

# Priffe



## Inledning

Priffe eller preferens – ursprungligen *préférence-whist* – är en vidareutveckling av whist från 1800-talet. Spelarna bjuder om vilken färg som skall bli trumf, istället för att som i whist slå upp ett kort, och spelet har kompletterats med ett positivt och ett negativt kontrakt i sang. Här beskrivs reglerna så som de utkristalliserades i början av 1900-talet. Priffe spelas normalt på fyra personer, men man kan också spela på fem och turas om att stå över.

## Kortleken

Man använder en standardkortlek med 52 kort. Rangordningen är den vanliga, det vill säga ess högst och tvåa lägst. Det är kutym att ha två kortlekar vid bordet. När korten i den ena leken delas ut, blandas den andra leken så att den är färdig för att användas i nästa giv.

## Förberedelser

Spelarna behöver papper och penna för protokollet. Man kan också markera poängen med spelmarker, och i sådant fall krävs en likadan uppsättning marker som i vira. Om man spelar om pengar, måste man komma överens om värdet av poängen.

## Bolag

I varje enskild giv deltar fyra spelare, som är uppdelade i två par med två spelare i varje. Ett sådant par kallas för ett *bolag*. Spelarna i ett bolag sitter alltid mitt emot varandra vid bordet, och varje spelare har de två spelarna i det motsatta bolaget omedelbart till höger och vänster om sig. Spelarna byter platser och bolagskonstellationer efter ett antal givar. Alla givar som spelas i en följd utan platsbyte kallas för en *sits*.

## Placering

Den ena kortleken blandas och sprids ut i solfjäderform på ett bord med baksidan uppåt. Spelarna drar sedan varsitt kort. De två som drar lägst spelar tillsammans i den första sitsen. Vid dragningar är kung den högsta valören, och sedan följer korten i den vanliga rangordningen ner till esset som är lägst. Vid lika valör avgör färgen, som i ordning från högst till lägst är: hjärter, ruter, spader och klöver. Den som fick det lägsta kortet väljer plats först och är givare i den första given. Hens partner sätter sig på platsen mittemot. Den som fick det näst högsta kortet sätter sig till vänster om givaren och den som fick det högsta kortet sätter sig till höger.

Om man spelar på fem personer, står spelaren med högst valör över den första sitsen.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren blandar den ena kortleken, ger den till spelaren till höger för kupering och delar sedan ut tretton kort var. Korten delas ut ett och ett. Spelaren till vänster om givaren kallas *förhand* och får kort först. Sedan följer i riktning medsols *andra hand*, *tredje hand* och till slut *efterhand* (det vill säga givaren själv).

Samtidigt som givaren ger, blandar givarens partner den andra kortleken och lägger upp den till höger om sig med baksidan upp. Det innebär att förhand alltid är den spelare som har den upplagda kortleken till vänster om sig.

## Kontrakten

Det finns sex kontrakt i priffe som kan bjudas och dessutom ett sjunde kontrakt som kallas *passnolla*. Det högsta bjudbara kontraktet har samma namn som spelet och kallas *priffe*. Den spelare som gav slutbudet kallas spelförare och spelarna i det andra bolaget kallas försvarare. De bjudbara kontrakten är i ordning från lägst till högst:

**Klöver.** Ursprungligen innebar detta kontrakt att man spelade med klöver som trumf, men numera spelas passnolla om det avpassas. En spelare som bjuder klöver ger en svag invit till partnern att bjuda priffe.

**Spader.** Ursprungligen innebar detta kontrakt att man spelade med spader som trumf, men numera spelas passnolla om det avpassas. En spelare som bjuder spader ger en stark invit till partnern att bjuda priffe.

**Ruter.** Ruter är trumf. Spelförarens sida skall ta minst sju stick för att gå hem. Varje stick över sex kallas för ett trick.

**Hjärter.** Hjärter är trumf. Spelförarens sida skall ta minst sju stick för att gå hem. Varje stick över sex kallas för ett trick.

**Nolla, nollan eller noll.** Man spelar i sang. Spelförarens sida skall ta färre än sju stick för att gå hem. Varje stick över sex som motparten tar – det vill säga varje stick *under* sju som den egna sidan tar – kallas för ett trick.

