Pinochle

Inledning

Pinochle är ett amerikanskt poängsticktagningsspel med mälningar. Det finns många varianter av spelet, och pinochle bör i själva verket betraktas som en hel grupp av närbesläktade spel. Här beskrivs en variant för fyra spelare, *single-deck partnership auction pinochle*. Spelarna är uppdelade i två tvåmannalag som sitter korsvis placerade vid ett bord, med partnern mitt emot och spelarna i motståndarlaget till höger och vänster. Rätten att välja trumffärg avgörs genom en budgivning (engelska *auction*). Spel på fyra verkar dominera i USA, men spel på tre förekommer också – ibland saknas helt enkelt den fjärde spelaren. I sista avsnittet ges en beskrivning av vilka anpassningar som krävs för att spela på tre.

Kortlek

Man kombinerar två vanliga kortlekar och tar bort alla nummerkort mellan två och åtta. Det innebär att det i varje färg finns en dubbel uppsättning av valörerna ess, kung, dam, knekt, tio och nio. Sammanlagt består leken av fyrtioåtta kort. I USA går det att köpa färdiga specialkortlekar avsedda för pinochle.

Varianter som spelas med fyrtioåtta kort kallas *single-deck*, trots att man använder två ihopslagna standardkortlekar. Det finns också *double-deck pinochle*, där två single-deck-lekar slås ihop och niorna tas bort, så att det sammanlagt finns åttio kort i leken. Double-deck pinochle kommer inte behandlas vidare här.

Kortens rangordning

Rangordningen mellan valörerna i färgerna är, från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, knekt och nio. Notera tiornas plats mellan ess och kung.

Poängvärden för korten och sista sticket

Varje kort är värt ett visst antal poäng. Varje ess är värt 11 poäng, varje tia 10 poäng, varje kung 4 poäng, varje dam 3 poäng och varje knekt 2 poäng. Niorna är inte värda någonting. Det lag som tar sista sticket får 10 poäng. Det finns sammanlagt 250 poäng att spela om.

Variant: Det finns flera varianter av poängskalan, se tabell I. Skala A är den traditionella skalan ovan. I skala B har man förenklat poängen för essen och de klädda korten, så att essen ger 10 poäng var, kungarna och damerna 5 poäng var och knektarna inget. I skala C har man gjort en ytterligare förenkling, så att kungarna ger 10 poäng och damerna inget. Det innebär att alla poäng är jämna tiotal. Skala D innebär att man har strukit den sista nollan för alla poäng i skala C. Alla poängskalor används fortfarande, så spelarna måste komma överens om vilken av dem som skall gälla. Notera att poängsumman är 250 också för skala B och C och 25 – en tiondel av 250 – för skala D.

© Lyckans Talisman
11 oktober 2026

Tabell I. Poäng vid sticktagningen

Valör	Skala A	Skala B	Skala C	Skala D
ess	11	10	10	1
tio	10	10	10	1
kung	4	5	10	1
dam	3	5	0	0
knekt	2	0	0	0
nio	0	0	0	0
sista sticket	10	10	10	1

Mälningar

Spelarna får också poäng för att mäla olika kombinationer. Det finns tre kategorier av mälningar. Den första är sekvenser och par. Spelarna får poäng för sekvensen ess, kung, dam, knekt och tio i trumf. Dubbel sekvens i trumf innebär att spelaren har båda kort av varje valör i den enkla sekvensen. Spelarna får också poäng för kung och dam i samma färg, vilket kallas *par* på svenska (*marriage* på engelska). Om paret är i trumf, kallas det *kungligt par* (engelska *royal marriage*).

Den andra kategorin är fyrtal. Det är bara fyrtal i ess, kungar, damer och knektar som ger poäng. Ett fyrtal innebär att man har valören i var och en av de fyra färgerna. Två spaderess, ett klöveress och ett ruteress räknas till exempel inte som fyrtal. Om en spelare har alla åtta valörer, är det dubbelt fyrtal.

