



<b>Svenska spelregler</b>	<b>2 - 7</b>
<b>Suomalaiset pelit sivut</b>	<b>7 - 15</b>
<b>Norske spilleregler</b>	<b>16 - 21</b>
<b>English game rules</b>	<b>21 - 31</b>
<b>Danske spilleregler</b>	<b>31 - 36</b>



## 31

**Antal spelare:** 2-5

**Antal kort:** Kortlek på 52 kort utan jokrar

**Given:** Kortgivning görs alltid medsols. När alla spelare har fått 3 kort, läggs nästa kort ner med bildsidan uppåt (och bildar början av högen), vid sidan av de övriga kort som ligger nedåtvända (stacken)

**Kortens värde:** Ess är värda 11 poäng, de klädda korten 10 poäng och övriga kort har det värdet som står på dem.

**Det här går spelet ut på:** Att samla 3 kort i samma färg, så höga som möjligt. Två klädda plus ett ess ger 31, som är det högsta man kan få.

**Spelregler:** Spelaren till vänster om kortgivaren börjar spelet och turen fortsätter därefter medsols runt bordet. En normal tur består av:

1. Antingen tar spelaren det översta kortet i högen eller i stacken.
2. Spelaren lägger ut ett kort i högen med bildsidan uppåt.

**Att knacka:**

När det är ens tur och spelaren sitter på höga kort kan denna välja att knacka. När man knackar avslutas ens tur automatiskt, man får då alltså inte ta upp ett kort från stacken. De andra spelarna fortsätter en gång, därefter visas korten och poängen räknas samman.

Spelaren med minst antal poäng förlorar ett poäng. Om alla spelare har lika många poäng kommer alla utom den som knackade att mista ett poäng. Den som knackat mister bara poäng om hans/hennes hand är mindre än alla de andra spelarnas - och skulle detta vara fallet mister han/hon 2 poäng.

**31.** Om en spelare uppnår 31 visar denne sina kort genast och vinner rundan. Alla övriga spelarna förlorar 1 poäng.

**Poängräkning:** Var och en startar med 3 poäng. Den som förlorar en runda mister 1 poäng.

Man får vara med en runda med 0 poäng men förlorar man den åker man ut ur spelet.

**Variant:** 31 med triss. En triss är tre kort med samma

valör, men i olika färger. En triss på handen (oavsett vilken triss det är) ger 30,5 poäng. Så har man en triss kan man knacka.

## Femhundra

**Antal spelare:** 2-5

**Antal kort:** 52, ingen joker

**Given:** Given ger varje spelare 7 kort. Ett kort placeras uppåt vänt på bordet (högen), och resten placeras nedåtvänd i en hög (stacken).

**Det här går spelet ut på:** Spelet går ut på att skapa stegar i en och samma färg eller triss i samma valör och sen lägga ut dessa för att få poäng.

**Spelregler:** Spelet startar med att spelaren till vänster om given får valmöjligheten att antingen ta ett kort från stacken eller från den uppåtvända korthögen. När spelaren tagit upp ett kort får denne se om han/hon kan lägga ut minst 3 kort som antingen är i steg (måste vara i samma färg), eller i triss (3 kort i olika färger, men av samma valör). Tar spelaren ett kort från högen, måste denne kunna lägga ut minst tre kort direkt, annars följer böter på 50 poäng som noteras direkt i protokollblocket. Om spelaren tar ett kort från stacken behövs inga kort läggas ut. Man kan också lägga kort som passar på andras stegar eller trissar men man lägger kortet bland sina egna. Innan spelaren utnyttjar övriga spelares utlagda kort måste spelaren lagt ut minst 3 st egna kort i en följd. Spelaren avslutar alltid sin tur med att lägga tillbaka ett kort i högen på bordet och turen går över till näste spelare. Första gången spelaren lägger ut måste stegen bestå av minst 3 kort i följd och triss är det minsta man kan lägga. När spelet sedan fortsätter går det bra att lägga ut endast 1 kort för att bygga på stegar eller göra triss till fyrtal. Spelet fortsätter sedan medsols. Målet är att bli av med sina kort, och därigenom avsluta omgången. Alternativt är att kortleken tar slut och då avslutas omgången.

**Poängräkning:** Den som avslutar omgången får 50 poäng.

Ess ger 25 poäng om det ligger i en stege (dam-kung-ess) eller i triss/fyrtal. Ess ger fem poäng om det ligger i stegen: ess-två-tre... Kortet 10, Knekt, Dam och Kung ger tio poäng. Kortet 2-9 ger fem poäng. Kort som finns på hand vid omgångens slut ger följande minuspoäng: Ess ger 25 minuspoäng, 10 - Kung ger 10 minuspoäng, 2 - 9 ger 5 minuspoäng. Den som först har nått femhundra poäng har vunnit!

## Finns i sjön

**Antal Spelare:** 2-4

**Antal Kort:** 52 kort, inga jokrar

**Given:** Alla spelare får 7 kort var. Ta resten av korten i kortleken och sprid ut dem på bordet med baksidan upp. Dessa kort bildar en sjö.

**Det här går spelet ut på:** Att ha samlat ihop flest fyrtal när spelet är slut.

**Spelregler:** Spelaren till vänster om given börjar spelet med att begära 1 kort av valfri motspelarna. Man frågar endast efter valör, ej färg och det är endast tillåtet att begära kort i en valör man själv har på handen. Har motspelaren det begärda kortet måste han/hon lämna över kortet. Har spelaren flera kort i den begärda valören måste han/hon lämna över samtliga. Så fortsätter omgången tills någon inte har det begärda kortet. Om motspelaren inte har några av de begärda korten säger denne Finns i sjön och spelaren som begärde kortet får plocka upp ett kort ur sjön. Turen går nu över till den spelare som sist blev tillfrågad. Om spelare som har begärt korten får 4 stycken av samma valör på sin hand så läggs korten åt sidan. Om en spelare får slut på sina kort avslutas spelet och man räknar sina tagna fyrtal. I annat fall avslutas spelet när alla kort är spelade och när "sjön" är slut.

## Gris

**Antal spelare:** 3 eller fler

**Antal kort:** Om det är 3-7 spelare brukar man använda alla kort utom tvåorna och femmorna. Är det fler är 7 spelare används samtliga kort i leken.

**Given:** Dela ut alla kort. Blir antalet ojämnt, gör det inget om någon spelare får ett kort mer eller mindre än de övriga.

**Kortens värde:** Det är bara ett enda kort som man behöver hålla i minnet och det är spader sex. Det kortet kallas "Grisen".

**Det här går spelet ut på:** Att så snabbt som möjligt samla på sig fyra lika kort och lägga ner dem på bordet. Den som sist fått ihop fyra lika kort blir Gris.

