistunut siitä, ettei voi tai ole enää tarvetta auttaa partneria.

Joskus pelaajan mahdollisuudet auttaa kanssapelaajaa rajoittuvat vain yhteen maahan, mikä ei ole partnerin yli antama maa. Silloin voi tulla kysymykseen merkin antaminen kanssapelaajalle, mitä maata tämän tulisi heittää pois. Pelaaja aloittaa toisen tikin sellaisen maan kortilla, josta hänellä on pikkuhakku ja näin kehottaa partneriaan sakaamaan tuon maan kortit. Nyt lyödessään partnerinsa renomaata, kanssapelaaja voi renottaa kyseisen maan ja näin pelaaja voikin auttaa toveriaan tässä uudessa maassa. Menettelystä ei kuitenkaan ole apua, jos tuo maa on partnerilla hyvin pitkä, tai jos hänellä on siinä maassa ainoa ässänsä.

Passimisäärin keskeinen asia on partnerin auttaminen

Säilytä kiinniottokortti, kunnes tiedät, ettei sitä enää tarvita

Pelitaktiikkaa

Etenkin aloittelijan on usein vaikea muistaa partnerilta saamaansa korttia. Tämän helpottamiseksi tuo kortti kannattaa sijoittaa sen maan korttien laitimmaiseksi ja sijoittaa koko kyseinen maa kädessään joko oikealle tai vasemmalle.

Kun käy selväksi, ettei partnerilla ole enää ässiä, ei usein ole enää hyötyä säilyttää korkeita kortteja, koska jaon viimeiset tikit koetetaan syöttää vastustajille. Tällöinkin tulee kuitenkin miettiä, saako kiinnioton jälkeen itse syötettyä varmimmin lopputikit vastustajille.

Usein tikki on otettava ässällä vastustajien painostuksen vuoksi, kun muuta vaihtoehtoa ei ole. Jos kädessä on myös tuon maan pieni kortti, kannattaa usein ottaa viimeistään toiseksi viimeinen maan tikki ässällä, ja jatkaa sitten pienellä kortilla, jolla saa vastustajan uudelleen kiinni. Saattaa jopa käydä, että oma partneri voi samalla heittää oman ässänsä tuohon tikkiin.

Vastustajille voi pyrkiä syöttämään kaikki lopputikit eli ”hännät” jostakin maasta. Tämä voi tapahtua esimerkiksi havaitsemalla vastustajan pitkä maa, josta itsellä on kakkonen tai pienin pelaamaton kortti. Nyt tulee laskea, montako muuta korttia pitkän maan omistajalla on ja lyödä ne häneltä pois. Sitten tikki itselle ja kakkonen (tai pienin pelaamaton kortti) seuraavaan tikkiin – lopputikit tulevat pitkän maan omaavalle pelaajalle usein varsin tuhoisin seurauksin. Häntien saamista voi yrittää estää ottamalla tikki itselle ja lyömällä tuota pitkää maata, kunnes syöttäjältä se maa loppuu. Sitten tikki partnerille tai vastustajille, ja katastrofi on eliminoitu.

Partnereiden yhteispeli on ehdoton edellytys sille, että ässät saadaan pelatuiksi vastustajien tikkeihin. Tämän vuoksi valmius auttaa partneria tulee säilyttää, kunnes pelaaja on varmistunut siitä, että apua ei enää tarvita. Vasta tämän jälkeen pelaaja voi hävittää kiinniottokorttinsa. Näin yleinen periaate ”pelin alkuvaiheessa voi ottaa tikin, mutta loppuvaiheessa aina alle” on hyvä ohje. Luonnollisesti korttien jakauma ohjaa pelitilanteita.

Kun pelaaja yrittää saada tikin itselleen, vain neljäs pelaaja on ässien osalta turvassa. Toinen ja kolmas pelaaja eivät useinkaan tiedä, onko seuraava vastustaja reno kyseisestä maasta ja lyökin tikkiin ässän. Tämän vuoksi tikkiin toisena lyövän on usein aiheutta laistaa tikin otto.

Useimmiten ässä kannattaa heittää ensimmäisessä mahdollisessa tilanteessa, jossa vastustajat sen saavat. Jos pelaaja ei tee näin, vaan koettaa säästää ässänsä ”kalliimmaksi”, hän antaa partnerilleen väärää viestiä. Partneri ajattelee, ettei kanssapelaajalla ole enää ässiä ja voi hyvinkin lyödä varman kiinniottokorttinsa ja auttokorttinsa pois. Näin ässä saattaakin tippua omalle puolelle kalliiseen tikkiin. Jos partneri kuitenkin on antanut ässän yli, hän tietää luonnollisesti ässän olemassaolon ja pelaa sen mukaisesti jättäen itselleen auttokortin huolimatta kanssapelaajansa pelitavasta.

Toisinaan kannattaa lyödä kädestään ässän sijaan kriittinen korkea kortti esim. tilanteessa, jossa tuo korkea kortti saisi tikin, ja vasemmalla istuva vastustaja heittäisi siihen oman ässänsä. On paljon edullisempaa pitää korkea kortti maasta, jota vasemmalla puolella olevalla vastustajalla on, mutta välttää sellaista maasta, joka on vasemmalla istuvan vastustajan lyhyt maa.

Jos pelaaja on antanut partnerilleen yli ainoan korttinsa lyhimmästä maastaan, eikä pelaa partneriltaan samaansa maata, hänen kannattaa aloittaa vuorollaan tikki pienehköllä muun maan kortilla. Kun partneri saa tikin, hän voi aloittaa uuden tikin suoraan pelitoverinsa lyhimmän maan pienimmällä kortilla tietäen, että kanssapelaajalla ei sitä maata enää ole.

Jos pelaajalla on pitkä maa, josta vastustajilla on ässä, hän voi pelata tätä maata yleensä korkeista korteista aloittamalla odottaen ässän tippuvan sopivaan tikkiin. Oman pitkän maan pelaamisessa tulee olla myös huolellinen, ettei loppupelissä kiinni jäätyään harkitsemattomasti jatka sillä ja saa ”häntiä” itselleen. Tikkien otossa tulee muistaa, että tikki maksaa – etenkin koputettuna.

Menestyksenkäs misäärin pelaaminen edellyttää ainakin yhden maan korttien laskemista. Tuo maa on useimmiten oman pelitoverin lyhin maa. Tällöin tulee laskea sekä poisheitetyt että tikkeihin käytetyt kortit. Kohtuullisen usein sattuu, että pelaaja loppupelivaiheessa lyö eteen jonkin maan pienen kortin havaitakseen, ettei kellään muulla enää ole kyseistä maata. Jos ässät on jo pelattu, tämä voi parhaassa tapauksessa auttaa omaa partneria sakaamaan haavoittuvan korkean kortin, ja loput tikeistä saadaankin sitten vastustajille. Tuolla ”kuolleella kakkosella” voi myös johdattaa pelitoverinsa lyömään viimeisen ässänsä tikkiin ja saada se halvempaan kuin myöhemmin. Usein kuitenkin ”kuolleeseen kakkoseen” tippuu yksi tai kaksikin vastustajien kalliiksi tulevaa ässää vain puutteellisen laskemisen vuoksi.

Passimisäärissä todennäköisesti voitetaan seuraavilla Johannes Nyркиön esittämillä edellytyksillä:

1. pelaajalla on partnerin renomaassa useita pikkuhakkuja (mieluummin kakkonenkin)
2. ainakin kahdessa värissä on siksi korkeita kortteja, että pelaaja voi varmuudella olettaa pääsevänsä niillä kiinni viimeistään toisella lyönnillä
3. pelaajalla on varmoja ”ulospääsykortteja” ainakin yhdessä maassa partnerin renomaan lisäksi
4. omaan renomaahan on jäänyt vaihdon jälkeen enintään yksi kortti
5. pelaaja on omassa renomaassaan antanut yli kakkosen tai kolmosen
6. pelaajalla on itsellään ainakin yksi ässä verraten pitkässä maassa.

Ehdot on pyritty luettelemaan tärkeysjärjestyksessä, sillä hyvin harvoin sattuu, että ne kaikki olisivat täytetyt.

KOTKAT

Kotkissa kullekin pelaajalle jaetaan suoraan 13 korttia. Maiden arvojärjestys on sama kuin alkupeleissä, mutta misääri on toiseksi korkein ja grandi kaikkein korkein maalaus. Avausmaalaukset on tehtävä suoraan vähintään kuuden tasolla eli pelaajapuoli sitoutuu ottamaan vähintään 12 tikkiä tai kuudessa misäärissä korkeintaan yhden tikin. Näin ollen alin mahdollinen maalaus on kuusi pataa (6♠). Korkeimman maalauksen tehnyt pelaajapuoli saa vaihtaa keskenään neljä korttia. Sivupelaajat eivät saa vaihtaa kortteja.

Maalaukset

Maalaukset alkavat jakajasta ja etenevät myötöpäivään. Jos kaikki pelaajat passaavat ensimmäisellä maalauksierroksella, pelataan passimisääri (sivu 36). Koska alinkin maalaus on kuuden taso, eikä maalaaja tiedä partnerinsa korteista mitään, avausmaalauksen tehtävänä on ”vain” kuvata maalaajan halu ottaa peli ja saada antaa neljä korttia partnerilleen. Jos peli maalaamattoman misäärin kannalta näyttää tyydyttävältä tai hyvältä, on suoranainen virhe mennä maalaamaan, ellei pelaaja voi olla jotakuinkin varma läpimenosta.

Yliannolla maalaaja kertoo kanssapelaajalleen, mitä hän toivoo pelattavaksi ja minkälaisia kortteja saavansa takaisin. Yleisin suositeltava avaus ”kuusi pataa” ei täten useinkaan kuvaa vahvaa pataa, vaan edellä kuvattua kättä. Korttien vaihdon jälkeen tehdään tarvittavat jatko- maalaukset, joilla esitetään lopullinen pelilaji ja sitoumuksen korkeus.