Det finns några resterande mälningar som förs ihop till en egen, tredje kategori. Spader dam och ruter knekt kallas för *pinochle*. Har man båda spaderdamer och båda ruterknektar, kallas det *dubbel pinochle*. Varje trumfnia kan dessutom mälas. Den kallas för *dix*, vilket uttalas ”dis” (med långt i).

Mälningarna i de olika kategorierna och deras värde i poäng framgår av tabell II, III och IV nedan. Den andra kolumnen i tabellerna anger värdet när man använder poängskala A, B eller C, och den tredje kolumnen anger värdet med poängskala D. Den sistnämnda motsvarar att man stryker den sista nollan av motsvarande poängvärde i de övriga tre skalorna (som alla består av jämna tiotal).

Tabell II. Mälningar: sekvenser och par

Benämning	A, B, C	D	Kommentar
sekvens i trumf	150	15	E, K, D, kn och 10 i trumf
dubbel sekvens i trumf	1500	150	E, E, K, K, D, D, kn, kn, 10 och 10 i trumf
kungligt par	40	4	K och D i trumf
par	20	2	K och D i en sidofärg

Tabell III. Mälningar: fyrtal

Benämning	A, B, C	D	Kommentar
hundra ess	100	10	ess i varje färg
tusen ess	1000	100	alla åtta ess
åttio kungar	80	8	kung i varje färg
åttahundra kungar	800	80	alla åtta kungar
sextio damer	60	6	dam i varje färg
sexhundra damer	600	60	alla åtta damer
fyrtio knektar	40	4	knekt i varje färg
fyrahundra knektar	400	40	alla åtta knektar

Tabell IV. Övriga mälningar

Benämning	A, B, C	D	Kommentar
pinochle	40	4	♠D och ♢kn
dubbel pinochle	300	30	båda ♠D och båda ♢kn
dix	10	1	nia i trumf

Ett och samma kort får inte användas till mer än en mälning inom samma kategori. Två kungar och en dam i en färg kan till exempel bara mälas som ett par, men om en spelare har båda kungarna och båda damerna, kan hen mäla två par. En spelare som har sekvens i trumf får inte dessutom mäla det kungliga par som ingår. Om hen har sekvens och dessutom den andra kungen och damen i trumf, kan hen däremot mäla en sekvens och ett kungligt par.

Notera att samma kort får användas för mälningar i olika kategorier. En spelare som har fyrtal i kungar och trumfdamen kan till exempel mäla åttio kungar och kungligt par.

Protokoll

Resultatet i varje giv bokförs i ett protokoll, som normalt består av åtta kolumner. I den första kolumnen anges givens nummer och i den andra kolumnen slutbudet. I de följande tre kolumnerna anges poängen för det ena laget: först poängen för mälningarna i given, sedan poängen tagna i stick och sist den löpande totalpoängen. Det andra lagets poäng bokförs på motsvarande sätt i de sista tre kolumnerna.

Indelning i lag och första givare

Spelarna drar kort om lagindelningen. De två som drar högst spelar i lag mot de två som drar lägst. Valörerna rangordnas efter sin stickkraft (i fallande ordning ess, tio, kung, dam, knekt och nio). Den spelare som drar högst blir första givare. Om flera spelare drar lika höga valörer och det spelar roll för lagindelningen eller vem som blir första givare, drar de berörda spelarna på nytt för att avgöra ordningen dem sinsemellan, och så vidare om det händer igen.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut tolv kort till varje spelare. Korten delas ut tre och tre i fyra vändor med början hos förhand, det vill säga spelaren till vänster om givaren.

Variant: Några spelar med en talong på fyra kort (*kitty* på engelska). I så fall delas korten ut i tre vändor med tre kort, fyra kort till talongen, och en vända med två kort.

Budgivningen

När spelarna har fått sina kort, börjar budgivningen. Varje bud är ett nummer. Det skall vara ett jämnt tiotal och innebär en utfästelse att budgivarens lag skall erövra det angivna antalet poäng i stick och mälningar. Det lägsta tillåtna budet är 150.