**Spelregler:** Den som har grisen på hand börjar spelet. Du tar grisen och skickar den till nästa spelare, d v s till den som sitter till vänster om dig. Av honom/henne får du tillbaka ett nytt kort. Spelaren i sin tur skickar grisen vidare till nästa spelare, får ett kort i utbyte, och så vandrar grisen runt och hela tiden får man ett kort i utbyte. Den som först fått fyra lika kort på handen lägger ner dem på bordet och sedan gäller det för de övriga spelarna att skynda sig att också få fyra lika kort. Den som lägger ut sist blir GRISEN.

## Gurka

**Antal spelare:** 3 eller fler

**Antal kort:** 52, ingen joker

**Given:** Varje spelare ska ha 7 kort.

**Kortens värde:** Färgen spelar ingen roll. Det går bra att sortera korten på handen efter valör, dvs esset är högst, tvåan är lägst.

**Det här går spelet ut på:** Att i allra sista sticket ha det lägsta kortet kvar på handen eller i varje fall inte sitta med det högsta. Den som får det sista sticket har förlorat och är ute ur spelet.

**Spelregler:** Spelaren till vänster om given börjar lägga ut första kortet. Den som sitter näst i tur ska sticka över, nästa man ska fortsätta att sticka över o s v. Den som inte

kan sticka över måste lägga sitt lägsta kort. Det handlar alltså mycket om att få motspelarna att bli av med sina lägsta kort. Därför är det en bra regel att i början försöka spela sina medelhöga kort. Huvudsaken är att du inte ska behöva saka så att du sitter med högsta korten på slutet. Den som vinner det sista sticket i omgången, straffas med dess kortvärde. Ess ger 14 straffpoäng, Kung 13, Drottning 12, Knekt 11, Tian 10 osv. En spelare som når 30 straffpoäng är en 'gurka' och åker ut. Vinsten går sedan till spelaren med den lägsta totalsumman. Skulle mer än en spelare få samma lägsta summa, slutar spelet oavgjort.

## Hjärter

**Antal spelare:** 4

**Antal kort:** 52, ingen joker.

**Given och byta kort:** Varje spelare får 13 kort. Efter given väljer varje spelare 3 kort som han/hon ska skicka vidare. Lägg de 3 korten framför dig med bildsidan neråt. I första omgången skickas korten till spelaren till vänster, i andra omgången skickar man korten till spelaren till höger, i tredje omgången skickar man korten till spelaren mitt emot. I fjärde omgången skickar man inga kort och denna cykel upprepas tills spelet är slut.

**Kortens värde:** Varje hjärterkort ger en poäng, spader dam ger 13 poäng. Alla andra kort har inget värde.

**Det här går spelet ut på:** Att ha så lite poäng som möjligt. Undvik att ta stick som innehåller hjärter och spader dam.

**Spelregler:** Den spelare som har klöver två startar spelet genom att spela ut kortet. Spelet går medsols och spelarna spelar ut var sitt kort i tur och ordning. Man måste följa färg. Om man inte kan följa färg får man spela ut vilket kort som helst med undantag för hjärter, som man inte får spela ut under första sticket. Den som spelat ut det högsta kortet i samma färg som det första kortet tar hem sticket. Den som tagit hem ett stick börjar nästa stick genom att spela ut ett kort (och bestämmer därmed vilken färg som

går). Man får inte börja med hjärter såvida inte hjärter har spelats ut tidigare.

**Poängräkning:** Varje hjärter som man har tagit ger 1 p och 13 p för spader dam. Spelet fortsätter tills någon fått 100 p, denne spelare har då förlorat. Om man lyckats spela hem samtliga hjärter och spader dam under en och samma omgång (det är detta som kallas för att ta ned månen) får man 0 p och övriga spelare får vardera 26 straffpoäng.

## Ramina

**Antal spelare:** 3-8

**Antal kort och marker:** Vanlig kortlek på 52 kort.

Fördela markerna mellan spelarna. Alla spelarna ska ha lika många marker vid spelets början. Penna och papper behövs för att föra redovisning.

**Given:** Man delar ut 5 kort vardera, med undantag om man är 8 spelare, då delar man ut 4 kort. Det översta kortet i leken vänds upp och blir trumf och placeras längst ner i leken och läggs på tvären, så att kortändarna sticker ut på var sin sida av leken. Spelet går medsols.

**Kortens värde:** Kortet har normalt värde, ess är högst och tvåor lägst.

**Det här går spelet ut på:** Spelet avslutas när första spelaren uppnått 10 poäng. Detta kan hända även mitt i en omgång. Vinnaren får alla marker i banken att ta med hem. Varje stick ger en poäng. För att inte förlora sina satsade marker måste man ta minst ett stick.

**Spelregler:** Spelaren på givens vänstra sida börjar och alla andra spelare väljer antingen att spela eller passa. Spelare som väljer att spela betalar en marker till banken och får lov att slänga ett, eller upp till fyra kort, och tar upp lika många kort som de slängde. De spelare som passade slänger alla sina kort och deltar inte i spelrundan. Om en spelare har 9 poäng är man tvingad att spela och kan således inte passa. En spelare får inte passa mer än två gånger efter varandra. Efter två passade spel blir man tvingad att

spela. Spelarna kan innan spelet komma överens om hur många gånger man får lov att passa efter varandra. Spelaren till vänster om given som inte passat, lägger ut första kortet. Under hela spelet måste man följa färg och trumf. Om man inte har den spelade färgen kan man spela vilket kort man vill. Högst kort vinner sticket och vinnaren av sticket lägger nästa kort.

**Poängräkning:** Varje stick är värt ett poäng. Om en spelare inte tog ett enda stick i rundan är denne bränd. Man förlorar då alla tidigare intjänade poäng och måste då betala ytterligare en marker till banken. Förste spelare att uppnå 10 poäng vinner spelet.

## Rödskägg

**Antal spelare:** 3-7

**Antal kort:** 52, ingen joker

**Given:** Varje spelare ska ha 6 kort.

**Det här går spelet ut på:** Att ta stick och gå ner i poäng. Alla spelare börjar med 12 poäng och målet är att nå 0 p.

**Spelregler:** Ett stick är normalt värt minus 1 poäng. Varje runda består av 6 stick. Om en spelare inte får några klädda kort kan denna begära nya kort tills han/hon är nöjd eller har fått en hand med ett klätt kort. Skulle korten ta slut (vanligt vid 6 spelare) blandas högen med de slängda korten och en ny hand dras, denna hand får inte bytas. Därefter börjar satsningen. Varje spelare får i tur och ordning säga hur många stick den beräknar sig kunna ta, den som bjuder högst får lägga första kortet i varje stick (och bestämmer därmed färg). Lyckas inte spelaren ta de stick han/hon angivit straffas han/hon med 6 pluspoäng. När de två sista sticken spelas måste den spelare som bjudit högst och bestämmer färg fråga vilka spelare som är med i slutspelet av rundan. De som redan tagit stick är automatiskt med och spelar som vanligt, de som inte tagit några stick kan välja att gå med. De som väljer att gå med riskerar 6 pluspoäng om de inte tar några stick men de stick de tar är värda hela 2 minuspoäng per styck. Skulle

den spelare som bestämmer färg glömma att fråga efter vilka som går med räknas det som om alla hade tagit ett stick d v s alla går med utan varken risk eller bonus.

