

Huutopussin säännöt

(kopioitu netistä, parantelu tulossa pian)

Alkuvalmistelut

Huutopussi on hyvä kolminpeli, joten ensin kolminpelin säännöt. Huutopussin pelaamiseen käytetään vajaata pakkaa. Tavallisesta 52 kortin pakasta poistetaan kakkoset, kolmoset, neloset ja viitoset. Pakkaan jää siis 36 korttia. Korttien arvojärjestys poikkeaa hieman totutusta. Ässä on korkein kortti, sitten kymppi. Sen jälkeen järjestys on normaali: A, T, K, Q, J, 9, 8, 7, 6.

Kortit jaetaan tasan kolmea korttia lukuunottamatta. Kukin pelaaja saa yksitoista korttia; kolme jäljelle jäävää korttia muodostavat pirunpakan, joita ei katsota. Kortit jaetaan kuvapuoli alaspäin, eikä omia korttejaan saa näyttää muille.

Huutokauppa

Jako alkaa huutokaupalla. Siinä pelaajat tarjoavat vuorotellen pisteitä, jotka lupaavat tehdä. Voittaja, eli suurimman lupauksen tehnyt saa pirunpakan kortit ja aloitusoikeuden. Tarjousvuoro alkaa jakajasta ja kiertää myötäpäivään. Vuorollaan pelaaja voi joko luvata enemmän kuin edellinen huutaja tai luopua. Luopumisen jälkeen ei saa enää huutaa. Ensimmäisen tarjouksen on oltava tasakymmeniä ja korotusten vähintään viisi pistettä. Huutamiseen ei saa osallistua, jos pelaajalla on vähemmän kuin -500 pistettä.

Huutaja saa pirunpakan itselleen. Se näytetään muille pelaajille, jotka voivat joko harmitella tai ilkkua, riippuen pirunpakan sisällöstä. Sen jälkeen huutaja laittaa salaa muilta pelaajilta kolme korttia kädestään syrjään, niin että hänellä on taas 11 korttia kädessään. Syrjään laitettut

kortit lasketaan pisteenlaskussa mukaan. Ässiä ja kymppejä ei saa kuitenkaan laittaa pois.

Huutaja voi kerätä jaossa vain lupaamansa pisteet. Pirunpakan katsottuaan huutaja voi vielä korottaa huutoaan, jos arvelee saavansa enemmän pisteitä. Jos huutaja ei kerää lupaamaansa määrää pisteitä, saa hän miinuksia. Pisteidenlasku selitetään tarkemmin alempana.

Pelin pelaaminen

Huutopussi on tikkipeli. Pelaajat pelaavat vuorollaan tikkiin yhden kortin ja arvokkaimman kortin pelannut voittaa tikin. Tikin voittaja aloittaa seuraavan tikin. Pelin tarkoitus on kerätä pisteitä, joita saa muunmuassa voittamalla tikkejä.

Tikkejä pelattaessa pelaajien on noudatettava kolmea pakkoa:

1. **maapakkoa** — ensimmäinen tikkiin lyöty kortti määrää maan, jota muiden on pelattava, jos se vain on mahdollista.
2. **ylimenopakkoa** — pelaajan on lyötävä tikkiin sellainen kortti, joka on suurempi kuin tikin sillä hetkellä suurin kortti.
3. **valttipakkoa** — jos pelaaja ei voi lyödä ensimmäisen kortin määräämää maata, on lyötävä valttia.

Jos pelaajalla ei ole oikeaa maata tai valttia, hän saa lyödä mitä tahansa. Jos pelaaja ei voi lyödä riittävän korkeaa korttia, hän saa lyödä minkä kortin haluaa, kunhan noudattaa maata. Jos ei voi ylittää edellistä korttia, mutta kädessä on kuitenkin oikeaa maata, ei siis saa lyödä valttia, vaan pitää tunnustaa maata.

Tikin voittaa suurin valtti. Jos valttia ei ole, tikin voittaa suurin aloituskortin määrämistä maasta lyöty kortti. Muusta kuin aloitusmaasta tai valtista lyöty kortti ei voi voittaa tikkiä.

Valtin tekeminen

Jaon alussa valttia ei ole määritelty, vaan se pitää tehdä. Valtin voi tehdä, jos pitää kädessään samasta maasta sekä kuningasta että kuningatarta. Tikin voitettuaan pelaaja voi ilmoittaa valttinsa. Sen jälkeen kyseinen maa on valttia, kunnes jostain toisesta maasta tehdään valtti. Samasta maasta valtin saa tehdä vain kerran jaossa.

Pisteiden laskeminen

Kun kaikki kortit on pelattu, lasketaan pisteet. Pisteitä saa seuraavasti:

- 100 pistettä herttavaltista
- 80 pistettä ruutuvaltista
- 60 pistettä ristivaltista
- 40 pistettä patavaltista
- 10 pistettä ässästä
- 10 pistettä kympistä
- 5 pistettä kuninkaasta
- 5 pistettä kuningattaresta
- pistettä sotilaasta
- 10 pistettä viimeisestä tikistä

Pisteitä on siis jaossa 130 ja valtti päälle. Jos huutaja saa lupaamansa pistemäärän tai enemmän, saa hän lupauksensa verran pisteitä.

Epäonnistuttuaan hän menettää sen verran. Muut pelaajat saavat pisteitä sen verran, mitä keräsivät.

Tässä mainittu valttien pistejärjestys on siis peräisin Rannan kirjasta. Muitakin järjestyksiä on. Yleinen järjestys on hertta, ruutu, risti ja pata. Ennen pelin aloittamista kannattaa varmistaa, että kaikki pelaavat saman järjestyksen mukaan.

Jos pelaaja ei voita yhtä tikkiä, hänen sanotaan menevän Porvooseen. Porvooseen menijä menettää huudon verran pisteitä. Jos huutaja menee Porvooseen (epätodennäköistä, mutta mahdollista), menettää hän kaksi kertaa huudon verran pisteitä.

Pelin voittamiseen tarvitaan 500 pistettä. Peliä voi myös pelata tietyn kierrosmäärän, jos haluaa hallita pelin päättymistä tarkemmin.

Nelinpeli

Neljän pelaajan huutopussi on paripeli, jossa vastakkain istuvat pelaajat pelaavat yhdessä. Huutokaupan voittajat voivat vaihtaa kolme korttia keskenään: huutaja saa pariltaan kolme korttia ja antaa sitten vaihdossa takaisin kolme korttia. Pirunpakkaa ei ole. Joukkue menee Porvooseen vain, jos kumpikin pelaajista ei saa yhtään tikkiä.

Peliä voi pelata myös omaan pussiin. Pakkaan kannattaa ottaa viitokset mukaan, jolloin pirunpakkaan jää neljä korttia.