Yleisimmät avausmaalausvaihtoehdot ja niiden edellytykset ovat seuraavat:

Kuusi pataa (alin maalaus)	Ylivahva maa ja sivumaan ässä (esim. ♣AKJ9873 ja ♦A) Ensimmäisen ja toisen kierroksen maa (esim. ♣AKJ87 ja ♦AQJ7) Seitsemän tai useampia honöörejä, joista ainakin kaksi ässää Erittäin huonot kortit passimisäärin pelaamiseen (vain korkeita kortteja)
Kuusi ristiä	Edellä oleva käden vahvuus, mutta luonnonreno padasta tai jostakin muusta maasta, mikä selviää korttien yliannolla (pataa ei toivota valiksi)
Kuusi misääriä	Pienet kortit, ainakin kaksi kakkosta ja kykenee antamaan partnerilleen pikkukortteja (mieluiten myös kakkosia) - misääriä ei pidä maalata, jos partneri on maalannut ja vastustajat passaavat - misääriä ei pidä maalata, jos on luonnonreno jostakin maasta
Matalin mahdollinen maa	Vastustajien kilpaileva maalaus, kun käden voima on edellä kuvattu

Esimerkki yleisimmästä kotkamaalauksesta kuusi pataa:

♠84 ♣AK87 ♦K2 ♥AKQ87

- herttaa ajatellaan valtiksi ja risti on hyvä sivumaa
- katso korttien vaihto ja peliesimerkki sivu 44

Jos pelaaja on luonnonreno jostakin maasta, eikä toivo pataa valtiksi, hänen avausmaalauksensa on kuusi ristiä. Kun neljän kortin yliannossa on mukana pataa, partneri havaitsee luonnonrenon muuksi maaksi ja näkee sen muiden yli annettujen korttien perusteella (ks. alla).

Jos pelaaja on luonnonreno jostakin maasta, eikä toivo pataa valtiksi, mutta ei halua antaa pataa partnerilleen, hänen avausmaalauksensa on kuusi pataa ja toisella kierroksella kuusi ristiä. Neljän kortin yliannosta partneri havaitsee luonnonrenon. Tällainen tilanne syntyy, jos pelaaja on luonnonreno esimerkiksi hertasta ja padan ainoat kortit ovat AK, joita ei halua antaa partnerilleen. Yliannolla hän kertoo, mitä toivoo saavansa takaisin ja pelattavaksi (ks. sivu 43).

Jos sekä pata että risti ovat luonnonrenoja, avausmaalauksensa on suoraan kuusi ruutua.

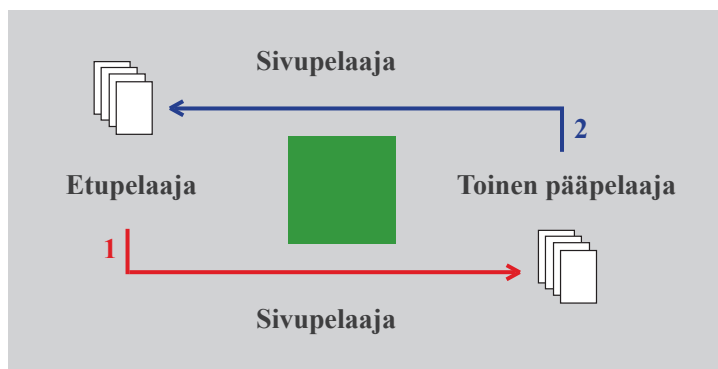
Kuusi misääriä voi toimia myös estomaalauksena vastustajien avattua. Tällöin käden ei tarvitse olla yhtä vahva kuin mitä on kuvattu kuuden misääriin avausmaalauksessa.

Jos 6 misääriin estomaalauksen tekijän partnerilla on hyvät misäärikortit, hän voi kehottaa kanssapelaajaansa nostamaan tarjouksensa 7 misääriin, mikäli heidän vastustajansa ovat nostaneet oman tarjouksensa misääriä korkeammalle. Näin tarjoukset voivat edetä esim. seuraavasti: 6♠ – 6 misääriä – 6 grandia – 7♥ (kehottaa kanssapelaajaa tarjoamaan 7 misääriä).

Korttien vaihdot

Korkeimman maalauksen tehnyt pelaaja antaa neljä korttia partnerilleen ja tämä puolestaan neljä korttia takaisin. Nämä kortit kuvaavat parhaalla mahdollisella tavalla, mitä pelin ottaneet voivat pelata lopullisena sitoumuksenaan. Yliannosta selviää maiden mahdollinen jatkuminen tai loppuminen antajan kädestä sekä mahdollisuus pelata maalattua misääriä kuten on kuvattu alkupelien yhteydessä (sivut 23-24). Tällöin maan korttien numerojärjestys, pöytää vasten oleva maa, maiden ristikkäin tai kirjana oleminen sekä yksittäiskortin sijainti muiden korttien joukossa ovat ratkaisevia.

Koska mahdollisen valttipelin valttimaata ei maalauksella kuusi pataa ole välttämättä ilmaistu, niin sen kuvaus ensimmäisessä yliannossa on keskeisen tärkeää. Myös sen havaitseminen, ehdottaako 6♠ avausmaalauksen yliantaja pelattavaksi misääriä, on erittäin tärkeää.



Kaavio 3. Kotkien yliannossa vain pääpelaajat vaihtavat neljä korttia keskenään.

Valttipelin korttien vaihdot

Valttipeliä toivoessaan korkeimman maalauksen tekijä antaa partnerilleen lyhimmän / huonoimman maansa renoksi sekä lisäksi mahdollisuuksien mukaan sivumaan ässän jättäen itselleen yhteyskortiksi pienen kortin tästä maasta. Tällöin hän voi antaa yhtä maata neljä korttia, kahta maata 1 + 3 korttia tai kahta maata 2 + 2 korttia. Pitkän tai pöytää vasten olevan kahden kortin maan alin kortti kertoo misäärimahdollisuuden (pienin kortti pöytää vasten). Pitkän maan kaksi ylintä korttia tai ylemmän kahden kortin maan kortit kertovat valttitoiveen (tai misääriä pelattaessa hyvän misäärimaan).

Kotkien valttipelissä etupelaaja ilmaisee maan tai maat, joita haluaa takaisin seuraavasti:

- Jos etupelaaja antaa yli vain yhtä maata (neljä korttia), alin kortti kertoo misäärimahdollisuuden (pienin kortti pöytää vasten) ja loput kolme korttia maatoiveita niiden numeroarvojen vastatessa maiden arvojärjestyksestä (numeroarvoltaan pienin kortti kuvaa alinta mahdollista maata, toiseksi alin numero toiseksi alinta vapaata maata, jne.). Päällimmäinen kortti kertoo ensisijaisen toiveen saada kortteja siitä maasta ja toiseksi ylin toissijaisen toiveen. Näin esim. ylianto ♣A47J kertoo, että misääri ei käy, primääritoive on hertta ja toissijainen toive pata – yliannossa on myös kehoitus (= kolmas kortti päältä): älä anna ruutua (voin olla siitä jopa reno).
- Jos etupelaaja antaa yli kahta maata, joista toista vain yhden kortin, kertoo kolmen kortin maan ylin kortti ensisijaisen palautustoiveen ja alin kortti misäärimahdollisuuden. Näin esim. ylianto ♣A47♥K kertoo, että hertta loppui ja ensisijainen valttitoive on ruutu; risti jatkuu, koska kortit eivät olleet limittäin; misääri ei käy koska ♣7 on alinpana kolmen kortin maasta.
- Jos etupelaaja antaa yli kahdesta maasta kaksi korttia, pöytää vasten oleva maa kertoo misäärivaihtoehdon ja toinen maa valttitoiveen. Tämän toisen maan ylempi kortti kertoo ensisijaisen ja alempi kortti toissijaisen valttitoiveen. Näin esim. ylianto ♣A7♥7K kertoo, että misääri ei käy ja ensisijainen valttitoive on ruutu toissijaisen toiveen ollessa pata – hertta loppui, mutta risti jatkuu, koska kortit eivät olleet limittäin.

Sivun 42 malliesimerkkikäden kuusi pataa ♠84 ♣AK87 ♦K2 ♥AKQ87 ylianto ♦K♠4♦2♠8 kertoo, että sekä pata että ruutu loppuivat (maat limittäin), misääri ei käy (♠8 pöytää vasten) ja ensisijainen valttitoive on hertta (♦K päällimmäisenä). Pyrkimyksenä on pelata kuusi herttaa.

Etupelaajan partneri antaa takaisin neljä korttia seuraavien periaatteiden mukaisesti:

- Jos hänellä on ensisijaisesti toivottua maata 1-4 korttia, hän antaa yli sen/ne sekä etupelaajan sivumaasta korkeimman/korkeimmat korttinsa. Edellä olevan esimerkin ♦K♠4♦2♠8 mukaisesti hän antaa kaikki herttansa ja korkeimmat ristinsä, ellei hänellä ole ässää (ks. alla).
- Jos hänellä on vain 1-2 pientä korttia halutusta maasta, mutta 3-4 hyvää korttia avaaajan kakkosmaasta, hän voi pyynnön vastaisesti antaa yli nämä paremmat korttinsa.
- Valttipelissäkin etupelaajan yhteys partneriin on elintärkeätä, ja siksi partneri antaa tarvittaessa jostakin muusta maasta ässän merkin (pienen kortin päällimmäisenä) mieluummin kuin itse ässän. Näin etenkin, jos hänellä on ässän jatkona kuningas.
- Etupelaajan partneri voi harkita myös kuppipeliä alkupelien tapaan.

Esimerkki edellä kuvatusta 6♠ avauksen pelaamisesta tavoitteena sitoumus 6♥:

A maalaa 6♠, johon kaikki passaavat.