### Specialregler:

1) Bjuder en spelare 6 sticks kan denna säga "Rödskägg". Han/hon måste nu ta alla sticken och klarar han/hon detta vinner spelaren automatiskt hela spelet. Misslyckas spelaren är denne ute ur spelet.

2) Om en spelare går ner på minus poäng (d v s tar för många stick och går under noll) måste spelaren på något sätt försöka skaffa sig pluspoäng (genom att bjuda mer en vad han/hon förmår ta tex.). Spelaren vinner inte förrän han/hon nått exakt noll.

Om två spelare går ner till noll under samma runda spelas en duell med endast dessa spelare. Den med flest stick tar hem spelet.

## Skitgubbe

**Antal spelare:** 2-6

**Antal kort:** 52 kort, inga jokrar

**Given:** Varje spelare ska ha 3 kort, resterande kort placeras med baksidan uppåt som en talong.

**Kortens värde:** Sedvanliga valörer, dvs essen är högst, tvåorna är lägst. I spelet gäller alla färger lika, dvs det är inte nödvändigt att följa färg. Högt kort slår ett lägre oavsett färg.

**Det här går spelet ut på:** Det här spelet har två faser. I den första gäller det att samla på sig kort till fas två, där det handlar om att så snabbt som möjligt bli av med sina kort.

**Spelregler – 1. fasen:** I första fasen har färg ingen betydelse. Den som startar spelet spelar ut ett kort till spelaren till vänster som också får spela ut ett kort. Den spelare som har lagt det högsta kortet vinner sticket och får båda korten. Kortet läggs ner i en egen hög framför spelaren. Sticktagaren spelar nu ut ett kort till spelaren till vänster osv. Varje stick består alltså av två kort, oavsett hur många

spelare som är med i spelet.

Låt oss anta att första spelaren är du. Du spelar ut en spader-*nia* och din motspelare lägger en ruter-*tia*. Då har du vunnit sticket, tar båda korten och lägger dom framför dig i en hög. Sedan är det din tur att spela ut nästa kort. Lägger du då *tex* en spader-*trea* och din motspelare lägger en hjärter-*tre* är sticket oavgjort och du fortsätter att spela ut ett nytt kort ovanpå de tidigare lagda korten. Vill du inte ha korten, lägger du kanske ett lågt kort och hoppas på att din motspelare inte ska gå under. Det finns inget tvång att ta spel. Det handlar om att försöka få så bra kort som möjligt i den första avdelningen för att spela med i den andra.

Varje gång en spelare har tagit ett kort från handen, ska han komplettera den med ett kort från talongen. Varje spelare ska hela tiden ha 3 kort på handen, så länge talongen räcker. Men du har också en annan möjlighet. Om du vill chansa på att få ett bättre kort eller kanske slippa ta ett stick med något av dina kort, så har du rätt att i stället för något av dina egna tre kort spela ut det översta kortet i högen. I så fall tar du det och lägger det direkt på bordet. Du får alltså inte lov att först ta upp det på handen. Så småningom tar talongen slut och då gäller det att spela färdigt de kort som spelarna har på sina händer. Den spelare som skulle ha det sista kortet i talongen får inte lov att ta upp det. Först när alla kort, som spelarna har på sina händer, är spelade, tar den som skulle haft talongens sista kort upp detta, visar det för alla och behåller det sedan själv. Det kortet markerar trumffärg i spelets andra avdelning.

**2. fasen:** Den spelare som fick trumfkortet i 1. fasen börjar spelet i 2.fasen med att spela ut ett valfritt kort. Nästa spelare spelar ut ett kort i samma färg (eller trumf) som är högre. Skulle du inte kunna sticka det utspelade kortet, måste du ta upp det. Ligger det två utspelade kort och du inte kan sticka över, så är det det sist utspelade kortet, som du ska ta upp. En finess i spelet och som gör

att det blir både finurligt och taktiskt intressant är att sticken hela tiden ska bestå av lika många kort som det är spelare. Är det tre deltagare och första spelaren har spelat ut, så måste nästa man sticka över, och sitter du då i sista hand så är det du som får lägga bort korten, om du kan sticka över. Skulle du inte kunna det utan tvingas ta upp ett kort, så måste nästa spelare i sin tur kunna sticka över för att få lov att lägga bort korten. Den som först blir av med alla sina kort kan dra en lättnadens suck, för han blir inte "Skitgubbe".

**Slut:** Spelet är slut när endast en spelare sitter kvar med kort på handen. Det är han som blir "Skitgubbe"

## Vändåtta

**Antal spelare:** 2-8

**Antal kort:** 52, är man fler än fyra bör man ha 2 kortlekar. Är man färre än sju spelare tar man bort alla tvåor, treor, fyror och femmor ur leken.

**Given:** Dela ut sju kort till varje deltagare. De återstående korten får bilda talong på bordet. Det översta kortet i talongen vänds upp och läggs bredvid talongen för att bilda hög.

**Det här går spelet ut på:** Att bli av med sina kort så snabbt så möjligt. Den som har kort kvar när spelet är slut får straffpoäng.

**Spelregler:** Den som börjar lägger ett kort på högen och detta kort ska ha samma valör eller färg som det kort som redan ligger där. Om spelaren har fler kort i rätt valör får han/hon lägga ut alla samtidigt. Har spelaren inget kort som passar måste denne dra kort från talongen tills han/hon får ett som passar. Spelaren får max ta upp 3 kort. Turen går sedan vidare till nästa spelare. När talongen tar slut vänder man på den och låter det översta kortet ligga kvar.

**Spezialkort:** Ess och åttor är spezialkort. När ett ess läggs på högen måste de andra spelarna dra ett kort från talongen, sedan fortsätter samma spelare spelet. Åttorna

kan gå för vilket kort som helst. Den spelare som lägger en åtta bestämmer också vilken färg och valör han vill att den ska gälla för.

**Poängräkning:** Kort kvar på handen ger följande straffpoäng: åttor = 25p, ess = 15p, klädda kort och 10:or = 10p och övriga kort = 5p. När en spelare kommer upp till 100 p är spelet slut. Vinnaren är den som har lägst poäng.

