

Pidro – Tiivistetyt peliohjeet (Kokkolan versio)

Kokkolan Pidro on strateginen neljän hengen joukkuepeli (2 vastaan 2), jossa pelataan koko pakalla ja tavoitteena on kerätä pistekortteja voitetuilla tikeillä.

Jako ja valmistelu

- **Kortit:** Käytetään koko 52 kortin pakkaa.
- **Jako:** Jokaiselle pelaajalle jaetaan **13 korttia**. Kortteja ei vaihdeta pakan kanssa.
- **Pelin tavoite:** Kerätä vähintään huudetun määrän verran pisteitä. Peli loppuu yleensä 62 pisteeseen.

Pistekortit (yhteensä 14 pistettä)

Pisteet kertyvät vain valttimaan korteista:

- **Ässä (A):** 1 piste (Korkein valtti)
- **Kymppi (10):** 1 piste ("Peli")
- **Sotilas (J):** 1 piste
- **Kakkonen (2):** 1 piste (Pienin valtti – piste menee aina sille, joka kortin lyö pöytään)
- **Viitonen (5):** 5 pistettä ("Pidro")
- **Apu-Pidro:** 5 pistettä. Se on samanvärinen viitonen kuin valtti (esim. jos valtti on hertta, ruutu-5 on apu-pidro).

Pelin kulku

1. Huutaminen (Tarjoukset)

Pelaajat huutavat vuorotellen, kuinka monta pistettä (6–14) he lupaavat joukkueensa keräävän. Korkeimman huudon tehnyt päättää valtin ja lyö ensimmäisen kortin.

2. Tikin pelaaminen

- **Maantunnustus:** On pakko tunnustaa maata, jos se on mahdollista.
- **Valtaus:** Jos et voi tunnustaa maata, voit pelata valtin tai sakata muuta maata.
- **Apu-Pidron erikoissääntö:** Apu-pidro lasketaan kuuluvaksi valttimaahan. Jos pelataan valttia, voit lyödä apu-pidron. Jos pelataan apu-pidron alkuperäistä maata, sitä ei saa lyödä, ellei ole aivan pakko (jos se on ainoa kyseistä maata oleva kortti).

3. Pistelasku

- Jos huutajajoukkue saa vähintään huutonsa verran pisteitä, ne lisätään saldoon.
- Jos huuto ei pidä, joukkue menee "piikkiin" eli huuto vähennetään pisteistä.
- Vastustajajoukkue saa aina ne pisteet, jotka he onnistuivat keräämään.

Strategisia vinkkejä

- **Laske kortit:** Koska kaikki 52 korttia ovat jaossa, voit päätellä, mitä kortteja muilla on jäljellä.
- **Suojele Pidroja:** Älä lyö vitosia pöytään, jos on riski, että vastustaja nappaa ne isolla valtilla.
- **Apu-Pidro on valtti:** Muista aina, mikä kortti on apu-pidro! Se on pelin vaarallisin ja arvokkain kortti heti oikean pidron jälkeen.