Yliantona kuvattu ♦K♠4♦2♠8.

Partneri antaa takaisin ♦4♥539.

A maalaa 6♥, johon kaikki passaavat.

Peli menee kotiin, vaikka C:n käsi oli alkuaan melko heikko.

Huom! Jos C olisi antanut takaisin ♦A, eikä ässän merkinä ♦4, peliin olisi tullut yksi pieti.

Pelaaja C

♥953
♦A104
♣965
♠J1073

Pelaaja B

♥J106
♦Q653
♣103
♠AK95



Pelaaja A

♥AKQ87
♦K2
♣AK87
♠84

Pelaaja D

♥42
♦J987
♣QJ42
♠Q62

Grandin korttien vaihdot

Etupelaaja ja hänen partnerinsä eivät aina tiedä, pelataanko valttipeliä vai grandia ennen kuin kortit on vaihdettu. Korttien ero alkupelisiin piileekin neljän kortin vaihtomahdollisuuksissa. Partneri voi antaa kahta maata ylitse tai kasvattaa yhden etupelaajan maan pitkäksi. Samalla on huolehdittava yhteyskorttien säilymisestä, jotta etupelaaja saa partnerilleen tikin, ja tämä voi ottaa kaikki saatavilla olevat tikkinsä, sekä palauttaa tarvittaessa tikin takaisin etupelaajalle.

Misäärin korttien vaihdot

Etupelaaja on voinut maalata kuusi misääriä tai vihjata misääripelistä yliantonsa pöytää vasten olevalla kortilla (pienin kyseisen maan kortti). Tällöin yliannosta ilmenee sekä etupelaajan renomaa(t) alkupeleistä tutulla tavalla että hyvä misäärimaa.

Koska etupelaaja on maalannut kuusi misääriä tai ehdottaa sitä, hänellä on oltava hyvät misäärikortit. Jos misääriä pelataan, partnerin tulee katsoa, että käteen jää misääriin sopivat kortit. Jos hän suunnittelee yliantoa, jossa hänelle jää jostakin maasta vain yksi kortti, tämän ei pidä olla aivan pieni. Tällainen pieni kortti (etenkin kakkonen) on kullannarvoinen etupelaajan kädessä silloin, kun hänellä on tuosta maasta pitkä sarja ilman kakkosta.

Etupelaajan partneri pyrkii renottamaan lyhimmän tai huonoimman maansa, josta ei saanut kortteja yli. Jos jäljellä oleva toinen yliantomaa on heikko, hän antaa tämän maan kaksi korkeinta korttia takaisin. Jos kyseinen maa on hyvä, hän antaa tämän maan matalimman ja korkeimman kortin yliantona etupelaajalle. Jos jossakin maassa on pelkästään korkeita kortteja, on edullisinta jakaa tämän maan kortit keskenään, jotta huonot kortit saadaan tulemaan samaan tikkiin, eikä kukin omaan pietitikkiin.

Neljän kortin ylianto (esim. ♠♥)

Ylianto	1 maa (♥) loppuu	Maat loppuvat	Maat jatkuvat	Misääritoive	Valtitoive*
4 samaa maata	epäjärjestys		nro-järjestys	alin kortti	ylin kortti**
1 + 3 korttia	♠♠♠♥	♠♠♥♠	♠♥♠♠	alin pata	ylin pata
2 + 2 korttia	♠♠♥♥	♠♥♠♥	♥♠♠♥	alin hertta	ylin pata
1 + 1 + 2 korttia	♠♠♥♥	♠♥♠♥		alin hertta	4. maa

*Misääriä pelattaessa valtitoiveen sijaan ilmaisee parhaan misäärimaan

**Kotkamaalajan yliannossa 4 saman maan korttia tulee yleensä asettaa kuvaamaan valtitoivetta

Jatkomaalaukset

Etupelaaja kantaa päävastuun lopullisen optimaalisen pelilajin määrittämisestä. Korttien vaihdon jälkeen hän tekee ensimmäisen jatkomaalauksen. Jos valtiksi aiottu maa nousi kyllin vahvaksi, etupelaaja maalaa tämän maan kuuden tai seitsemän tasolla. Tähän partneri yleensä passaa, ja se jää loppusitoumukseksi.

Jos valtiksi aiottu maa ei noussutkaan kyllin vahvaksi, maalataan seuraavaa maata ja kuunnellaan partnerin reaktio. Jos maa kelpaa hänelle, hän passaa. Jos maa ei sovi, hän korottaa maalausta yhtä korkeammalle. Lopulta vähiten huono ratkaisu saattaakin löytyä uudesta maasta, grandista tai jopa misääristä.

On huomattava, että ”vuotava” valtti kuuden tasolla koputetaan lähes aina, ja seurauksena on kirvelevä tappio. Sen sijaan on paljon vaikeampaa koputtaa kuusi grandia, koska koputtaja ei tiedä, mistä pitkästä maasta pääpelaajat aikovat tikkinsä ottaa.

Jos molemmat pelaajat ovat ilmaisseet mahdollisuutensa misääriin, tämä pelilaji on usein kaikkein edullisin.

Koputukset

Koputukset aloittaa loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolella istuva vastustaja. Mahdollisen vastakoputuksen tekee ensin koputtajasta seuraava pelaaja. Koputus kaksin- ja vastakoputus kolminkertaistaa kaikki tikkipisteet, mutta ei vaikuta misäärien ässäpisteisiin.

Avauslyönti

Ensimmäisen tikin aloittaa loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolella istuva vastustaja.

Valttipelin avauslyönnistä on ohjeita, joita noudattamalla voi onnistua saamaan pääpelaajille pietin tai pietejä.

- Oman vahvan maan keskikokoisella kortilla aloittaminen on yksi selkeä vaihtoehto avauslyönnille.
- Aloitus kortilla, joka on ainoa kyseisestä maasta. Jos partnerisi saa tikin kiinni ja jatkaa samaa maata, on pieti valttikuppauksella mahdollinen.
- Pitkästä maasta aloittaminen saattaa olla edullista, jos ajattelee partnerin olevan luonnonreno tuosta maasta, jolloin hän voi kupata tuon maan tikin.
- Sekvenssin (peräkkäisten honöörien) kärjestä aloittaminen on usein edullista.
- Ässällä ilman sen maan muita korkeita honöörejä ei pidä yleensä aloittaa.
- Heikon ja lyhyen maan (vain keskikokoisia hakkuja kahden tai kolmen kortin maassa) kortilla ei pidä aloittaa, koska se voi olla pääpelaajien sivumaa.
- Jos puolustava partneri saa avaustikin, niin hän jatkaa seuraavaan tikkiin samaa maata, jos ei ole erityistä syytä poiketa tästä maasta.

Pelitaktiikkaa

Avaajan partnerilla on hyvä olla kiinniottokortti (ässä), jotta etupelaaja valtit vastustajilta poistettuaan pääsee peluuttamaan partneriansa, ja pääpelaajat saavat kaikki korkeiden korttiansa tikit.

Kun partneri lopettaa korkeiden korttiensa pelaamisen, hyvä jatkolyönti on avajaan sivumaan kortti, jotta tarvittaessa etupelaaja voi leikata tikin korkean honöörin puuttuessa. Esim. jos avajalla on sivumaasta ♥AKJ9 ja partneri aloittaa herttatikin, niin ♥J saa tikin 50 % todennäköisyydellä.

Kotkissa voidaan menestyksellä pelata valttipeli myös kuppina tai häntäkuppina alkupeleissä esitetyn mukaisesti (sivut 28-29). Tämä pelitapa paljastuu korttien vaihdolla, kun maalaajan partneri renottaa lyhyen maansa ja ilmaisee valttien jatkuvan kädessään.

Yleensä kotkien valttipelissä ei pidä koputtaa, ellei usko saavansa kahta valttitikkiä. Koputtajalla ei ole tietoa pääpelaajien renomaista, joten koputusta ei voi arvioida koputtajan mahdollisten sivumaiden ässien perusteella. Muissa pelilajeissa koputtajan on kyettävä arvioimaan, että saa omilla korteillaan pietin aikaiseksi riippumatta partnerinsa korteista.

Kotkissa voidaan menestyksellä pelata jonkin verran heikommilla korteilla kuin samankorkuisia pelejä alkupeleissä. Luonnollisena selityksenä tähän on se, että vastapelaajilla ei ole korttien vaihtamisoikeutta, jonka merkitys käy hyvin ilmi seuraavasta esimerkistä: 6♠ sitoumuksessa toisella vastapelaajalla on ♠K ja toisella ♠J5. Nyt kuningas tippuu ässätikkiin ja sotamies kuningattarelle eli pääpelaaja saa 10 valttitikkiä. Alkupeleissä vaihto-oikeuden ansiosta pääpelaaja menettäisi joko yhden tai kaksi valttitikkiä riippuen siitä, kumpi puolustajista antaa ensin kortin yli.

Jos pelaaja koputtaa maalatun misäärin, hän ilmoittaa partnerilleen sen maan, mistä hänellä on kakkonen aloittamalla ensimmäisen tikkinsä tästä maasta. Nyt kansapelaajan on pyrittävä heittämään pois kaikki tuon maan kortit heti, kun se on mahdollista. Koputtaja pyrkii aloittamaan tikin tuon maan kakkosella sen jälkeen, kun hän on pelannut pääpelaajan ulos muista maista. Nyt kyseinen pääpelaaja joutuu ottamaan loputkin kyseisen maan tikit. Tällainen häntien syöttäminen on haastavaa ja vaatii hyvää korttien laskemista. Se on kuitenkin varsin menestyksellistä pelin vientiä kokeneelle pelaajalle.



Suomen arvostetuimman skruuvikilpailun, Toro-skruivin, kiertopalkinto. Toro-kilpailua on pelattu yhtäjaksoisesti vuodesta 1963 arkkiaatri Arvo Ylpön kunniaksi.