**Variant:** Man får ej lägga åtta på åtta, åtta på ess eller ess på åtta. Ess på ess är däremot tillåtet.

## Suomalaiset pelit sivut 7 - 15

### 31

#### **Pelin tarkoitus**

**2-5 pelaajaa.** Tarkoituksena on saada oma käsi pisteartvoltaan lähemmäksi 31 kuin muiden pelaajien käsi. Käden on oltava samaa maata. Kaksi kuvakorttia ja ässä on pisteartvoltaan 31 ja suurin mahdollinen arvo pelissä.

**Kortit ja niiden arvo.** 52 kortin peruspakka, korttien arvo: ässä on suurin arvo 11, kuvakortit 10 ja muut kortit arvo on sama kuin kortin normaali arvo.

**Jako.** Jako aina yötäpäivään. Jokainen pelaaja saa kolme korttia ja loput pakasta laitetaan keskelle pöytää kuvapuoli alaspäin umpipakaksi. Umpipakan päällimmäinen kortti käännetään umpipakan viereen aloittamaan avopakka.

**Pisteytys.** Pelissä jokainen pelaaja aloittaa 3 pelimerkillä.

Pelimerkeinä voi käyttää esim. kolikoita tms. Pelaaja, jolla on pisteartvoltaan alhaisin käsi kierroksen päätyttyä on hävinnyt ja laittaa yhden pelimerkin keskelle pöytää. Pelaaja saa pelata, vaikka hänellä ei ole yhtään pelimerkkiä jäljellä, mutta jos hän häviää kierroksen, hän on kokonaan ulkonaan pelistä.

**Pelin kulku.** Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy myötäpäivään.

**Pelaaja vuorollaan.** 1) Nostaa päällimmäisen kortin joko umpi tai avopakasta. 2) Laittaa yhden kortin avopakkaan

kuvapuoli ylöspäin. Nostettua korttia ei saa laittaa avopakkaan saman kierroksen aikana.

**Koputus.** Pelaaja voi vuorollaan, jos uskoo, että hänellä on paras käsi, koputtaa sen sijaan että nostaisi kortin ja laittaisi yhden avopakkaan. Kaikkii muut pelaajat myötäpäivään koputtajasta saavat pelata yhden vuoron: siis nostaa kortin ja laittaa yhden avopakkaan tai pitää ne kortit, jotka on kädessä eli passata. Kierros loppuu kun koputtajan oikealla puolella oleva pelaaja päättää vuoronsa. Kierroksen lopuksi jokainen pelaaja näyttää korttinsa ja niiden arvo lasketaan. Pelaaja, jolla on pisteartvoltaan alhaisin käsi on hävinnyt kierroksen ja laittaa yhden pelimerkin keskelle pöytää. Jos useammalla pelaajalla on alhaisin käsi, jokainen menettää yhden pelimerkin.

Jos kukaan ei koputa ennen kuin umpipakka loppuu, kierros päättyy tasapeliin. Jos pelaajan, joka koputti, käsi on arvoltaan pienin hän menettää 2 pelimerkkiä.

**31.** Jos joku pelaajista saa missä tahansa kierroksen vaiheessa käden, jossa on ässä ja kaksi kuvakorttia samaa maata, on pelaajan välittömästi näytettävä käsi ja kierros loppuu siihen ja kaikkien muiden pelaajien on laitettava yksi pelimerkki keskelle pöytää.

**31 kolmen sarja.** Muunnelma pelistä on, että voit kerätä myös 3 sarjoja eli kolme samanarvoista korttia eri maata. Kolmen sarja on arvoltaan 30,5 pistettä. Jos saat kolmen sarjan, on parasta koputtaa.

### Kurkku

**Pelaajia.** 3 tai enemmän

**Pakka.** Normaali 52 kortin pakka

**Korttien arvo.** A (korkein) 2 (alin). Maalla ei ole väliä tässä pelissä.

**Pelin tarkoitus.** Jättää viimeiseen tikkiin jättää mahdollisimman alhainen kortti. Pelaaja, joka saa viimeisen tikin, häviää.

**Tikit.** Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa lyömällä haluamansa kortin pöytään. Seuraavan pelaajan

on lyötävä kortti, joka on arvoltaan sama tai suurempi. Jos hän ei pysty tähän, hänen on laitettava alhaisin käsikorttinsa tikkiin. Tikin korkein kortti voittaa ja aloittaa seuraavan tikin. Pelaaja saa niin monta pistettä kuin korkeimman kortin arvo viimeisessä tikissä on (esimerkiksi: 7 on 7 pistettä, 11 pistettä sotilaasta, 14 pistettä ässästä). Pelaaja, joka saavuttaa 30 pistettä, putoaa pois ja muut jatkavat peliä. Pelaaja, joka jää viimeiseksi pelissä, on voittaja. Jos 2 tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen kortti, tikissä sovelletaan seuraavaa sääntöjä:

• Jokaisessa tikissä (paitsi viimeisessä) samanarvoinen kortti voittaa. Esimerkiksi kuningattaren päälle löyty kuningatar voittaa.

• Viimeisessä tikissä jokainen pelaaja, joka lyö pöytään tikin voittoon vaadittavan samansuuruisen kortin saa niin monta pistettä kuin kortin arvo on. Esimerkiksi jos 2 pelaajaa lyö kuninkaan viimeiseksi, molemmat saavat 13 pistettä.

**Taktiikka.** On hyvä jättää muutama korkea kortti käteen, jotta pystyy myöhemmin voittamaan tikkejä. Pelin tärkein päämäärä on jättää pistearvoltaan alhaisimpia kortteja käteen, jottei joudu ottamaan viimeistä tikkiä.

## Ristiseiska

**Yleistä.** Suomalainen seurapeli, johon tarvitaan vähintään kolme pelaajaa. Pelistä on olemassa useita muunnelmia.

**Jako.** Normaali 52 kortin pakka ja kortit jaetaan pelaajien kesken, korttien ei tarvitse mennä tasan.

**Pelin tavoite.** Pelin tavoitteena on päästä käsikorteista eroon ennen muita pelaajia.

**Pelin kulku.** Pelaaja, jolla on ristiseiska, aloittaa pelin lyömällä sen keskele pöytä. Tämän jälkeen kukin pelaaja pelaa vuorollaan kortin seuraava sääntöjä noudattaen. Kortit saa laittaa pöytään seuraavassa järjestyksessä:

- 1) minkä tahansa maan seiska
- 2) sellaisen maan kuutonen tai kahdeksikko, josta seiska on jo löyty pöytään

3) tämän jälkeen kuutosen päälle järjestyksessä: 5-4-3-2-ässä ja kahdeksikon päälle järjestyksessä: 9-10-J-Q-K. Kortit laitetaan pelin edetessä pöydälle niin, että seiskat tulevat vierekkäin ja isommat ja pienemmät kortit tulevat maaitaan seiskojen ylä- ja alapuolelle. Kaikki kukaan seikot kahdeksaisesta kuninkaaseen ja kuutosesta ässään kasataan päällekkäin omiin pinoihin. Pelaajan on vuorollaan pakko pelata kortti, jos hän siihen pystyy. Rangaistuksena säännön rikkomisesta pelaaja joutuu ottamaan yhden kortin jokaiselta pelaajalta. Pelaaja pelaa joka vuorollaan yhden kortin, paitsi jos tulee tilanne:

1. pelaaja ei pysty pelaamaan yhtään korttia (katso kortin pyytäminen)

2. ässä ja kuninkaan lyöminen (katso ässä ja kuningas).