**Priffe, preferens eller spelut.** Man spelar i sang. Spelförarens sida skall ta minst sju stick för att gå hem. Varje stick över sex kallas för ett trick.

Så kallad passnolla spelas om alla spelarna passar eller om något av invitbuden klöver eller spader blir slutbud:

**Passnolla eller tvångsnolla.** Man spelar som vanlig nolla, men poängberäkningen skiljer sig något. Det finns ingen spelförare och det blir därför aldrig något särskilt straff för den sida som tar sju eller fler stick.

## Honnörer

Bolagen får utöver betalningen för trick dessutom betalt för honnörer på givarhänderna. Det finns fyra honnörer, men vilka kort som räknas som honnörer skiljer sig åt mellan kontrakten. I ruter och hjärter utgör esset, kungen, damen och knekten i trumffärgen honnörer. I priffe är de fyra essen honnörer och i nolla och passnolla de fyra tvåorna.

## Budgivningen

När korten har delats ut, börjar budgivningen. Varje spelare får bara tala en gång. Förhand talar först och turen att tala fortsätter medsols. En spelare som talar kan antingen ge ett bud genom att namnge ett kontrakt eller dra sig ur budgivningen genom att säga pass. Varje bud måste vara högre än föregående bud. Det är inte tillåtet för tredje hand eller efterhand att bjuda klöver eller spader. Om en spelare före efterhand bjuder priffe, avslutas budgivningen omedelbart. Annars är den slut när efterhand har talat.

Om slutbudet blev ruter, hjärter, nolla eller priffe, spelas det angivna kontraktet. Spelaren som bjöd kontraktet är spelförare och spelar tillsammans med sin partner mot det andra bolaget. Om alla spelarna passade eller om slutbudet blev klöver eller spader, spelas passnolla.

## Spelet av korten

I alla kontrakt utom priffe spelar förhand ut till det första sticket. I priffe är det spelaren till höger om spelföraren som gör det första utspelet. Spelet av korten följer i övrigt de vanliga principerna för whist. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort. Om trumf spelades till ett stick, vinner den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

## Betalning och utgång

När sticktagningen är slut, följer betalningen. Poängen kan delas in i poäng för tagna trick, poäng för utgång och honnörspoäng.

Varje bolag räknar antalet stick som spelarna i bolaget tillsammans har tagit. Om spelförarens sida når målet för att gå hem, får den 10 poäng för varje trick. Om spelförarens sida inte når målet för att gå hem, kallas de trick som försvararna har tagit för *strafftrick*. För varje strafftrick får försvararna 10 vanliga trickpoäng och därtill en bonus på 10 honnörspoäng. Om försvararna till exempel tar två trick, får de 20 poäng för trick och 20 honnörspoäng. I passnolla finns det ingen spelförare. Det bolag som tar minst antal stick får 10 poäng per trick.

Bolagen får också betalt för honnörer som sitter på givarhänderna. Denna betalning ges alltid, oavsett vilken sida som har dem och oavsett om kontraktet går hem eller inte. Tre honnörer kallas för *halv honnör* och ger 20 honnörspoäng. (Man kan se det som att tre honnörer ger 30 poäng, men att 10 poäng dras av för den kvarvarande honnör som sitter hos motståndarna.) Fyra honnörer kallas för *hel honnör* och ger 40 honnörspoäng. Om båda bolagen har två honnörer var, är honnörerna delade och ingen får poäng för dem.

*Variant:* Om alla fyra honnörerna sitter samlade på en hand, ger det 50 honnörspoäng.

*Variant:* Betalning är hälften mot den ovan angivna, det vill säga 10 honnörspoäng för tre honnörer och 20 honnörspoäng för fyra honnörer (oavsett om de sitter fördelade på en eller två händer).

Om ett bolag tar sex trick, har det gjort *lilla slam* och får 10 honnörspoäng. Om ett bolag tar alla sju tricken, har det gjort *stora slam* och får 20 honnörspoäng. Det spelar ingen roll för betalningen om det är spelförarens bolag eller försvararna som gör slam.