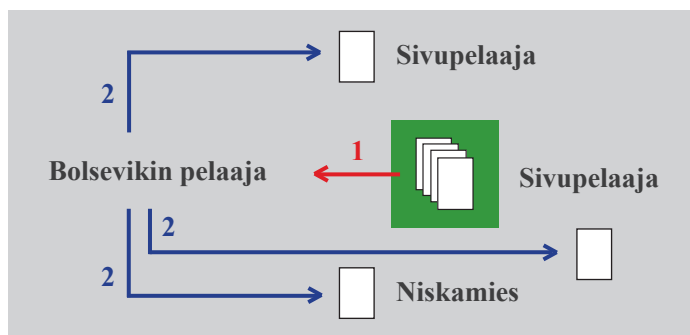
BOLSEVIKIT

Bolsevikkeja pelataan yleensä vain, jos kaikki pelaajat näin haluavat. Niitä voidaan pelata joko jokaisen sitsin yhteydessä tai vain esimerkiksi ensimmäisen sitsin yhteydessä – riippuen aiotusta peliajasta. Bolsevikit tuovat aivan erityisen haasteen skruuvipeliin. Seuraavassa esitetään bolsevikkien pelaaminen erillisinä jakoina, ja Skruuvin säännöistä -kappaleessa (sivu 54) kuvataan perinteinen pelijärjestys.

Sovitun sitsin kahdeksan ensimmäistä jakoa ovat pelkästään bolsevikkijakoja. Näiden aikana kunkin pelaajan on kertaalleen luvattava pelata bolsevikki. Jos kukaan ei maalaa bolsevikkia, siirretään kortit syrjään pakan uudelleen sekoittamista ja jakamista varten, jaetaan seuraava pakka tavanomaiseen tapaan ja jatketaan kierroksia. Jos on menossa esimerkiksi kahdeksas jako, ja joku pelaajista ei ole vielä pelannut bolsevikkia, hänen on se nyt pelattava riippumatta korttiensa laadusta.

Bolsevikeissa yksi pelaaja maalaa bolsevikin, ja hän pelaa soolona kaikkia muita pelaajia vastaan 7 misääriä (bolsevikin) tai muuttaa sen seitsemäksi valtiksi tai grandiksi (diktaattori). Maiden, misäärin ja grandin arvojärjestys on bolsevikeissa sama kuin alkupuleissa: misääri, pata, risti, ruutu, hertta, grand.

Kortit jaetaan kuten alkupuleissa: pöytään tulee neljä keskikorttia kuvapuoli alaspäin kunkin pelaajan saadessa 12 korttia. Bolsevikin pelaaja kääntää keskikortit pöydälle muille pelaajille nähtäväksi. Sen jälkeen hän nostaa keskikortit käteensä ja antaa yhden kortin kullekin pelaajalle kyeten näin poistamaan kätensä heikkouksia.



Kaavio 4. Bolsevikin keskikorttien nosto (1) ja yliannot (2).

Maalaukset

Jos kaksi pelaajaa haluaa pelata samalla kierroksella bolsevikin, ensimmäisenä bolsevikin maalannut saa valita kumpi heistä pelaa sen. Jos peräti kolme pelaajaa haluaa pelata bolsevikin, saa ensin maalannut valita pelaamishalukkuutensa, ja sen jälkeen toiseksi maalannut.

Bolsevikin maalaajalla tulee olla hyvät misäärikortit ja mahdollisuus renottaa mielellään ainakin yksi huono maansa riippumatta siitä, mitä keskikortit tulevat olemaan. Samalla tulisi voida päästä eroon lyhyen maan korkeista korteista.

Keskikorttien ja omien korttien yhteenvetona pelaaja päättää, pelaako hän misääriin vai muuta pelin lajin valiksi tai grandiksi (edelleen seitsemän tasolla pysyen). Diktaattori-tarjous tehdään yleensä hätätilanteessa, jolloin pakkobolsevikissa tai toivottoman huonojen pöytä-korttien vuoksi bolsevikissa uhkaa tulla suur tappio. Diktaattorimaalauksella toivotaan pienempää tappiota. Läpimennyt diktaattori on suuri harvinaisuus, jota useimmat skruuvipelaajat eivät pääse eläessään tekemään.

Korttien ylianto

Bolsevikin maalannut pelaaja antaa yhden kortin kullekin kolmelle pelaajalle niitä muille näyttämättä. Pelaajan pyrkimyksenä on renottaa huono maansa ja antaa sivupelaajille ässä lyhyestä, muutoin haavoittuvasta maastaan.

On edullisinta antaa pois heitettävistä huonoista korteista maan matalin kortti oikealla istuvalle pelaajalle (niskamiehelle) ja korkein kortti vasemmalla puolella istuvalle sivupelaajalle. Tämä sen vuoksi, että bolsevikeissa niskamies aloittaa ensimmäisen tikin. Muissa pelimuodoissahan loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolella istuva vastustaja aloittaa tämän tikin. Bolsevikeissa niskamies kykenee voimallisimmin painostamaan bolsevikin pelaajaa pietipeliin.

Muut pelaajat eivät vaihda kortteja.

Niskamies bolsevikeissa

- Aloittaa ensimmäisen tikin ja pakottaa näin etupelaajan arvioimaan muiden pelaajien mahdollisia matalia kortteja
- Jos niskamiehellä on kakkonen, hän aloittaa tämän maan pienellä kortilla
- Painostaa tehokkaimmin etupelaajaa, jos saa aloittaa tikin

Loppumaalaus ja koputukset

Bolsevikin pelaaja voi joko passata (maalauksen jää seitsemään misääriin) tai kohottaa maalauksen seitsemään valttiin tai grandiin (diktaattori). Valtti- ja grandipeli tulevat harvoin kyseeseen ja useimmiten silloinkin vain, jos on jouduttu pakkopeliin eli on ollut viimeinen mahdollisuus

maalata bolsevikki. Tällöin tulee harkita, mitä pelilajia pelaamalla vastustajat vähimmällä todennäköisyydellä rankaisisivat koputtamalla. Vaikka valtti- ja grandipelissä ässistä ei tule miinus pisteitä, niin näitä pelilajeja saattaa olla helpompi koputtaa kuin misääripeliä.

Niskamies aloittaa koputukset ja koputuskierros jatkuu myötäpäivään. Vain se pelaaja, joka on koputtanut, saa koputuksesta seuraavat lisäpisteet edukseen tai tappiokseen. Koska niskamies kykenee parhaiten painostamaan pelaajaa, hänen koputusratkaisunsa leviää yleensä muihin pelaajiin. Misäärissä perinteinen koputuksen edellytys on kaksi kakkosta vähintään neljän kortin maissa sekä kiinniotto, jotta voisi aloittaa uuden tikin.

Bolsevikin/diktaattorin pelaajalla on oikeus vastakoputtaa peli viimeisenä pelaajana muiden kolmen koputettua tai passattua. Koputus kaksin- ja vastakoputus kolminkertaistaa koputtajan saamat tikkipisteet, mutta ei vaikuta ässäpisteisiin.

Pelitaktiikkaa

Sivupelaajien päämääränä on saada ainakin yksi pietitikki pääpelaajalle. Tämä tehdään yhteisenä yrityksenä, koska kukin sivupelaaja saa yleensä saman lopputuloksen. Bolsevikissä ässien vaikutus lopputulokseen on paljon vähäisempi kuin pietin aikaansaaminen. Pietin saamisen onnistuminen riippuu oleellisesti niskamiehen korteista ja hänen pelitaidostaan.

Sivupelaajien saadessa tikin heidän on usein edullista ajaa tikki takaisin niskamiehelle, joka voi jatkaa pääpelaajan painostamista. Jos niskamiehellä on huonot kortit, hän koettaa renottaa lyhyen maansa ja saada muut sivupelaajat painostamaan pääpelaajaa tässä maassa.

Pelaajien yhteispeli

Bolsevikin pelaajan vastustajien yhteinen tehtävä on saada aikaan pieti

Kaikki sivupelaajat saavat samat pisteet, eli heidän ei pidä kilpailla keskenään

Jos niskamiehellä on kakkonen, hän aloittaa ensimmäisen tikin kyseisen maan toiseksi pienimmällä kortilla. Jos hänellä ei ole kakkosta missään maassa, hän aloittaa ensimmäisen tikin lyhimmän maansa pienimmällä kortilla. Muut pelaajat voivat arvailla, kummasta tilanteesta niskamies aloitti.

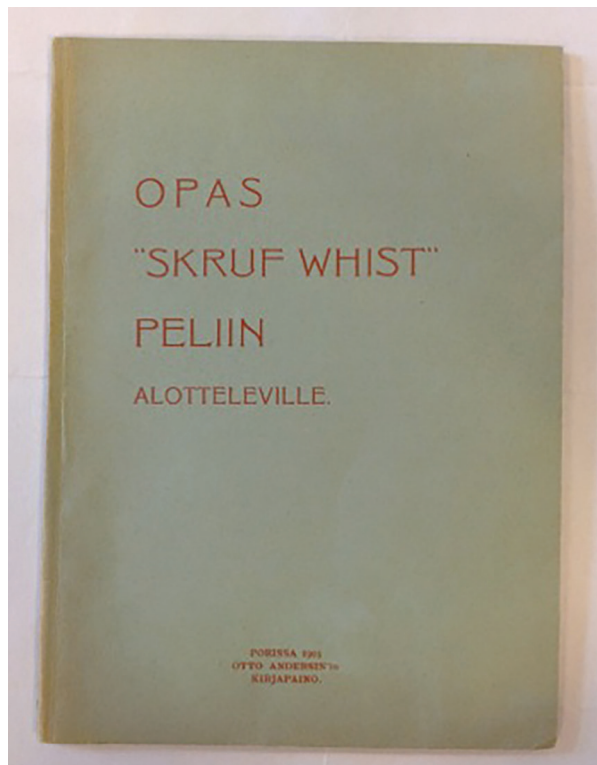
Pääperiaate bolsevikin puolustuksessa on olla aggressiivinen eli hyökätä pääpelaajaa kohden pienillä korteilla, eikä yleensä esim. aloittaa varhaisia tikkejä ässillä.