Variant: Det lägsta tillåtna budet varierar mellan olika kretsar. En undre gräns på 200 eller 250 är också vanligt.

Förhand börjar tala, och turen att tala fortsätter medsols. Spelaren på tur måste ange ett bud eller passa. Det senare innebär att hen drar sig ur budgivningen. Alla bud efter det första måste vara högre än föregående bud. En spelare som har passat får inte bjuda igen. Budgivningen fortsätter tills tre spelare har sagt pass. Det senaste budet har då blivit slutbud. Spelaren som gav det är *spelförare* och utgör tillsammans med sin partner det *spelförande laget*. Det skall ta det angivna antalet poäng. Det andra laget är *försvarare* eller det *försvarande laget* och skall förhindra detta. Om budgivningen inleds med tre pass, räknas det som att givaren har bjudit det lägsta möjliga budet och att det har blivit slutbud.

Variant: I vissa kretsar tillåts spelarna dra sig ur budgivningen genom att antingen säga ”pass” eller ”pass med hjälp”. Detta används för att ge partnern information.

Val av trumf och mälningar

När budgivningen är slut, anger spelföraren trumffärg. Sedan lägger spelarna upp de kort de vill använda för mälningar öppet på bordet. Värdet av mälningarna från spelarna i respektive lag läggs ihop och förs in i protokollet. Notera att även om poängen för spelarna i ett lag adderas, får spelarna aldrig kombinera kort från olika händer för att mäla. Alla kort i en mälning måste sitta på en hand.

Variant: Om man spelar med talong, vänder spelföraren upp korten i talongen så att alla spelare kan se bildsidorna. Spelföraren tar upp korten på handen, så att hen temporärt sitter med femton kort, och anger trumffärgen. Spelföraren lägger sedan bort fyra kort med baksidan upp. De kommer att räknas till sticken i hens lag. Därefter följer mälningarna enligt ovan. Spelarfören får inte använda några av de bortlagda korten i sina mälningar, utan kan bara mäla med de elva kort som hen behållit på handen.

Ge upp

Om det spelförande laget sammanlagt gör mälningar som ligger mer än 250 poäng under slutbudet, kan det aldrig nå den bjudna summan med hjälp av tagna stick och måste då ge upp. Inga stick spelas, utan man går vidare till sammanräkningen. Det spelförande laget får också ge upp om det kan gå hem men båda spelarna är överens om att kasta in handduken. Notera dock att detta bara får göras efter valet av trumf och mälningarna.

Spelet av korten

När mälningarna är klara, spelar spelföraren ut till det första sticket. Turen att spela på går vidare medsols. Om trumf spelades till ett stick, vinner den spelare som spelade den högsta trumfen. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Av två kort med samma valör och färg sticker det först spelade. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Spelarna måste alltid om möjligt följa färg. Om utspelet till ett stick sker i trumf, måste spelaren på tur om möjligt sticka över de kort som dittills spelats. Det innebär att hen om möjligt måste spela en högre trumf. Om detta inte går, måste hen om möjligt spela en lägre trumf. Om detta heller inte går, får spelaren saka ett valfritt kort.

Om utspelet till ett stick sker i en sidofärg, finns inget krav på att sticka över tidigare kort. Dock gäller att en spelare som inte kan följa färg om möjligt måste spela trumf. Notera att det i detta läge inte finns något krav att trumfa över om någon annan spelare också varit renons i utspelsfärgen och tvingats trumfa. En spelare som varken kan följa färg eller trumfa får saka valfritt kort.

Sammanräkningen

När alla stick har spelats, räknar lagen ihop antalet poäng tagna i stick och skriver in i protokollet. Om man spelar med talong, får det spelförande laget också tillgodoräkna sig poängen i talongen.

Om ett lag inte tar ett enda stick, förlorar det sina mälningar i given och poängen för dem stryks över i protokollet. Om det spelförande laget inte tar något stick vid spel med talong, förlorar det också poängen för de fyra kort som läggs bort.

