PIDRON SÄÄNNÖT

Pidroa pelataan hiukan eri säännöillä eri porukoissa. Alla olevilla säännöillä pelasin kokkolalaisten kanssa kuusi- ja seitsemänkymmentäluvun vaihteessa.

Pidro on valttipeli, jota pelataan neljän pelaajan paripelinä 52 kortin normaalipakalla. Pelin erikoispiirteisiin kuuluu, että jokaisessa maassa on 14 korttia. Tämä on mahdollista, koska samanväriset vitoset eli "pidrot" kuuluvat kumpaakin maahan. Jos esimerkiksi valittu maa on hertta, niin ruutu 5 kuuluu herttaan. Jos valittu maa on risti, niin pata 5 kuuluu ristiin.. Valttimaan vitosta kutsutaan Isoksi Pidroksi ja valttimaanväristä toista vitosta Pikku Pidroksi.

Parit istuvat pelipöydässä samalla tavalla ristikkäin kuin Bridgessä.

Pelissä on kaksi vaihetta:
1.Tarjoaminen, korkeimman tarjouksen tehnyt pelaaja valitsee valtin eli pelattavan maan.
2.Tarjouksen pelaaminen.

Pistekortit

A = 1 piste
J = 1 piste
10 = 1 piste
5 = 5 pistettä (Iso Pedro)
5 = 5 pistettä (Pikku Pedro)
2 = 1 piste (jää aina sille pelaajalle, joka on sen jaossa saanut)

Eli pelitilanteessa jokaisessa maassa on 14 pistettä

Korttien järjestys korkeimmasta matalimpaan:

A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, Iso Pidro 5, Pikku Pidro 5, 4, 3, 2

Tarjousvaihe

- Jokaiselle pelaajalle jaetaan 9 korttia, 3 korttia kerralla.
- Etumiehestä (jakajan vasemmalla puolella) alkaen pelaajat esittävät vuorollaan tarjouksensa (eli kuinka monta pistettä lupaa ottaa tikissä yhdessä parinsa kanssa) tai passaavat.
- Tarjous tehdään sanomalla jokin luku 6 ja 14 välillä ja tarjouksen on oltava korkeampi kuin edellä esitetty.
- Jos kaikki muut ovat passanneet, tekijällä (jakajalla) on pakkohuuto eli hänen on tarjottava vähintään 6.
- Huuto- eli tarjouskierroksia on vain yksi. Korkeimman tarjouksen tehnyt pelaaja valitsee valttimaan.
- kaikkii muuta maata olevat kortit heitetään pöydälle kuvapuoli ylöspäin.

- jos jollakin pelaajalla on enemmän kuin 6 korttia valittua maata, hänen on “tapettava” ylimääräiset kortit niin, että hänelle jää käteen vain 6 korttia. Pistekortteja ei voi tappaa.
- Tekijä pitää kaikki korttinsa tässä vaiheessa eikä paljasta muille, kuinka monta korttia hänellä on tarjottua maata.
- Tekijä jakaa uusia kortteja niin, että kaikilla pelaajilla on 6 korttia kädessä.
- Sen jälkeen tekijä ryöstää pakan eli valitsee jäljelle jääneistä ja oman käden korteista 6 korttia käteensä.
- Tapetut kortit näytetään kaikille ja ne poistuvat pelistä.

Huudon pelaaminen

- Korkeimman huudon tehnyt pelaaja aloittaa pelin. Pelataan ainoastaan valittua maata.
- Jos pelaajalla ei ole valittua maata hän on "kylmä" ja "heittää" loput korttinsa eli pistää ne kuvapuoli ylöspäin keskelle pöytää omalla vuorolla.
- Tikin korkein kortti voittaa kaikki tikissä esiintyneet pisteet (paitsi kakkosen). Kortit jäävät pöydälle jokaisen pelaajan eteen.
- Tikin voittanut pelaaja aloittaa seuraavan tikin.
- Näin jatkuu kunnes kaikki kortit valitusta maasta on pelattu.
- Jos huudon voittanut pari saa vähintään huutamansa määrään pisteitä, saa pari pitää kaikki pisteensä.
- Jos huutanut pari saa vähemmän, pari saa huudon verran miinuspisteitä ja "menee reikään" eli "holaa".
- Puolustava pari saa pitää kaikki pisteensä kummassakin tapauksessa.

Sitten alkaa seuraava tarjouskierros. Jakajan tehtävä siirtyy myötäpäivään.
Joukkue, joka ensin kerää 62 pistettä voittaa.
Jos molemmat joukkueet saavuttavat 62 pistettä saman kierroksen aikana voittaa se pari, joka voitti ko. kierroksen huudon.