**Kortin pyytäminen.** Mikäli pelaaja ei pysty lyömään pöytään yhtään korttia, pitää hänen pyytää edelliseltä vuorossa olleelta pelaajalta korttia. Pyydettyä korttia ei saa näyttää sitä ojennettaessa muille pelaajille. Kortin antamisen jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle eli kortin pyytäjälle ei saa pyytämisen jälkeen pelata korttia sillä vuorolla, vaikka hänen saamansa kortti sopsikin pöytään.

**Ässä ja kuningas.** Pelaaja saa jatkaa vuoroaan pelattuaan ässän tai kuninkaan eli kortin, joka päättää pinon. Valmiiksi tullut kasa (siis kortit 8-K tai 6-A) käännetään nurinpäin. Tämän jälkeen pelaaja saa jatkaa ja pelata jonkin toisen kortin. Jos se on ässä tai kuningas, saa hän edelleen jatkaa vuoroaan. Pelaajan ei kuitenkaan ole pakko jatkaa vuoroaan ja usein onkin parempi jättää pelattavia kortteja seuraavalle kierrokselle.

**Pelin päätyminen.** Peli päättyy heti, kun yksi pelaajista pääsee eroon korteistaan. Tällöin sovelletaan pisteenlaskua: kaikki pelaajat saavat miinuspisteitä käsissään olevista korteista. Ässä 14 pistettä ja muut kortit arvon mukaan (J=11, Q=12, K=13)

**Muunnelma.** Kortin pyytämisen sijaan käytetään panttia. Pantiksi sopii mikä tahansa pieni esine, kolikko tms. Tilanteessa, jossa mikään käsikorteista ei sovi pöytään,



pelaaja ottaa pantin itselleen. Peli loppuu heti, kun yksi pelaajista pääsee eroon käsikorteistaan. Pistelasku: Käteen jääneet kortit niiden arvon mukaan, ässä 14 pistettä. Pelaaja, jolle pantti on jäänyt, saa lisäksi 25 pistettä. Peli menee poikki, kun joku kerää ennalta sovitun määrän miinuspisteitä, esim. 300.

## Limppu

**Yleistä.** Soveltuu 2-6 pelaajalle

**Pelin tavoite.** päästä limpusta eli (ruutu 2) eroon ennen kuin pakasta tulee patakuningas, joka katkaisee pelin.

**Jako.** Normaali 52 kortin pakka. Ensimmäinen jakaja arvotaan: Kukin pelaaja vetää pakasta yhden kortin ja pienimmän kortin saanut pelaaja joutuu ottamaan pakasta limpun itselleen, sekoitettamaan pakan ja jakamaan kortit. Jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia. Limpun saaneella pelaajalla on alussa kuusi korttia, muilla viisi. Limppu ei ole tavanomainen kortti, vaan eräänlainen pantti, joka kuuluu pelaajalta toiselle. Sitä ei lasketa kakkoseksi eikä sitä oteta huomioon käsikorttien määrää laskettaessa.

**Pelin kulku.** Yksi pelaaja lyö vuorollaan ryhmän kortteja, jotka seuraava pelaaja yrittää kaataa. Pelaaja saa antaa vuorollaan seuraavalle pelaajalle kaadettavaksi yhden seuraavista sallituista korttiryhmistä: 1) parin 2) kolmoset (kolmen samannumeroisen kortin ryhmän) 3) neloset (neljän samannumeroisen kortin ryhmän). Limpun saa lyödä vain sallitun korttiryhmän mukana. Limpun haltijan vasemmanpuoleinen pelaaja aloittaa lyömällä jonkin sallituista korttiryhmistä limpun haltijan eteen. Peli kulkee vastapäivään eli toiseen suuntaan kuin korttipelit yleensä. Jos lyöntivuorossa olevalla pelaajalla ei ole yhtään paria kädessä, pitää hänen nostaa pakasta kortteja, kunnes pystyy lyömään parin. Pelaajat täydentävät pakasta kätensä aina viiteen korttiin (limpun haltija kuuteen korttiin). Pelaaja, jonka vuoro on kaataa pöydälle lyödyt kortit, ei kuitenkaan saa nostaa pakasta kortteja kesken korttien kaatamisen. Pelaaja, jolle kortit on lyöty,

pyrkii kaatamaan hänelle lyödyt kortit. Kortin pystyy kaatamaan samaa maata olevalla suuremmalla kortilla. Ässiä ei voi lainkaan kaataa, koska valtia ei ole. Limppua ei saa kaataa, sillä ei voi kaataa muita kortteja ja se täytyy aina nostaa. Limppu säilyy aina pelissä mukana. Pelaaja, jolla on limppu, antaa sen pois vuorollaan yhdessä jonkin sallitun korttiryhmän kanssa (pari, kolmoset tai neloset). Huom! Limppu ei muodosta paria toisen kakkosen kanssa, joten esim. yhdistelmä ruutu-2 ja risti-2 on laiton. Vasta limppu ja kaksi kakkosta on sallittu. Kaatamatomat kortit joutuu nostamaan käteen, kaadetut kortit poistuvat pelistä. Korttien kaatamisen jälkeen pelivuoro määräytyy seuraavasti: A) jos joutuu nostamaan muita kortteja kuin limpun, vuoro siirtyy eteenpäin eli nostanut pelaaja ei pääse lyömään kortteja. B) jos pystyy kaatamaan kaikki kortit mahdollista limppua lukuunottamatta, pääsee itse lyömään kortteja seuraavalle pelaajalle. Heti kun joku pelaajista nostaa pakasta patakuningaan, peli loppuu. Jos joku jää kiinni lopetuskortin panttauksesta, hän häviää pelin (ja sarjapeli muodossa saa 50 pistettä). Jos limppu on lyöty pöydälle ja patakuningas nousee pakasta, limpun katsotaan olevan sillä pelaajalla, jolle limppu on lyöty.