Variant: Regeln om förlust av poängen för mälningar och bortlagda kort gäller om ett lag inte tar någon enda poäng vid spelet av korten. Denna variant används främst när man spelar med poängskala C eller D, där det finns fler kort som inte är värda något.

Om det spelförande laget tar minst lika många poäng i stick och mälningar som anges av budet, har det gått hem och poängen för stick och mälningar adderas till dess löpande poäng i protokollet. Om poängen är mindre än slutbudet, har det spelförande laget gått bet (engelska *go set*). Det får i så fall inte tillgodoräkna sig några poäng. Dessutom dras värdet av budet av från dess löpande poäng.

Poängen i stick och mälningar för det försvarande laget adderas till dess löpande poäng, oavsett om det spelförande laget gick hem eller inte (dock förutsatt att försvararna tog minst ett stick).

Om det spelförande laget ger upp, dras budvärdet ifrån lagets löpande poäng enligt ovan. Försvararna får tillgodoräkna sig poängen för sina mälningar, men får inga poäng för tagna stick eftersom inga stick spelas. Fördelen med att ge upp är således att spelföraren kan undvika att ge försvararna poäng för sina stick.

Parti

När resultatet av en giv har bokförts, går turen att ge vidare medsols. Det lag som först når minst 1500 poäng efter en avslutad giv har vunnit partiet. Om båda lagen har 1500 poäng eller mer, vinner det lag som var spelförande i den sista given, oavsett vilket av lagen som har högst totalpoäng.

Budkonventioner

I pinochle används ofta budkonventioner för att ge partnern information. Att ge ett bud på högre nivå än den för tillfället lägsta möjliga kan till exempel informera om hur många poäng man har i mälningar eller att man kan mäla vissa speciella kombinationer. Det finns inget allmänt accepterat budsystem, utan olika kretsar har sina egna traditioner. Som exempel ges här ett budsystem som använts av Sun City West Pinochle Club.

För den första spelaren i ett lag som bjuder gäller följande:

- **40 till 60 poäng i mälningar.** Öppna på 160 poäng om det är första budet, annars höj föregående bud med 20 poäng.
- **70 till 100 poäng i mälningar, dock inte 100 ess.** Öppna på 170 poäng om det är första budet, annars höj föregående bud med 30 poäng.
- **110 poäng eller mer i mälningar, dock inte 100 ess eller sekvens i trumf.** Öppna på 180 poäng om det är första budet, annars höj föregående bud med 40 poäng.
- **100 ess på handen.** Öppna på eller höj till 200 poäng.
- **Sekvens i trumf på handen.** Öppna på eller höj till 250 poäng.

För den andra spelaren i ett lag som skall svara på partnerns första bud gäller: Passa om den egna handen inte är spelbar eller saknar mälningar. Om du har en spelbar hand, höj föregående bud med 10 poäng. Detta signalerar att du vill ha slutbudet, att du med den information som finns anser att du kan spela handen och att du kommer att fortsätta bjuda så länge buden ligger på en nivå du tror laget kan klara av.

Det finns förstås många svagheter i ett så här enkelt system. Hur värderar till exempel den första spelaren nior eller ett par när hen ännu inte vet vilken färg som blir trumf? Som dix respektive kungligt par eller bara som vanligt par? Hur signalerar den första budgivaren att hen har många luckor i potentiellt värdefulla mälningar och därför skulle vilja bli spelförare? Spelare som vill fördjupa sig i pinochle brukar utveckla egna system. Det finns fler exempel på budsystem bland referenserna.

Sun City West Pinochle Club använde sig inte av ”pass med hjälp”, men om det används brukar det skicka signaler av typen ”jag vill inte vara spelförare, men jag kan ge stöd till dig i form av mälningar, stickvinnare eller höga poängkort att saka på dina stick”.