Jos niskamies koputtaa, hänen on aloitettava ensimmäinen tikki pienehköllä kortilla maasta, jossa hänellä on kakkonen. Näin muut pelaajat voivat renottaa tätä maata, ja lopulta niskamies pyrkii kiinni päästyään saamaan kakkosellaan pietitikin pääpelaajalle.

Jos muulla sivupelaajalla on kakkonen pitkäköstä (esim. neljän kortin) maasta, hän aloittaa tuon maan pelaamisen toiseksi pienimmällä kortillaan. Muut sivupelaajat koettavat renottaa kyseistä maata, jotta kakkosella saisi tikin pääpelaajalle.

Bolsevikin pelaajalle on osoittautunut varsin vaaralliseksi pitkä maa, josta puuttuu kakkonen. Tällöin on riskinä joutua ottamaan jaon lopussa lukuisia tikkejä tuosta maasta, kun sivupelaajilta kyseinen maa on jo loppunut.

Jos keskikorttien, yliantojen ja parin ensimmäisen tikin pelaamisen jälkeen on ilmeistä, että pääpelaaja saa bolsevikkinsä läpi, sivupelaajien kannattaa nyt pelata ässänsä mahdollisimman varhain.



*Ensimmäisen suomenkielisen skruuvioppaan kansi vuodelta 1903.
Kirjan tekijä on valitettavasti tuntematon. Kuvattu Kansalliskirjastossa.*

Skruuvin pistelasku

Valttipelin, grandin ja misäärien pistelasku

Kun jaon kaikki 13 tikkiä on pelattu, saadut pisteet lasketaan alla olevan taulukon mukaisesti. Voittajapuoli saa pisteensä plussina ja häviäjapuoli samat pisteet miinuksina. Pääpelaajien ylitikit ovat heille plussaa ja pietitikit miinusta.

Oheisessa taulukossa ovat maalattujen alkupelien ja kotkien läpipelien ja pietien pisteet. Parin molemmat pelaajat saavat alla olevat pisteet plussina tai miinuksina.

	Pelin taso	Läpipelit		Pietit	
		läpipeli ylitikit		1.	muut
Valtti ja grandin	5	25	2	5	5
	6	35	2	10	5
	7	50	-	15	5
Misääri	5	10	2	10	5
	6	20	2	15	5
	7	35	-	20	5

Misääreissä jokaisesta omalle puolelle tulleesta ässästä tulee tikin järjestysluvun mukaisesti eli 1...13 miinuspisteitä. Passimisääreissä jokaisesta omalle puolelle tulleesta tikistä tulee yksi miinuspiste.

Koputus kaksinkertaistaa ja vastakoputus kolminkertaistaa läpipeli- ja pietipisteet. Koputus ei vaikuta misäärien ässäpisteisiin – ne lasketaan aina yksinkertaisina.

Sitsin yhteispisteet muodostuvat siinä pelattavien jakojen pisteiden summana. Koko pelin yksilöllinen lopputulos on kolmen sitsin pelaajakohtainen yhteistulos. Jos pelataan bolsevikkeja, niin näiden pisteet lisätään sitsien pistesummaan lopullista pelitulosta laskettaessa.

Bolsevikkien pistelasku

Bolsevikkien pistelasku pidetään erillään muusta kirjanpidosta, koska bolsevikin pisteet ovat henkilökohtaisia, eikä niitä jaeta pareittain kuten muissa pelimuodoissa.

Bolsevikin läpipeli antaa pelaajalle 20 pistettä. Jos peli päättyy pietiin, saavat puolustajat 15 pistettä ensimmäisestä ja viisi pistettä seuraavista pietistä. Ässien pistearvo on misäärin tapaan tikin järjestysluvun osoittama. Jos pelaaja on saanut diktaattorin onnistuneesti kotiin, hän saa siitä 50 pistettä (7 tason valtti/grandin).

Kuvatut pisteet merkitään erikseen kullekin sivupelaajalle ottaen huomioon koputuksen ja vastakoputuksen vaikutukset (ässäpisteet eivät kertaannu). Pääpelaajan saama pistemäärä on sivupelaajien yhteisen pistesumman vastaluku. Näin esimerkiksi läpi pelattu bolsevikki, jossa ässät tulivat tikkeihin nro 1, 4, 5 ja 10, antaa tulokseksi 40 miinuspistettä kullekin sivupelaajalle pääpelaajan saadessa 120 pluspistettä. Jos yksi sivupelaaja on tuon pelin koputtanut, hän saa 60 miinuspistettä ja pääpelaaja vastaavasti 140 pluspistettä.

Kun bolsevikkeja on pelattu sovittu määrä, kunkin pelaajan saamat pisteet lasketaan omaksi luvukseensa. Nämä luvut jaetaan kolmella ja pyöristetään lähimpään kokonaislukuun. Tämä lopullinen bolsevikkitulos lisätään pääkirjanpitoon kunkin pelaajan muista peleistä saamiin pisteisiin, jolloin selviää pelaajan lopullinen kokonaispistemäärä kaikista pelatuista jaoista.

Pelitaktiikkaa

Pistetaulukosta näkee, että esim. alkupeleissä viiden tason läpipeli antaa pääpelaajille 25 pistettä. Jos vastustajilla on kohtuulliset kortit tarjota oma maansa myös viiden tasolla, niin vaikka tähän peliin tulisi kaksi koputettua pientä, heidän pistetuloksensa on ensin mainittua vaihtoehtoa edullisempi. Näin kilpaileva, toisinaan uhrausluonteinen, maalaukset saattaa johtaa parhaaseen lopputulokseen.

Pitkän kokemuksen myötä on osoittautunut todennäköiseksi, että passimisääri tuottaa vähemmän kuin maalattu läpipeli. Maalatut läpi pelatut misäärit tuottavat yleensä saman verran pisteitä kuin vastaavan tasoinen valtti- tai grandipeli, kun mukaan lasketaan ässien tuottama pistetulos. Kun kaikkien misäärien koputukset vaikuttavat ainoastaan tikkipisteisiin, pelaajan tulee koputtaessaan kyetä arvioimaan nimenomaan tikkien jakautuminen pelaajapuolien välillä.

Skruuvin säännöistä

Skruuvi on hyvien pelitovereiden kanssa nautittava kilpailuhenkinen peli, jossa merkittävän riskinoton vuoksi jokainen pelaaja tekee ajoittain virhearviointoja. Tämän ei pidä antaa heijastua pelaajien ystävällishenkiseen kanssakäymiseen. Vuosikymmenten saatossa pelipöydissä on esiintynyt monenlaista rähinöintiä ja suuttumista, mikä ei kuitenkaan kuulu tämän pelin luonteeseen.

Vaikka maalausten ilmaiseminen suullisesti lisää pelipöydässä tapahtuvaa keskustelua, kortteista tai pelin kulusta ei pelin aikana saa maalausten lisäksi puhua mitään. Itsestään selvää on, ettei mitään viestejä tai toiveita pelitilanteesta saa edes tahattomasti välittää partnerille. Jos on kommentoitavaa pelatun jaon sujumisesta, tämä keskustelu tulee jättää jakojen välille. Tällöinkin mahdollisen kritiikin tulee olla rakentavaa ja ystävällistä – seuraavassa sitsissä kanssapelaaja on vastustaja ja vastustaja puolestaan kanssapelaaja.

On kohteliasta olla pelipaikalla ajoissa, jotteivät muut pelaajat joudu odottamaan. Pelin aikana ei ole varsinaista kiirettä, mutta tarpeeton hidastelu maalausten tekemisessä tai korttien pelaamisessa heikentää pelaajien keskittymistä sekä maalausten ja pelattujen korttien muistamista. Näin ollen pelirytmien tulisi olla rivakkaa – ei kuitenkaan hätäilevää.

Vaihtoehtoisia pelitapoja

Tässä käsikirjassa on kuvattu tällä hetkellä vallalla olevien pelitapojen mukaiset säännöt ja ohjeet. Ne ovat muotoutuneet vuosikymmenten aikana tekemään pelaamisen perusteet yhdenmukaisiksi ja riittävän yksinkertaisiksi. Alkuperien ja kotkien yliantokorteilla välitettävä tieto on kehittynyt huomattavasti viime vuosien aikana. Tämä on selkeyttänyt sekä mahdollisen valttimaan löytämistä että luonnonrenon ilmaisemista. Näin esimerkiksi kotkissa ei juurikaan ole riskiä saada renomaahan kortteja partneriltaan.

Bolsevikkeja on vuosikymmeniä pelattu niin, että sitsissä, missä pelataan bolsevikkeja, suoritetaan yhteensä 12 jakoa. Jokaisen pelaajan on kerran noiden jakojen aikana maalattava bolsevikki niin, että kunkin jaon ensimmäinen maalauskierron on bolsevikkikierron. Jos kukaan ei halua pelata bolsevikkia, jatkuvat maalaukset uudella maalauskierroksella, mikä vastaa tavanomaista ensimmäistä maalauskierrosta niin alkupelissä kuin kotkissakin. Jos pelattujen neljän alkupelin jälkeen joku pelaajista ei ole vielä maalannut bolsevikkia, niin tällöin jaetaan kotkissakin keskikortit. Jos kotkissa kukaan ei maalaa bolsevikkia, keskikortit jaetaan pelaajille niitä näyttämättä, jotta kaikilla pelaajilla olisi kädessään 13 korttia ennen ensimmäistä varsinaista kotkamaalauskierrosta. Sivulla 48 esitetty tapa pelata bolsevikit omana kokonaisuutena kahdeksan jaon aikana on kuitenkin todettu toimivaksi ja on siksi suositeltavampaa, koska tällöin bolsevikki ei sotke alkuperien ja kotkien normaalia pelirytmää.