*Variant:* Försvararna får dubbel betalning för slam. Sex strafftrick kallas *lilla straffslam* och ger 20 honnörspoäng. Sju strafftrick kallas *stora straffslam* och ger 40 honnörspoäng.

När ett bolag för första gången i en sits har fått minst 30 poäng för tagna trick, har det gjort sin första *utgång*. Detta ger en extra bonus på 10 poäng. Om det bolag som vinner en giv inte når målet på 30 trickpoäng, får det markera trickpoängen som delmarkering till utgång. Ett bolag som tillsammans med delmarkeringar från tidigare givar når det angivna målet gör utgång. När ett bolag för andra gången får minst 30 poäng i tagna trick och delmarkeringar från tidigare givar, har det gjort sin andra utgång. Detta ger en extra bonus på 20 poäng, och den pågående sitsen är därmed slut.

*Variant:* Ett bolag måste nå 40 poäng i tagna trick och delmarkeringar från tidigare givar för att göra sin andra utgång.

Det är bara poäng för trick som har tagits efter föregående utgång som får markeras som delmarkering till nästa utgång. Det innebär att det bolag som gjorde föregående utgång inte får använda överskjutande trickpoäng som delmarkering till nästa utgång och att det bolag som förlorade heller inte får använda sina trickpoäng som delmarkering till nästa utgång.

När poängen har bokförts är givnen avslutad, och turen att ge går vidare medsols.

## Sitsar och robbertar

När ett bolag har gjort sin andra utgång, är den pågående sitsen avslutad. Vid spel på fyra personer sitter den spelare som skall vara givare och den spelare som skall vara förhand i nästa giv kvar, och de två övriga spelarna byter plats. När den andra sitsen är avslutad, sitter den spelare som skall bli ny givare åter kvar. Den spelare av förhand i den nya givnen (det vill säga spelaren till vänster om givaren) och spelaren till höger om givaren som redan har spelat i bolaget med givaren sitter också kvar, medan de två övriga spelarna byter plats. Om det är förhand som måste byta, kallas det för *tvångsbyte*.

När den tredje sitsen är avslutad, har vid spel på fyra alla tre möjliga konstellationer av par spelat ihop. Detta innebär att man har avslutat en *robbert*, och man fortsätter sedan med nästa robbert. När man går över till en ny robbert, kan man välja att åter dra kort om placeringen. Man kan också låta spelarna sitta kvar. De har då samma platser i den första sitsen i den nya robberten som de hade i den sista sitsen i den avslutade robberten. Det innebär att spelarna i två sitsar i rad sitter på samma plats. Dessa två sitsar brukar tillsammans kallas för en *långsits* (även om de i praktiken spelas som separata sitsar).

Om fem personer deltar, spelas fem sitsar i en robbert. Spelarna drar om placeringen på vanligt sätt och får sedan ett nummer beroende vilket kort de drog. Den spelare som drog lägst kort blir nummer 1, och sedan följer efter stigande rang på kortet 2, 3, 4 och 5. Spelare 1 kallas för *pinnen* och sitter på samma plats under de fyra första sitsarna. I den första sitsen bildar spelare 1 bolaget med spelare 2, medan spelare 3 spelar med spelare 4. Spelare 5 står över. Spelarna väljer plats vid bordet efter rangen på det dragna kortet enligt samma principer som vid spel på fyra. I de följande sitsarna gäller:

- Sits två: Spelare 4 står över, spelare 2 tar spelare 4:s plats och spelare 5 kommer in på spelare 2:s plats.
- Sits tre: Spelare 3 står över, spelare 5 tar spelare 3:s plats och spelare 4 kommer in på spelare 5:s plats.

- Sits fyra: Spelare 2 står över, spelare 4 tar spelare 2:s plats och spelare 3 kommer in på spelare 4:s plats.
- Sits fem: Spelare 1 står över, spelare 2 kommer in på spelare 5:s plats och spelare 5 tar spelare 1:s plats.

Notera att den spelare som kommer in efter att ha stått över alltid spelar i par med pinnen under de fyra första sitsarna.