Det bör här påpekas att till skillnad från sin tyska släkting *binokel*, så är budnivån det enda tillåtna sättet att överföra information. Viskningar och kroppstecken brukar inte tillåtas i amerikansk pinochle.

Pinochle på tre

Man kan också spela på tre, med några enkla anpassningar. Var och en spelar för sig. Spelarna får femton kort var och talongen är på tre kort. Korten delas ut medsols i grupper om tre. Givaren kan ge korten till talongen när som helst, dock med undantaget att de sista tre korten måste gå till givaren.

Det lägsta tillåtna budet brukar vara 250. Normalt är budgivningen slut när två spelare har passat. Om de två första spelarna inleder med att passa, får givaren ge ett bud, som då blir slutbud, eller passa. Om hen passar, kastas korten in och turen att ge går vidare

medsols. Den spelare som får slutbudet blir spelförare och skall ensam spela ihop den angivna poängen i stick och mälningar. De övriga två är försvarare.

Protokollet behöver ytterligare tre kolumner, eftersom det nu är tre parter för vilka man måste bokföra mälningar, stick och löpande totalpoäng. Spelförarens poäng beräknas på samma sätt som i fyrmannavarianten. Försvararna får poäng separat för sina egna stick och mälningar. Som vanligt gäller att poängen för mälningar och bortlagda kort annulleras för en spelare som inte tar ett enda stick.

Den spelare som först når minst 1500 poäng efter en avslutad giv vinner partiet. Om flera spelare passerar målsnöret och en av dem var spelförare, vinner denne. Om det var de två försvararna som gick i mål samtidigt, vinner den av dem som har flest poäng. Om båda står på samma poäng, spelas ytterligare så många givar som behövs för att fälla avgörandet dem emellan (med samma prioritetsordning som tidigare: i första hand vinner den som är spelförare och går hem i en extragiv, i andra hand den av dem som har flest poäng efter given).

Om man spelar flera partier, är vinnaren i ett parti första givare i nästa.

Källor

1. Mickey MacDougall, *Mac Dougall on Pinochle* (Coward-McCann, New York, 1947).
2. Walter Gibson, *Pinochle is the Name of the Game* (Harper & Row, New York, 1974).
3. Albert A. Ostrow, *The Complete Card Player* (The Bodley Head, London, 1949), sid. 374–377.
4. Jason Albers. Family Rules for Single Deck Partnership Pinochle. 8 januari 2010 [Läst 3 oktober 2026]. boardgamegeek.com
5. David Dailey. My Family's Pinochle. 10 maj 2017 [Läst 3 oktober 2026]. pinochle.org
6. Frank Koenen. Auction Partner Pinochle (4 players, partners). Oktober 2024 [Läst 3 oktober 2026]. www.feweb.net
7. Sun City West Pinochle Club Rules. [Läst 3 oktober 2026]. pinochle.scwclubs.com (arkivkopia)
8. St. Hilary CARD PARTY WEDNESDAYS. 1 oktober 2020 [Läst 3 oktober 2026]. sthilarychurch.org
9. Pinochle Basics. [Läst 6 oktober 2026]. www.trickstercards.com
10. Bend Pinochle Club: Rules of Play & Scoring. 23 mars 2024 [Läst 3 oktober 2026]. bendpinochle.com
11. Pinochle Rules. 13 augusti 2017 [Läst 3 oktober 2026]. howell.seattle.wa.us
12. Printable Pinochle score sheet. 2026 [Läst 3 oktober 2026]. limestonegames.com
13. English Wikipedia. Pinochle: Three-handed. 11 juli 2026 [Läst 5 oktober 2026]. en.wikipedia.org
14. John McLeod. Three player Pinochle. 31 oktober 2020 [Läst 5 oktober 2026]. www.pagat.com
15. Pinochle By Fletcher: Beginner's Guide to Three-Handed Pinochle (Simplified). [Läst 5 oktober 2026]. pinochlebyfletcher.wordpress.com
16. Three-Handed Pinochle. 2026 [Läst 5 oktober 2026]. www.pinochle-rules.com