Vuosikymmeniä sitten pelattiin myös neljän tason pelejä. Tällöin vain misääri pelattiin aina, mutta valtti- ja grandipelit katsottiin pelatuiksi läpi, ellei niitä koputettu. Neljän tason pelitkin

ovat mielenkiintoisia ja kannustavat maalattuihin peleihin passimisäärin kustannuksella. Läpi pelatun misäärin pistearvo voisi olla 5 ja valtin sekä grandin 10. Kukin pieti olisi 5 miinus-pistettä.

Sääntörikkomuksista

Yleisin tahaton sääntörikkomus on tilanne, jossa väärä pelaaja lyö tikin aloituskortin pöytään tai pelaaja ei epähuomiossa tunnustakaan maata, vaikka hänellä olisikin siitä kortti kädessä. Tällaisista epähuomiossa tehdyistä erheistä on selkeitä seuraamuksia, joita voidaan haluttaessa noudattaa myös seurapelissä.

Perussääntö on, että lyöty kortti pitää eli, jos on lyönyt oikean maan kortin ja toinen pelaaja on sen nähnyt, tätä korttia ei saa vaihtaa muuksi. Jos pelaaja on erehtynyt lyömään väärän maan kortin ja tilanne huomataan kyseisen tikin peluun aikana, kortti jää esiin rankaisukorttina ja pelaaja lyö oikean kortin. Kun kyseinen pari pääsee seuraavan kerran aloittamaan tikin, vastustajat määräävät, tuleeko väärän kortin maata pelata vai ei. Jos sitä pelataan, väärä kortti on lyötävä tähän tikkiin. Myös, jos vastustaja aloittaa tikin tuolla maalla, väärä kortti on lyötävä tähän tikkiin.

Jos väärän maan kortti havaitaan vasta myöhempien tikkien peluun aikana, seurauksena tilanteesta on kaksi sakkotikkiä. Tällöin esim. pääpelaajien tehdessä kyseisen virheen, heidän viiden tason sitoumuksensa läpimeno muuntuu kahdeksi pietiksi.

Jos väärä pelaaja aloittaa tikin, kortti jää rangaistuskortiksi yllä olevan mukaisesti. Jos väärä aloittaja on oikean aloittajan partneri, vastustajat saavat vaatia tai kieltää oikeaa aloittajaa aloittamasta tikkiä kyseisellä maalla.

Toinen erheellinen lipsahdus saattaa olla väärän maalauksen tekeminen. Näissä tilanteissa pelilajia ei saa vaihtaa, mutta pelin taso tulee nostaa alimmalle hyväksyttävälle tasolle. Esim. alkupeleissä 4♦ jälkeen maalaus 4♣ muuntuu automaattisesti 5♣:ksi. Vastaavasti, jos kotkissa erheessä maalaa 1♥, se muuntuu automaattisesti 6♥:ksi.

Vaikka kilpailuissa noudatetaan yllä kuvattuja sääntöjä tarkasti, seurapeleissä voidaan pikku-lipsahdukset antaa anteeksi, jos niin sovitaan.

Sosiaalinen ulottuvuus

Moni skruuviryhmä kerää omaan tarkoitukseensa pieniä rahasummia. Jos esimerkiksi pelikeran maksu olisi muutama euro ja pelikokonaisuuden päätteeksi pelaaja joutuisi maksamaan yhden euron jokaisesta alkavasta sadasta miinuspisteestä, tämän rahan voi käyttää peliseurueen ruokailuun jokaisen kauden päätteeksi tai aluksi.

Yksinkertaistetut peliohjeet

Skruuvi on tavallisella korttipakalla pelattava neljän pelaajan (kaksi paria) tikkipeli. Pelissä on kolme pelimuotoa: alkupelit (jaetaan kullekin pelaajalle 12 korttia ja pöytään neljä keski-korttia), kotkat (jaetaan kullekin 13 korttia) ja bolsevikit (yksi pelaa kolmea muuta vastaan).

Skruuvissa on neljä pelilajia: valtti, grandi (peli ilman valttia), misääri ja passimisääri. Yhden pelaajan kanssa pelatut jaot muodostavat sitsin. Kussakin sitsissä pelataan neljä alkupeliä ja neljä kotkaa. Kukin pelaaja pelaa sitsin vuorollaan jokaisen muun pelaajan parina.

Korttien jakamisen jälkeen alkavat maalauskierrokset, jotka tarkoittavat skruuvissa oman käden korttien kuvaamista sovituihin rajoissa. Jakaja aloittaa maalaukset ja ne etenevät arvoltaan nousevina kiristyksinä myötäpäivään, kunnes kaikki ovat passanneet kahdesti. Jos kaikki passaavat ensimmäisellä maalauskierroksella, pelataan passimisääri.

Skruuvin oleellinen osa on korttien vaihto. Maiden arvojärjestys on alimmasta ylimpään ♠ – ♣ – ♦ – ♥. Kunkin maan korteista A, K, Q, J ja 10 ovat honööreja, muut kortit hakkuja. Tikkiä peluussa maata on tunnustettava, mutta valttipakkoa ei ole.

Maalattu alkupeli

Matalin taso, missä maalattu peli voidaan pelata, on viisi eli valtti- ja grandipelissä pelaaja-puoli lupaa ottaa vähintään 11 tikkiä ja misäärissä enintään kaksi tikkiä. Ensimmäisellä ja toisella maalauskierroksella kuvataan korttien pitkää hyvää maata tai misäärikortteja. Kolmannella ja sitä seuraavilla kierroksilla maalataan ässiä ja kuninkaita. Kunkin maalauksen on oltava edeltävää korkeampi, joko tasoltaan tai laadultaan. Maalausten arvojärjestys on misääri – ♠ – ♣ – ♦ – ♥ – grandi.

Maalausten, keskikorttien ja korttien vaihdosta saadun informaation perusteella pelin ottanut puoli pyrkii päätyään ihanteelliseen loppusitoumukseen, jonka he kykenevät pelaamaan kotiin. Misäärimaalaus on usein estomaalaus, jolla koetetaan estää vastapuolta pelaamasta hyvillä korteillaan heidän valtti- tai grandisitoumustaan.

Eri kierrosten maalaukset

Ensimmäisen kierroksen valttimaalauksessa kädessä tulisi olla kyseistä maata kolme honööriä ja kaksi hakkua sekä sivumaasta ässä tai kaksi korkeaa honööriä. Jos kädessä on runsaasti korkeita kortteja, mutta ei kyseistä pitkää maata, maalataan 3 (pisin maa). Tällöin kerrotaan pelitoverille, että passimisäärin pelaaminen saattaisi olla tuhoisaa. Jos maalaa kuusi misääriä, on oltava hyvät pikkukortit (mielellään 2-3 kakkosta). Toisella kierroksella maalataan maa, jossa on kaksi honööriä sekä 2-3 hakkua tai kolme honööriä ja yksi hakku, tai passataan.

Jos avajaan partnerilla ei ole lainkaan tai vain yksi pieni hakku maalattua maata, hän maalaa kaksi misääriä. Jos hän maalaa uuden maan, hänellä ei tarvitse olla sivumaan ässää ensi kierroksellakaan.

Kolmannella kierroksella aloitetaan ässien maalaaminen mahdollisimman alhaisella tasolla, jotta jää tilaa jatkomaalauksille. Jos toinen maalauskierron on päättynyt esim. 3♦:un ja pelaajalla on sekä ♣A että ♥A, hän maalaa ensin ♥A:n (3♥) ja seuraavalla kierroksella ♣A:n (4♣).

Korttien vaihdot ja loppumaalaus

Korkeimman maalauksen tekijä kääntää keskikortit pöydälle muille nähtäväksi. Nostettuaan kortit käteensä hän antaa partnerilleen neljä korttia ja tämä puolestaan yhden kortin kaikille pelaajille. Näitä kortteja ei näytetä muille pelaajille. Tämän jälkeen pelaajapuoli voi jatkaa maalauksiaan, kunnes ovat passanneet kahdesti.

Lopullisen maalauksen (sitoumuksen) on oltava vähintään viiden tasolla. Esim. 5♦ tarkoittaa ruudun olevan valtti, ja pelaajapuoli lupaa ottaa vähintään 11 tikkiä.

Loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolen istuva vastustaja antaa tämän jälkeen yhden kortin parilleen ja saa häneltä yhden kortin takaisin, ellei pääpelaajien ensi kierron avausmaalaus ole ollut vähintään kuuden tasolla. Valttipelissä pyritään antamaan valttia sitä enemmän omistavalle pelaajalle ja misäärissä lyhimmän maan pienin kortti. Tämän jälkeen alkavat tikkien peluut avauslyönnin tekijän ollessa loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolella istuva vastustaja.

Passimisääri alkupeleissä ja kotkissa

Jos alkupeleissä tai kotkissa kaikki passaavat ensimmäisellä maalauskiirroksella, pelataan passimisääri. Alkupeleissä jakaja jakaa yhden keskikorteista kullekin pelaajalle niitä näyttämättä. Kun kaikilla on 13 korttia, jakajan pelitoveri ja vasen vastustaja antavat yhden kortin parilleen ja saavat näiltä takaisin yhden kortin.

Partnerille annetaan lyhimmän maan paras eli pienin kortti kuitenkin niin, että ässää maasta, jossa ei ole kakkosta tai kolmosta, pidetään kyseisen maan parhaana korttina ja tämä annetaan yli.