## Bokföring

Poängen kan bokföras i ett protokoll eller markeras med spelmarker. Ett priffeprotokoll består av lika många rader högst upp som det finns spelare. Till vänster i varje rad skrivs spelarens initialer eller annan lämplig beteckning. Resten av protokollet under raderna är indelat i ett jämnt antal spalter. Udda spalter har titeln "Vi" och jämna har titeln "De". Den spelare som för protokollet skriver poängen för det egna bolaget i den Vi-spalt längst till vänster som fortfarande har plats, medan det andra bolagets poäng förs in i närmaste De-spalt till höger.

Med vissa variationer bokförs poängen i princip på följande sätt: Poäng för trick förs in på vänster sida i spalten, honnörspoäng på höger sida och poäng för utgång i mitten eller till höger. När det ena bolaget gör utgång, dras ett streck under respektive bolags poäng

A. +13 -8
B. -13 -34
C. +13 +34
D. -13 +8

Vi	De
10 —	20 — 20
30 — 40	10 — 30
10	10 —
— 20	10
10 — 20	— 13
30 — 40	
20	
— 20	30 — 40
	10
-21	10 — 30
	40 — 50
	20

Figur 1. Exempel på protokoll för priffe hämtat från Nya Spelboken. Se även referens 2 (von Gegerfelt) och referens 6 (Jerremalm) i källförteckningen för varianter av hur man kan skriva priffeprotokoll.

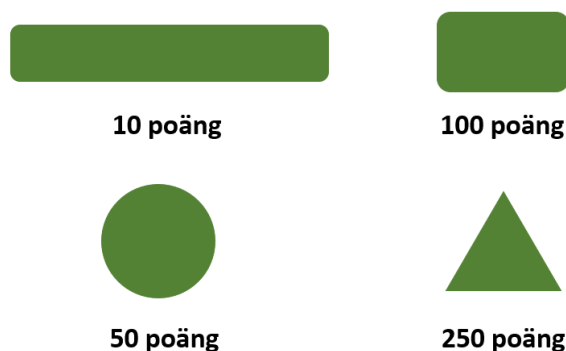
och alla nya poäng förs in under dessa streck, och så vidare efter nästa utgång. På detta sätt kan man enkelt se vilka trickpoäng som utgör delmarkeringar för utgång.

När en sits är avslutad, summeras respektive bolags poäng i sitsen. Varje spelare i det bolag som fick flest poäng får poängdifferensen införd som pluspoäng på sin rad i protokollet, medan varje spelare i det bolag som tog minst poäng får minus denna differens. Eftersom alla poäng ges i tiotal, brukar man nöja sig med att bokföra antalet tiotal på raderna i protokollet. Om det ena bolaget får 120 poäng och det andra bolaget 30 poäng, får de båda vinnarna +9 på sin rad och förlorarna får -9. Det är alltid den ackumulerade poängen som bokförs på raderna högst upp. Det innebär att om en spelare får +9 i den första sitsen och -4 i den andra sitsen, så skrivs +9 på första positionen i hans rad och +5 på andra positionen. Spelarnas sammanlagda plus och minus skall alltid vara noll.

Figur 1 visar ett exempel på ett protokoll för priffe. Spelare A skriver protokollet. I den första sitsen spelar A och C mot B och D. I varje giv där ett bolag tar poäng görs en notering. Trickpoängen skrivs till vänster och summan av alla honnörspoäng i given (för honnörer, strafftrick och slammar) skrivs till höger. Siffrorna på vänster och höger sida skiljs åt av ett horisontellt streck (a). Om ett bolag bara tar stickpoäng, lämnas högersidan blank (b) och om det bara får honnörspoäng lämnas vänstersidan blank (c).

När ett bolag gör utgång, skrivs poängen för detta i mitten av bolagets spalt (d), och ett streck dras under poängen för utgång (e). Om det andra bolaget också har tagit poäng, måste ett streck dras även under denna poäng för att markera att man börjar spela på en ny utgång (f). När sitsen är klar, drar man ett dubbelstreck över båda spalter (g). Man räknar sedan ut differensen mellan bolagen och delar med tio. Resultatet skrivs in där det finns utrymme, vanligtvis i spalten för det bolag som har förlorat (h). Notera att det skall vara minustecken framför differensen om bolaget som har denna spalt tog färre poäng än det andra bolaget. Poängen adderas sedan till poängen i respektive spelares rad högst upp. I exemplet är B och D ett bolag med spalten "De". De får därför båda -13 noterat i sin rad, medan spelare A och C får +13.