**Pisteiden laskenta.** Mikäli limppua pelataan sarjapelinä, jokainen ässä on 14 pistettä ja limppu 20 pistettä pelin päättyttyä. Koko peli menee poikki, kun joku pelaajista saa 150 pistettä. Vähiten pisteitä kerännyt pelaaja on voittaja.

## Läpisy

**Yleistä.** Viihdyttävä ja hauska kahden tai useamman pelaajan refleksiä vaativa peli. Hyvässä seurassa saa nauramaan. Tavoitteena on kerätä kaikki kortit. Peli voi kestää kauan, 20 min - 2 h. Hyvälle pelaajalle tulee himo löytää haastaja itselleen.

**Jako.** 1 tavallinen pakka 2-4 pelaajalle. Yli 4 pelaajalle käytetään 2 pakkaa. Ei jokereita. Kaikki kortit jaetaan kaikkien pelaajien kesken. Pelin luonteesta johtuen ei ole väliä, vaikka jako ei menisi tasan. Kortteja ei saa katsoa.

Maalla ei ole väliä.

**Pelin tavoite.** Kerätä kortit muilta pelaajilta kuvakorttien tai läpsyjen avulla.

**Pelin kulku.** Käsipakkaa pidetään kuvapuoli alaspäin toisessa kädessä ja vapaalla kädellä käännetään nopeasti itsestä pois päin kortti pöydän keskelle oikein päin. Näin ei ole mahdollisuutta nähdä itse korttia ennen muita ja siten hujjata. Etumies aloittaa, tämän jälkeen vuoro siirtyä myötäpäivään. Aina kun pöytästä laitettu kortti on samannumeroinen kuin edellinen päällimmäinen kortti, tulee pelaajien asettaa nopeasti kämmen pinon päälle. Se pelaaja, jonka kämmen on alimmaisena, saa pöydällä olevan pinon. Tätä kutsutaan läpsyksi. Jos pelaaja laittaa pöytänsä kuvakortin tai ässän, on seuraavan pelaajan saatava pöytänsä myös kuvakortti tai ässä, muuten viimeksi kuvakortin laittanut pelaaja saa pöydällä olevan pinon. Pöydältä otettu pino laitetaan aina sellaisenaan käsipakan alle kuvapuoli alaspäin. Pinon nostonan pelaaja jatkaa laittamalla pöytänsä uuden kortin.

**Säännöt kuvakortteille ja ässälle.** Kortti/Yritysten määrä. J=1, Q=2, K=3, A=4

Jos pöytänsä on laitettu sotilas, täytyy seuraavan pelaajan saada ensimmäisellä kortillaan kuvakortti tai ässä. Jos pöydässä on rouva, saa seuraava pelaaja yrittää vielä toisen kerran, mikäli ensimmäisellä epäonnistuu. Kuninkaalla yrityksillä on kolme ja ässällä neljä. Jos pelaaja saa pöytänsä sallituilla yrityksillä kuvakortin tai ässän, siirtyy vuoro seuraavalle pelaajalle yrittää saada käyttä 2 korttia viimeisen kuvakortin osoittaman määrän verran. Viimeisen kuvakortin tai ässän laittanut pelaaja saa aina koko pinon itselleen. Läpsy aina sallittu kaikissa pelin vaiheissa. Myöskin kuvakortteilla. Jos pelaajan kortit loppuvat, tulee seuraavan pelaajan yrittää jäljelle jääneen määrän verran kuvakorttia tai ässää.

**Käsipakan loppuminen.** Kun kädessä on jäljellä enää 3 korttia, saa pelaaja katsoa ja valita korttinsa. Näin on mahdollisuus yrittää läpsyä tai taktikoida mahdollisilla

kuvakorteilla. Jos taktikointi onnistuu ja kädessä on yli kolme korttia, tulee käsipakka kääntää taas nurin. Käsikorttien loputtua on pelaajalla mahdollisuus palata peliin mukaan läpsyllä. Jos pelaaja, jolla ei ole käsikortteja, läpsäisee väärin, hän menettää mahdollisuuden palata peliin.

**Läpsy.** Riitojen välttämiseksi tulee pelaajilla olla sama etäisyys pöydän pinoon. Jos kädessä ei ole kortteja, on läpsyä yrittävän pidettävä kädet nyrkissä vierekäin yhtä etäällä kuin muutkin. Ei ole järkevää olla mahdollisimman lähellä pöydän pinoo. 15-20cm on suositeltava minimietäisyys. Ei ole sallittua jättää kämmentä pinon päälle läpsyn merkiksi, esimerkiksi taktikoitaessa kolmella viimeisellä kortilla. Läpsy tulee aina suorittaa erikseen. Kaksi nopeaa "läpsäisyä", joista ensimmäisellä laittaa kortin, on kuitenkin hyväksyttävä ratkaisu. Epäselvissä läpsyissä voitajaa on se jolla on eniten sormia alimmaisena. Jos pelaaja vuorollaan ehtii laittaa läpsypaikan päälle uuden kortin, menee läpsyn mahdollisuus ohi. Pelaaja, joka lyö nyrkillä tai kämmensyrjällä tai muuten vaarallisesti pinon päälle häviää pelin välittömästi ilman mahdollisuutta palata takaisin peliin. Pitkät kynnet saattavat aiheuttaa haavoja. Jos tekee läpsyn syyttä, rangaistuksena laitetaan käsipakan päällimmäinen kortti pöydän pinon alle. Voi olla tilanteita, jossa tästä on kuitenkin hyötyä. Jos läpsäisee tarkoituksettisesti turhaan ei rangaistusta tule. Jos esim. täytyy vastata jatkään ja muistaa korteistaan, että seuraava kortti ei ole kuvakortti eikä ässä ja siksi tekee läpsyn saadakseen uuden mahdollisuuden, ei tätä tule hyväksyä. Yleensä läpsy on refleksinomainen, jolloin on helppo todeta tehtiinkö väärä läpsy tarkoituksettisesti edellä olevasta syystä.

**Pisteiden laskeminen.** Läpsyssä ei lasketa pisteitä. **Pelin päätyminen.** Voittaja on se, jolla on kortteja kädessä siinä vaiheessa kun muilta pelaajilta käsikortit ovat loppuneet. Viimeisen pelaajan täytyy kuitenkin vastata kuvakorttiin tai ässään, jos sellainen on viimeksi pelattu.

Mikäli edelliseltä pelaajalta loppuvat kortit kesken kuvakorttiin vastaanamisen, täytyy viimeisen pelaajan täydentää yritykset loppuun näin mahdollistaen vielä viimeisen epätoivoisen läpsyn mahdollisuuden.