Passimisäärissä kukin omalle puolelle tullut tikki tuottaa yhden miinus pisteen, mutta kukin ässä kyseisen tikin järjestysluvun mukaisen miinus pistemäärän. Tämän vuoksi on ensiarvoista koettaa auttaa pelitoveriaan niin, että tämä voi heittää ässänsä vastustajien tikkeihin. Tämä onnistuu pitämällä kädessä korkeita kiinniottokortteja pelin alkuvaiheessa ja aloittamalla uusi tikki partnerin lyhimmän maan kortilla.

Jos käden lyhyessä/lyhyissä maissa on itselle uhkaavasti tulevia ässiä, partnerilta voi pyytää apua. Tämä tapahtuu aloittamalla tikki omalla lyhimmän maan kortilla, tai muulla kuin partnerin yli antaman maan kortilla.

Kotkat

Kotkissa ei jaeta keskikortteja, ja jo avausmaalaus on tehtävä kuuden tasolla. Esim. loppumaalaus 6♦ lupaa pelaajapuolen ottavan vähintään 12 tikkiä ruudun ollessa valtti, ja 6 misääriä lupaa pelaajapuolen ottavan enintään yhden tikin. Maalausten arvojärjestys on ♠ – ♣ – ♦ – ♥ – misääri – grand eli misääri on toiseksi korkein maalaus.

Maalaukset

Valtti- ja grandipeliä ajateltaessa avausmaalaajalla tulisi olla hyvä pitkä maa (vähintään ensi kierron väri) sekä toinenkin hyvä maa (esim. toisen kierron maa) tai muuten korkeat honöörit. Misäärimaalauksessa tulisi olla 3 kakkosta sekä muutoinkin pienet kortit ja mahdollisesti ässä pitkässä (5+ kortin) maassa. Estomaalauksena misäärin voi tarjota huonommillakin korteilla. Koska maalauksen tekijä ei tiedä pelitoverinsa korteista mitään, ensimmäisen maalauksen kannattaa yleensä olla mahdollisimman matala, ts. 6♠. Korttien vaihdolla kuvataan haluttu valttimaa tai misäärimahdollisuus.

Korttien vaihdot ja loppumaalaus

Korkeimman maalauksen tekijä antaa parilleen neljä korttia ja tämä takaisin neljä korttia. Vastustajat eivät vaihda kortteja. Ensin yli antanut pelaaja kertoo korteillaan merkittävää tietoa.

- Jos neljä saman maan korttia ovat numerojärjestyksessä, maa jatkuu. Muutoin se loppuu.
- Jos antaa kahta maata ja kortit ovat ristikkäin, tai jos yksinäinen kortti on alemmassa välissä, maat loppuivat; jos kahden maan kortit ovat kirjana tai yksinäinen kortti on ylemmässä välissä, molemmat maat jatkuvat.
- Jos kaikki toisen maan kortit ovat pöytää vasten, tämän maan kortit loppuivat.
- Jos alin pitkän maan (tai alemman kahden kortin maan) kortti on pienin, misääri käy.
- Jos ylin pitkän maan (tai ylemmän kahden kortin maan, tai kirjan sisällä olevan maan) kortti on korkein, valttitoive on ylin jäljelle jääneistä maista – jos se on pienin, valttitoive on alempi jäljelle jääneistä maista.

Tämän mukaisesti pelitoveri antaa takaisin kaikki valttikorttina ja lisäksi korkeimmat maalaa-
jan sivumaan korttinsa, tai misääriä pelattaessa lyhimmän ja huonoimman maansa kaikki kortit. Näiden vaihtojen jälkeen pääpelaajat tekevät loppumaalauksensa, ja tikkien peluun aloittaa loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolen istuva vastustaja.

Pistelasku

Katso pistelaskun taulukko sivulta 52. Skruuvin lopputulos on pelaajakohtainen. Kukin pelaaja pelaa vuorollaan jokaisen muun pelaajan parina sitsin, johon kuuluu neljä alkupeliä ja neljä kotkaa. Täydelliseen peliin kuuluu kolme sitsiä, jolloin pelataan yhteensä 24 jakoa. Tähän kuluu yleensä 3-4 tuntia. Jokaisen pelaajan kolmen sitsin yhteenlaskettu pistemäärä on hänen yksilöllinen lopputuloksensa.

Yksinkertaistetut maalausohjeet

Alkupelit (pelilajien arvojärjestys: misääri – ♠ – ♣ – ♦ – ♥ – grandi)

Maalaaminen ensimmäisellä kierroksella

Ensikierron väri	Kolme honööriä ja kaksi hakkua sekä sivumaan ässä Kaksi honööriä ja neljä hakkua sekä sivumaan ässä Väri on vahvempi kuin yllä – maalaus yksi yli alimman tason
Kolme tai neljä ässää	Kolme ässää: alin mahdollinen grandi (yleensä huono maalaus) Neljä ässää: yksi grandi yli alimman mahdollisen grandin
Vahvat kortit ilman ensikierron väriä	Noin 7 honööriä ja/tai passimisääri ei käy – maalaus 3 paras väri Jos kaikki maat tasavahvoja, maalaus kolme grandia
Misäärikortit	Pienet kortit (2-3 kakkosta, joita annettavissa partnerille) Kuusi misääriä, jos vastustajat ovat maalanneet (hyvä estomaalaus) Misääriä ei yleensä tule maalata, jos on luonnonreno jostakin maasta
Estomaalaus	Tavoitteena vaikeuttaa vastustajien maalaamisten jatkamista, kun itsellä ei ole mitään maalattavaa väriä ja kohtalaiset misäärikortit. Maalaus 5/6 misääriä

Avaajan partnerin eli vastaajan maalaukset

Avaajalta maa	Ensikierron värissä ei tarvitse olla sivumaan ässää
Avaajalta 1 grandia	Jos puuttuva ässä, maalataan 2 grandia, ellei ole pitkää maata
Hyvä tuki avaajalle	Avaajan värissä 4+ korttia, joista ainakin yksi honööri: korotus värissä
Avaajalta 3 maa	Ilman ensikierron väriäkin paras oma maa
Avaajalta 3 grandia	Paras (pisin) oma maa neljän tasolla. Tähän avaaja vastaa maalamalla viisi kyseistä maata sekä nostaa keskikortit ja antaa yli kaikki tuon maan korttinsa, josta todennäköisesti tulee valtti
Vastaajalla ässiä	Maalataan grandia joko alimmalla (3 ässää) tai hypäten (4 ässää)
Luonnonreno avausvärissä	Jos vastaaja luonnonreno tai hänellä on vain yksi hakku avaajan värissä, maalaus on 2 misääriä

Maalaaminen seuraavilla kierroksilla

Toisen kierron väri	Kaksi honööriä ja kolme hakkua tai 3 honööriä ja hakku Jos avaajalla toinen ensikierron väri, maalaus hypäten
Pienet kortit	Toisellakin kierroksella voi maalata misäärin kertoakseen partnerille, että tämäkin käy pelilajiksi
3. kierroksen maalaus	Ässäkierros eli maalataan ässiä alimmalta mahdolliselta tasolta Jos ensikierolla kuvattu kolme ässää, maalataan nyt puuttuva ässä Jos on ässä kaikissa parin maalaamisissa maissa, maalataan grandit
4. kierroksen maalaus	Jatketaan ässien maalaamista tai kuninkaita, jos ässä on jo maalattu Kuninkaita ilman ässää maalataan, kun on ensin kerran passannut

Nostomaalaus

Halutaan ottaa peli ja nostaa keskikortit	Valtissa ja grandissa nostomaalauksen tekee avaajan partneri, jotta valtit / korkeat kortit saadaan yhteen käteen Maalatussa misäärissä nostomaalauksen tekee misääriä maalannut, jolla on pienet kortit
Kehotusmaalaus	Kun avaaja haluaa vastaajan tekemän nostomaalauksen, hän maalaa yhden värin alle tavoitteen (esim. 5♣ kehottaa maalaamaan 5♦)

Kotkat (pelilajien arvojärjestys: ♠ – ♣ – ♦ – ♥ – misääri – grandit)

Yleensä kannattaa maalata matalimmalla tasolla, jotta korttien vaihdon jälkeen voi valita lopullisen pelilajin. Jos kaikki passaavat ensi kierroksella, pelataan passimisääri.

Kuusi pataa (alin maalaus)	Ylivahva väri ja sivumaan ässä Ensimmäisen ja toisen kierroksen väri Seitsemän tai enemmän honööriä, joista kaksi ässää
Kuusi ristiä	Yllä kuvattu käden vahvuus, mutta luonnonreno jostakin maasta. Jos pata ei ole luonnonreno, sen kortit on annettava partnerille, jotta tämä voi päätellä, mikä maa on luonnonreno
Kuusi pataa → kuusi ristiä	Luonnonreno jostakin maasta, mutta ei halua antaa patakortteja partnerille
Kuusi ruutua	Vahva käsi, mutta luonnonreno sekä padasta että rististä
Kuusi misääriä	Matalat kortit ja kolme kakkosta, joista mielellään kaksi voi antaa partnerille
Matalin mahdollinen väri	Vastustajan avauksen jälkeen itsellä on yllä kuvatun vahvuinen käsi ja aiottu valttimaa on joko maalattu tai sitä korkeampi maa

Kolmen pelaajan skruuvi (puupää)

Skruuvia voidaan pelata myös kolmen pelaajan kesken. Kortit jaetaan tavanomaiseen tapaan neljälle pelaajalle puupään toimiessa neljäntenä pelaajana. Puupää on korttien jaossa jakajan partneri. Alkupeleissä jaetaan keskikortit ja kotkissa suoraan 13 korttia jokaiselle pelaajalle.

Kukin pelaaja saa katsoa neljä puupään korttia (kotkissa jakaja saa katsoa viisi korttia) ja asettaa sen jälkeen kortit kuvapuoli alaspäin riveittäin maiden arvojärjestyksen mukaisesti. Näin kukin pelaaja näkee, kuinka monta eri maiden korttia puupäällä on, mutta tietää vain itse katsomiensa korttien numeroarvot.