Poängen kan också markeras med spelmarker. Varje spelare skall ha en låda eller skål med marker i en för spelaren unik färg. Markerna skall vara av tre olika former: långa rektangulära som är värda 10 poäng, runda som är värda 50 poäng och korta rektangulära som är värda 100 poäng. Ibland kan det också finnas trekantiga spelmarker som är värda 250 poäng.



Figur 2. Värdet av spelmarker i priffe. Det är inte alla satser som innehåller trekantiga spelmarker.

Den ena spelaren i det bolag som förlorar flest poäng i en giv ger marker motsvarande poängdifferensen till den ena spelaren i det andra bolaget, och motsvarande betalning sker mellan de båda andra spelarna. Trickpoäng som utgör delmarkering till utgång läggs bredvid den egna lådan, övriga marker läggs i lådan. Om ett bolag gör sin första utgång, tar spelarna i båda bolagen alla marker utanför den egna lådan och lägger in dem i lådan. Spelarna i det bolag som gjorde utgång skjuter in den avlånga spelmarken som betalas för utgången halvvägs in under den egna lådan. På så sätt har man alltid kontroll på hur många poäng som är delmarkering till nästa utgång och hur många utgångar som respektive bolag har gjort. När ett bolag gör sin andra utgång är sitsen slut, och spelarna tar alla marker utanför den egna lådan och lägger dem i lådan.

## Avslutning

Ett parti priffe avslutas efter en avslutad robbert. Om man spelar med protokoll, anges den totala vinst eller förlust som en spelare gör i partiet av den sista posten i spelarens rad högst upp i protokollet. Om man spelar om pengar, skall spelare med minuspoäng betala motsvarande summa enligt den i förväg överenskomna kursen per poäng och spelare med pluspoäng erhåller den summa som motsvarar deras poäng.

Om man markerar poängen med spelmarker, använder spelarna vunna marker (marker i motståndarnas färger i den egna lådan) för att växla till sig förlorade marker (marker i den egna färgen som finns i motståndarnas lådor). Spelarna fortsätter att växla tills de antingen inte har fler vunna marker kvar att växla med eller några fler förlorade marker kvar att växla till sig. Värdet av de marker som spelarna har i andra färger utgör deras vinst och marker i den egna färgen som andra spelare har utgör deras förlust. Om man spelar om pengar, avslutas partiet genom att de spelare som har gått med förlust köper tillbaka kvarvarande marker i den egna färgen från vinnarna enligt den i förväg överenskomna kursen.

## Budkonventioner

Det finns konventioner för hur spelarna skall utbyta information med sin partner under budgivningen. Detaljerna kan skilja sig åt i olika källor, men huvuddragen är lika. Här ges en översikt av budkonventionerna i von Gegerfelts bok. Kompletterande information har hämtats från Öbergs priffebok, men upplägget där är starkt influerat av bridge.

Budens rangordning med både ett negativt och ett positivt sangkontrakt i topp spelar stor roll för strategin. Om ett bolag har bra kort för ett trumfkontrakt, riskerar det andra bolaget att förlora många av sina höga honnörer i sidofärgerna på stölder. En spelare med svaga kort i en bjuden färg men i övrigt starka kort kan bjuda över eller blockera motparten med priffe, och en spelare med svaga kort kan bjuda nolla. En spelare med starka kort kan i sin tur bjuda över eller blockera en nolla med priffe.

Ett trumfkontrakt eller en nolla som bara bjuds för att de egna korten passar kontraktet är av begränsad nytta för partnern. Antag till exempel att förhand bjuder ruter och att andra hand passar. Om förhands bud bara utlovar en stark ruter och om tredje hand har stöd i ruter och passar, kommer efterhand förmodligen inte släppa igenom kontraktet. Tvärtom, efterhand får fritt spelrum att välja ett hjärterkontrakt, som tredje hand hade kunnat blockera med nolla eller priffe, eller nolla, som tredje hand hade kunnat blockera med priffe. Sens moralen är att förhands och andra hands bud måste utlova mer än bra kort för det aktuella kontraktet för att vara till nytta och att de främst används för att ge partnern information, så att hen kan bjuda över eller blockera motpartens bud.