**Taktiikka.** Kortit eivät sekoitu kädessä ollessaan. Näin on mahdollista muistaa perättäiset läpsyllä saadut samanarvoiset kortit ja hyödyntää tietoa. Huom! Tässäkään kohtaa ei saa laittaa suoraan kämmentä kortin myötä pinon päälle. Nopeus on valttia. Peli on myös hauskempi jos korttien laittamiseen saa vauhtia. Parhaat refleksit omaavalla pelaajalla on voiton avaimet käsissään. On silti mahdollista, että läpsyjä ei tule pelin aikana kertaakaan.

## Hertta

**Pelaajia.** 3 - 7, parhaiten soveltuu 4 pelaajalle.

**Pakka.** Normaali 52 kortin pakka.

**Korttien arvo.** A (korkein) 2 (alhaisin). Jokainen hertta antaa 1 pisteen.

**Pelin tarkoitus.** Pelin lopuksi pelaaja, jolla on alhaisin pistemäärä, voittaa. Jokaisen kierroksen päämääränä on.

- Välttää voittamasta tikkejä, jotka sisältää herttaa tai patakuningattaren tai
- Voittaa 13 herttaa ja patakuningatar.

**Pelin valmistelu.** 4 hengen pelissä jokainen pelaaja saa 13 korttia. 3 hengen pelissä ruutukakkonen poistetaan ja jokainen pelaaja saa 17 korttia. 5 hengen pelissä ruutukakkonen ja ristikkakkonen poistetaan ja jokainen saa 10 korttia. 6 hengen pelissä, ruutukakkonen ja kolmonen ja myöskin ristikkolmonen ja nelonen poistetaan, jokainen saa 8 korttia. 7 hengen pelissä, ruutukakkonen ja kolmonen ja ristikkolmonen poistetaan, jokainen saa 7 korttia.

**Korttien vaihto.** Käden katsomisen jälkeen jokainen pelaaja valitsee 3 korttia ja antaa ne kuvapuoli alaspäin jollekin kanssapelaajista. Pelaajan on annettava pois omat vaihtokortit ennen kuin hän saa katsoa saamansa kortit. 4 hengen pelissä vaihtojärjestelmä kiertää seuraavanlaisesti (1. kierros) kortit annetaan vasemmalla puolella istuvalle

pelaajalle, (2. kierros) oikealla istuvalle pelaajalle, (3. kierros) vastapäätä istuvalle pelaajalle, (4. kierros) ei vaihtoa. Kierrojärjestys toistaa itseään niin kauan kunnes peli päättyy. Jos pelaajia on muu määrä kuin 4, vaihtojärjestelmä kiertää seuraavanlaisesti: (1) kortit annetaan vasemmalla puolella istuvalle pelaajalle, (2.) oikealla istuvalle pelaajalle ja toistetaan.

**Tikit.** Pelaaja, jolla on ristikkakkonen vaihtojen jälkeen, aloittaa ensimmäisen tikin (jos ristikkakkonen on poistettu pelistä 3 hengen pelissä ristikkolmonen aloittaa) Pelissä on maantuntopakko. Jos pelaajalla ei ole pyydyttyä maata, hän voi pelata minkä tahansa kortin. Poikkeus: jos pelaajalla ei ole yhtään ristiä ensimmäisessä tikissä herttaa tai patakuningatarra tai saa lyödä. Pyydyttyn maan korkein kortti voittaa tikin. Tikin voittaja kerää kaikki voitettut kortit etensä yhteen pinoon kuvapuoli alaspäin. Tikin voittaja aloittaa seuraavan tikin. Herttaa ei voi pyytää ennenkuin patakuningatar on pelattu. Patakuningatterella voi aloittaa tikin milloin tahansa. Hertassa ei ole valttia. **Pistemitys.** Jokaisella pelaajalla on oma sarake pistekorissa. Jokaisen käden jälkeen lasketaan kunkin pelaajan voittamat hertat ja patakuningatar. Jokainen voitettu hertta on 1 pisteen arvoinen ja patakuningatar 13 pistettä. Jos yksi pelaajista onnistuu saamaan kaikki 13 herttaa ja patakuningattaren, hän voi valita vähentääk itseltään 26 pistettä vai lisäksi kaikille muille pelaajille 26 pistettä. Herttaa pelataan yleensä 100 pisteeseen (ennen pelin alkua voidaan sopia myös mikä tahansa muu pistemäärä, mutta 50 on hyvä minimi). Kun pelaaja saavuttaa tai ylittää sovitun pistemäärän, peli loppuu. Pelaaja, jolla on alhaisin pistemäärä voittaa.

## Ramina

**Yleistä.** Suomalainen tikkipeli, jota pelataan rahasta tai pelimerkeistä. 3-8 pelaajaa.

**Jako.** Tavallinen 52 kortin pakka. Tarvitaan pelimerkkejä, esimerkiksi vanhoja kolikoita. Jokaisella pelaajalle jaetaan

sama määrä pelimerkkejä, mielellään useita kymmeniä, jotta pelimerkit eivät lopu heti kesken. Pelimerkkien lisäksi tarvitaan kynä ja paperia pistekirjanpitoa varten. Normaali arvojärjestys eli ässä on korkein kortti. Kaikille jaetaan viisi korttia, paitsi jos pelaajia on kahdeksan. Tällöin jaetaan neljä korttia. Pakan päällimmäinen kortti käännetään valtiksi ja asetetaan pakan alle poikittain. Jakovuoro siirtyy myötöpäivään.

**Pelin tavoite.** Saada kymmenen pistettä, jolloin pelaaja voittaa potin. Jokaisesta tistikstä saa yhden pisteen. Jos pelaaja osallistuu jakoon, hänen tavoitteensa on saada vähintään yksi tikki, muussa tapauksessa hän palaa.

**Pelin kulku.** Etumiehestä alkaen pelaaja saa valita, tuleeko mukaan peliin vai ”huilaako”. Pelaaja, joka tulee mukaan, maksaa pottiin yhden pelimerkin ja saa vaihtaa 1-4 korttia pakasta laittamalla pois kädestään vastaavan määrän kortteja. Pelaaja, joka huilaa, laittaa korttinsa pois eikä osallistu peliin tällä kierroksella. Jos pelaajalla on ennestään 9 pistettä, hänellä on pakkopeli eli hän ei saa huilata. Pelaaja saa huilata enintään kaksi kertaa peräkkäin, tämän jälkeen hänellä on pakkopeli. Pelaajat voivat sopia etukäteen myös jonkin toisen huilauskertojen maksimimäärän. Etumies aloittaa ensimmäisen tikin, kun kaikki halukkaat ovat saaneet kortit vaihdettua. Jos etumies huilaa, pelin aloittaa ensimmäinen hänen vasemmallalla puolellaan oleva pelaaja, joka on tullut mukaan peliin. Pelissä on maantuntopakko ja valttipakko. Pyydyttyä maata on siis lyötävä tikkiin, jos sitä on kädessä. Jos pyydyttyä maata ei ole, on pakko lyödä valttia. Jos ei ole pyydyttyä maata eikä valttia, saa lyödä minkä tahansa kortin. Tikin voittaa pelaaja, joka on lyönyt suurimman kortin pyydyttyä maata tai suurimman valtin lyöjä. Tikin voittaja aloittaa aina seuraavan tikin.