Jakaja aloittaa maalaukset ja kukin pelaaja maalaa pelatakseen puupään pelitoverina – puupää ei maalaa mitään, vaan passaa. Puupään kortit siirretään korkeimman maalauksen tehnyttä pelaajaa vastapäätä. Etupelaaja saa valita, nostaako hän vai puupää alkupelien keskikortit. Kotkissa etupelaaja saa valita, kumpi suorittaa ensin yliannon.

Puupään kortit käännetään näkyviin, kun hänen pelivuoronsa tulee. Jos etupelaaja haluaa puupään nostavan keskikortit tai antavan kotkissa kortit ensin yli, puupään kortit käännetään näkyviin, kun hänen tulee lyödä ensimmäinen korttinsa avaustikkiin. Jos etupelaaja nostaa itse keskikortit, puupään kortit käännetään näkyviin vasta avauslyönnin jälkeen. Kotkissa puupään on usein edullista suorittaa ensimmäisenä korttien ylianto, jotta etupelaaja näkee puupään kortit.

Korttien vaihtojen jälkeen etupelaaja maalaa lopullisen sitoumuksensa. Sivupelaajat saavat vaihtaa yhden kortin normaalien pelisääntöjen mukaisesti. Tämän jälkeen pelataan normaalit tikit. Puupäessä pelaajien pisteet lasketaan tavanomaiseen tapaan pareittain.

Esimerkki kotkajaosta puupään kanssa:

Ensi kierroksella A maalaa 6♠, B passaa ja C maalaa 6 misääriä.

Seuraavat maalaukset riippuvat nähdystä puupään korteista.

Jos pelaaja A on nähnyt ♥Q ja ♠A, hän voi hyvin maalata 7♠. Ilman toista noista korteista maalauksen olisi riski, mutta johtaisi enintään yhteen pетиiniin.

Jos pelaaja C on nähnyt puupäällä kaksi pientä ruutua, hän voi melko turvallisesti maalata 7 misääriä, mikäli pelaaja A on korottanut maalauksensa 7♠:aan.

Puupää

- ♥ (kolme korttia)
- ♦ (viisi korttia)
- ♣ (kaksi korttia)
- ♠ (kolme korttia)

Pelaaja B

- ♥J84
- ♦AK53
- ♣AJ4
- ♠1096



Pelaaja C

- ♥63
- ♦Q8
- ♣K108632
- ♠432

Pelaaja A

- ♥AK1095
- ♦107
- ♣75
- ♠KQJ8

Sekä 7♠ että 7 misääriä menisi oheisilla korteilla oikein pelattuina läpi.

Skruuvin pistelaskulomake

Täydellisessä pelissä on kolme sitsiä. Kussakin sitsissä on neljä alkupeliä ja neljä kotkaa eli pelin jakojen kokonaismäärä on 24 (= 8 x 3).

Pelaaja	Sitsi 1	Sitsi 2	Sitsit 1 ja 2 yht	Sitsi 3	Lopputulos

Alkupelit	Sitsi 1		Sitsi 2		Sitsi 3	
	Me	Yht	Me	Yht	Me	Yht
Jako 1						
Jako 2						
Jako 3						
Jako 4						
Kotkat						
Jako 1						
Jako 2						
Jako 3						
Jako 4						
Yhteensä						

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

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

*Ässä meidän tikkiin antaa – pisteitä ja ässä vastustajan tikkiin + pisteitä tikin järjestysluvun mukaisesti. Koputus kaksinkertaistaa ja vastakoputus kolminkertaistaa tikkipisteet.

Kirjallisuutta

(toimittaja). Regler för skruf-whist. Turku 1895

(toimittaja). Opas ”skruf whist” peliin aloitteleville. Pori 1903

(toimittaja). Hjälpreda vid skruf whist-spel för nybegynnare. Tampere 1912

Johannes Nyrkiö (ent. Nygren). Skruuvipeli. Hamina 1939 (ison kirjapainon painatuslupa, mutta ei julkaistu Talvisodan vuoksi)

O.L. (Osmo Lehtosuo). Skruuviopas. Lahti 1942. Uusittu painos Lahti 1943

E.N. Maalari (Ensio Nordström). Uusi täydellinen skruuvipelin ohjekirja. Hämeenlinna 1944

David Parlett. Oxford Dictionary of Card Games. Oxford University Press 1992
(skruuvi esitetty Vint-otsikon alla)

Hannu Taskinen. Skruuvi. Turku 2004

Kari Bergholm. Skruuviopas. Helsinki 2013



Miksi pelaan Skruuvia?

Kun tutustuin Skruuviin, tiesin heti sen,
tästä alkaa ystävyys elinikäinen!
Hyvä seura, jännitys, iloinen mieli,
yhteisen, hienon korttipelin kieli.

Totesin peleissä myös hyvin varhain,
tässä on korttipeli maailman parhain.
Riskien hallinta, luovuus, kyky laskea,
ovat Skruuvipelin mainiota arkea!

Pelin alussa saa korttejaan kuvata,
miten korkealle uskaltaa luvata.
Jos uskot, vastustajat tappion saa,
voit voittajan pisteet myös kahdentaa.

Pelipöydän neljä pelaajaa
kaikki toistensa parina pelata saa.
Skruuvi onkin erityisen haastavaa siksi,
että partnerit muuttuvat myös vastustajiksi.

Alkupelien suuri viehätys on
keskipakka aivan arvaamaton.
Vaan kotkissa ei voi kuvata kortteja,
sillä avaus on tehtävä suoraan kuudessa!

Hyvät kortit? Onko sitä?
Hullu väite Skruuvissa, eikö mitä?
Skruuvissa asiat ovat usein näin:
korttien arvot voi kääntyä nurinpäin.

Vastapainona korteille korkeammille
Skruuvissa on sijaa myös misäärille.
Vaikkei korkeita kortteja olisi ollenkaan,
silti pystyy Skruuvissa voittamaan!

Skruuvin mainio hienous on Bolsevikki,
tavoitteena yksin välttää jokainen tikki.
Tätä ei muissa peleissä tunneta,
siitä saa nauttia vain Skruuvissa!

Viisi herttaa, kuusi pataa,
maalauksia pöytään sataa.
Pelin valinnassa aina mietin,
saanko läpipelin vai sittenkin pietin.

Pelaanpa misääriä, grandia tai valttia,
yksi asia on mielessäni oltava:
miten yhdistän voimani kanssa partnerin,
että hänen kanssaan yhdessä voittaisin.

Strategiasilmää tarvitaan,
jotta oppii Skruuvissa maalaamaan.
Kun huomaat: tämä käsi ei voita,
niin koeta minimoida tappioita!

Skruuvi on kuin yliopisto:
kun alat opinnot, huomaat pian jo,
uuden oppimisen haaste on ikuista,
ken siihen vastaa, on pelissä taitava.

Moni saattaa mielessään pohtia jo,
onko skruuvinpeluu sittenkin addiktio?
Ken kerran oppii pelaamaan,
siit' irti ei halua milloinkaan!

Skruuvarin olo voi olla myös tukalaa:
saako tämä peli olla näin mukavaa?
Maailman parasta peliä pelata saa,
ja muistinsa edistämistä harrastaa?

Skruuvarit ylpeinä muistaa myös sen;
tämä on korttipeli suomalainen.
Olkaamme ylpeitä tästä historiasta,
nauttikaamme pelistä tosi upeasta!

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

Kari Pylkkänen

Skruuvi on lähes 150 vuotta vanha ainutlaatuinen suomalainen neljän hengen tikkipeleihin kuuluva korttipeli. Pelin ensimmäiset säännöt kirjoitettiin vuonna 1895. Peliin on aina kuulunut muista tikkipeleistä poikkeava riskin otto ja sen hallinta. Pelaajat muodostavat kaksi paria. Kun määrätty määrä jakoja on pelattu, pelaajat vaihtavat paikkaa niin, että lopulta jokainen on pelannut jokaisen parina. Näin peli muodostuu hyvin sosiaaliseksi – hetken vastustajana ollut pelaaja onkin kohta toisen parina jakaen voitot ja tappiot tämän kanssa.

Skruuviin kuuluu useita eri pelimuotoja sekä pelilajeja, joita pelataan jokaisen pelikokonaisuuden aikana. Pelaajat koettavat saada pelin itselleen kuvaamalla kädessään olevia kortteja maalaamalla, ja korkeimman maalauksen tehnyt pari ottaa pelin vietäväkseen. He voivat lopulta sitoutua ottamaan 11-13 tikkiä valttina tai grandina – tai vain 0-2 tikkiä misäärinä. Alkupeleissä pöydällä nurinpäin olevat neljä keskikorttia luovat kiehtovan lisänsä peliin, kun ne paljastuvat vasta korkeimman maalauksen teon jälkeen.

Pelin ainutlaatuisiin ominaisuuksiin kuuluu korttien vaihto. Tämä on kehitetty viestinviejäksi niin, että annettavien korttien luonteella ja järjestyksellä on mitä suurin merkitys oman käden korttien kuvaamisessa ja sen toiveen esittämisessä, mitä haluaa saada partneriltaan takaisin.

Maamme tunnetuimpia skruuvin pelaajia ovat olleet arkkiaatri Arvo Ylppö sekä kirjailija Minna Canth. Skruuvin käsikirjaan on koottu aiempien skruuvioppaiden sekä Suomen valiopelaajien vankka kokemus. Skruuvi on osoittautunut strategiseksi ja haastavaksi, sekä erittäin mukaansa tempaavaksi, täydelliseksi korttipeliksi. Tämä käsikirja toimii oppaana skruuvin aloittelijalle, mutta myös kokeneille pelaajille.