Budgivningen slutar oftast med priffe som slutbud, ibland med nolla och i mer sällsynta fall med ett trumfkontrakt.

### Innebörden av buden

Grundbetydelsen av ett bud som ges av förhand eller andra hand är enligt följande.

**Klöver.** Detta är en liten invit till priffe. Spelaren bör kunna ta två till fyra stick. Lagom styrka är: a) minst två ess, b) ett ess och två garderade kungar, c) tre till fyra garderade kungar eller d) kung och dam i några färger. Spelaren bör ha håll i minst tre färger. Vid dåliga nollkort, kan budet också ges på en tät och lång svit från ess i en färg.

**Spader.** Detta är en stor invit till priffe. Spelaren bör kunna ta minst tre till fem stick. Lagom styrka är: a) minst tre ess, b) två ess och två garderade kungar eller c) en svit från ess i en färg med säkra stick i minst två andra färger varav minst ett ess. Spelaren bör ha håll i minst tre färger.

**Ruter.** Invit till spel i ruter. Spelaren har minst en toppstark femkortsfärg i ruter och därtill goda kort för nolla och hjärter. von Gegerfelt säger att styrka i hjärter inte är något absolut krav, men Öbergs priffebok kräver minst håll i hjärter. Ruter betyder också att spelaren inte kan ge invit till priffe, vilket i sin tur innebär svaghet i de svarta färgerna.

**Hjärter.** Invit till spel i hjärter. Spelaren har minst en toppstark femkortsfärg i hjärter och därtill goda kort för nolla. Hjärter betyder också att spelaren inte kan ge invit till priffe, vilket i sin tur oftast innebär svaghet i de svarta färgerna.

**Nolla.** Invit till priffe och upplysning att spelaren även kan spela nolla. Spelaren bör ha nästan samma toppstyrka som vid klöver samt goda nollkort. Lämplig ingång är:



Figur 3. Priffe är tillsammans med vira det mest omskrivna traditionella svenska kortspelet. Här ett axplock av böcker om priffe.



a) två ess eller ett ess och en garderad kung eller dam eller b) en svit från ess i någon av de svarta färgerna. Därtill bör spelaren ha goda nollkort, till exempel två eller flera tvåor.

**Priffe.** Om budet ges självständigt utan invit från partnern, bör spelaren ha minst fyra till sex säkra stick och håll i minst tre färger. Budet kan också ges av andra hand istället för invit till priffe, om förhand har bjudit nolla eller något annat stängande bud.

Några fler tips angående nolla. Budet bör undvikas, när spelaren är stark i de röda färgerna. Det stänger partnerns handlingsutrymme, i ett läge där spelaren kan ge stöd inte bara i nolla utan även i de röda färgerna. En spelare i andra hand bör heller inte bjuda nolla när förhand har bjudit invit till priffe. Nolla fungerar i detta läge inte som ett upplysningsbud, utan blir bara en onödig begränsning av partnerns handlingsutrymme.

Om andra hand har starka kort för priffe, kan hen bjuda över en eventuell klöver från förhand med spader.

En spelare i förhand eller andra hand som inte har ingång för något av buden ovan säger pass. Om spelaren har dåliga nollkort, kan det vara värt att överbjuda handen något.

### Bud i tredje hand och efterhand

Tredje hand talar sist i sitt bolag och bör försöka hitta ett bud som stänger så många av efterhands handlingsalternativ som möjligt, där tredje hand och hans partner är svaga. Tredje hand passar förstas hellre än att ge ett bud som sannolikt kommer att straffas och bli ännu kostsammare än att låta motparten vinna ett kontrakt.

**Ruter.** Spelaren i tredje hand kan säga ruter för att: a) få ruter som trumf, b) tvinga fram hjärter, när hen har lika stark där som i ruter, c) tvinga fram en nolla eller d) slippa nolla. I samtliga fall innebär budet att tredje hand kan spela med ruter som trumf.

**Hjärter.** Spelaren i tredje hand kan säga hjärter för att: a) få hjärter som trumf, b) tvinga fram en nolla eller c) slippa nolla. I samtliga fall innebär budet att tredje hand kan spela med hjärter som trumf.

**Nolla.** Spelaren i tredje hand kan säga nolla för att: a) att få spela nolla, b) att bjuda över ett trumfkontrakt från andra hand, c) att stänga trumfkontrakten för efterhand eller d) att tvinga fram priffe. I samtliga fall bör tredje hands kort lämpa sig för nolla. I fallet (d) bör tredje hand dessutom ha en svit från ess i en färg.

Efterhand talar sist av alla och kan välja det mest gynnsamma av de kvarvarande buden utan att riskera att bli överbjuden. Efterhand kan också välja att passa av ett bud från motparten, om hen bedömer att det blir för kostsamt att bjuda över eller att hans sida har tillräckligt starka kort för att hålla nere förlusten eller rentav straffa kontraktet.

Följande tumregler för hur man svarar på partnerns bud gäller både i tredje hand och efterhand.

**Klöver.** På partnerns klöver bör spelaren säga priffe med minst två stick på handen. Om spelaren har dåliga kort för nolla, kan priffe även bjudas med två stick.

**Spader.** På partnerns spader bör spelaren alltid säga priffe, såvida hen inte sitter i efterhand och har möjlighet att bjuda ett ännu mer lukrativt trumfkontrakt. Enligt von Gegerfelt bör andra hand och tredje hand bjuda ruter eller hjärter på motpartens spader, för att upplysa sin partner om vilken som är den starkaste röda färgen.

**Nolla.** På partnerns nolla bör spelaren säga priffe, om hen har två till tre stick och dåliga nollkort. Med bra nollkort kan nolla passas av.

Spelaren kan med bra nollkort och otillräckliga kort för priffe säga nolla på partnerns klöver (såvida inte spelaren sitter i efterhand och kan spela passnolla genom att säga pass). Nolla bör inte bjudas på partnerns spader.

**Trumfinvit.** Spelaren bör inte bjuda nolla på partnerns trumfinvit, såvida det inte är förhands ruter. Spelaren bör undvika att bjuda över partnerns trumfinvit med priffe, såvida inte korten ovillkorligen manar därtill (till exempel om tredje hand har dåliga nollkort och inte vill ge efterhand fritt fram för nolla).

Ovan gavs ett exempel på det dilemma tredje hand ställs inför, om man spelar utan budkonventioner. Förhand bjuder ruter, andra hand passar och tredje hand som skall tala har stöd i ruter. Om man använder konventionerna ovan, så vet tredje hand att förhand kan spela nolla och förmodligen har hyfsad hjärter. Om tredje hand själv har hyfsade nollkort och hyfsad hjärter, kan hen med gott samvete passa. Även om efterhand bjuder hjärter eller nolla, kommer tredje hand och hens partner kunna göra motstånd. Om tredje hand har svag hjärter men hyfsade nollkort, vet hen att nolla är ett gångbart alternativ för att begränsa efterhands handlingsutrymme. Tredje hand vet också att förhand förmodligen är svag i de svarta färgerna. Om tredje hand har svaga nollkort och överväger priffe för att blockera nolla, är det hen själv som måste gardera de svarta färgerna. Om tredje hand är svag i svart, kanske det trots allt blir billigare att släppa några trick till motparten i nolla istället för att riskera att själv åka på flera strafftrick i priffe.

## Källor

1. *Nya Spelboken* (Förlaget, Linköping, 1928), sid. 1–8.
2. Fritz von Gegerfelt, *Priffe: 136 spelregler*, 3:e uppl. (tryckt på Hasse W. Tullbergs boktryckeri, Stockholm, 1930).
3. N. Johansson, *Spel-, patiens- och spåbok* (N. Johanssons förlag, Halmstad, 1943), sid. 39–44.
4. *Priffe-boken: fullständiga prifferegler* (J. O. Öberg & Son, Eskilstuna, 1945).
5. Ali Jerremalm, ”20 nya kortspel!”, *Kartofilen*, årg. 9, nr 4, sid. 30 (1998).
6. Ali Jerremalm, ”Glimne guidar nya givar”, *Kartofilen*, årg. 11, nr 1, sid. 16–17 (2001).