**Pisteiden laskeminen.** Jokaisesta tistikstä saa pelikirjanpitoon yhden pisteen. Jos pelaaja ei saanut yhtään tikkiä, hän palaa. Tällöin hän menettää kaikki aikaisemmat pisteensä pelikirjanpidossa ja joutuu lisäksi maksamaan

pelikassaan yhden pelimerkin.

**Pelin päättyminen.** Peli päättyy heti, kun joku pelaajista saa 10 pistettä kassaan. Tämä voi tapahtua myös pelin aikana. Pelin voittaja saa itselleen kokon pelikassan.

**Taktiikka.** Ei kannata luottaa vaihtokortteihin. Jos on huono käsi ja paljon pisteitä, huilaa! Ässäkään ei ole varma tikki, ellei se ole valttia. Mitä enemmän pisteitä, sitä varovaisemmin kannattaa tulla mukaan peliin, koska hävittävä on enemmän pisteitä. Alhaisilla pistemäärillä voi ottaa enemmän riskejä. Kannattaa seurata, kuinka monta korttia muut pelaajat vaihtavat. Mitä enemmän vaihdettuja kortteja, sitä huonommat kortit heillä on alkutilanteessa ollut ja heidän pelinsä on pakasta tulleiden korttien varassa. Taktikointi pelin aikana on sitä vaikeampaa, mitä enemmän pelaajia on mukana. Jos pelissä on kolme pelaajaa, voi tavallisen maan ässällä hyvinkin saada tikin. Sen sijaan jos pelaajia on kuusi, on hyvin todennäköistä, että joku pelaajista vie tikin valtilla. Palamisen todennäköisyys lisääntyy mukaan tulleiden pelaajien määrän mukaan. Jos mukaan tulee kuusi pelaajaa, vähintään yksi pelaaja palaa varmasti, sillä tikkejä on jaossa vain viisi. Valttipakon ansiosta pelaajalta voi mennä hyvinkin valtti hukkaan. Yksittäinen valtti on varsin epävarma kortti kädessä. Jos pistetili lähestyy yhdeksää, kannattaa pyrkiä varomaan päätymistä yhdeksään pisteeseen. Yhdeksässä pisteessä on pakkopeli ja huonoilla korteilla voi palaa ja pistetili tipahtaa takaisin nollaan.

## Marjapussi

**Yleistä.** Marjapussi on Suomen kansallispeli. Marjapussi kuuluu marriage (avioliitto) -peleihin, mistä pelin nimikin on suomeen vääntynyt. Avioliitolla tarkoitetaan tässä kuninkaan ja kuningattaren muodostamaa ryhmää, jolla on marjapussissakin erikoismerkityksensä. Tikkipeli, tosin saatujen tikkien lukumäärällä ei ole merkitystä. Kolme pelaajaa yksittäin tai neljä pelaajaa kahden hengen joukkueina. Tässä selitetään ensin neljän hengen joukkuepeli,

lopuksi kolmen hengen peli.

**Jako.** Käytetään vain kortteja kuutosesta ylöspäin, kortit 2-5 poistetaan pakasta. Korttien arvojärjestys on: Ässä, kymppi, kuningas, kuningatar, sotilas, 9, 8, 7, 6. Jaetaan kaikki kortit.

**Pelin tavoite.** Tavoitteena on kerätä tasan 12 pistettä.

Jos menee yli 12 pisteen, tippuu takaisin seitsemään pisteeseen.

**Pelin kulku.** Joukkueen jäsenet istuvat vastakkain ja heidän pisteensä lasketaan yhteen. Ensimmäisen jaon aloittaa pelaaja, jolla on ristiässä, myöhemmissä jaoissa aloitusvuoro kulkee myötöpäivään siten, että ensimmäisessä jaossa ristiässään saanut jakaa seuraavaksi. (Myös pataässä voidaan käyttää aloituskorttina, asiasta on sovittava etukäteen pelaajien kesken). Tikin voittoa se, joka pelaa tikkiin isomman valtin -- tai jos tikissä ei ole mukana valtria -- isomman kortin tikkiin ensimmäiseksi pelattua maata. Tikin voittaja kerää tikkiin pelatut kortit eteenpäin nurinpäin läjään ja aloittaa seuraavan tikin pelissä noudatetaan seuraavia "pakkoja", joista maantuntopakko on vahvin; kaksi viimeistä koskevat vain jaon aloituskortin määrätymistä: **1) maantuntopakko:** pelaajan on pakko lyödä tikkiin sitä maata, jota tikin ensimmäinen kortti on **2) ylimenopakko:** pelaajan on pakko pelata tikkiin parempi kortti kuin aikaisemmat kortit. Tämä pitää sisälleen myös valtripakon: jos sinulla ei ole pyydettyä maata, mutta sinulla on valttia, on sinun käytettävä sitä. **3) ässä-pakko:** jaon ensimmäinen tikki on aloitettava ässällä **4) patapakko:** jaon ensimmäinen tikki on aloitettava padalla, ellei pelaajalla ole ässää. Käytännön esimerkkejä: **1)** Tikkiin on lyöty pata-9, sinulla on pata-7 ja pataässä. Sinun on lyötävä pataässä (ylimenopakko). **2)** Risti on valtria, tikkiin on lyöty hertta-8 ja sinulla on kädessäsi hertta-7 sekä valttia. Joudut pelaamaan hertta-7:n (maantuntopakko). Ylimenopakko ei voi noudattaa, koska sinulla ei ole suurempaa herttaa ja maantuntopakko on voimakkaampi kuin ylimenopakko. **3)** Risti on valttia, tikkiin on lyöty

hertta-10 ja risti-K. Sinulla ei ole ruutua, valttistakin vain risti-Q. Joudut lyömään sen (ylimenopakko). **4)** Ruutu on valttia, tikkiin on lyöty pata-7 ja ruutu-8. Sinulla ei ole pataa, valttista ruutu-7 ja ruutuässä. Joudut tuhlamaan ässäsi (ylimenopakko). **5)** Aloitat pelin toisen jaon.

Sinulla on kädessäsi ässistä ruutuässä ja pataässä. Aloitat jommalla kummalla niistä (ässäpakko). **6)** Aloitat pelin viidennen jaon. Sinulla ei ole ässiä, joudut aloittamaan millä tahansa patakortilla (patapakko) pelin alussa valttia ei ole, pelaajat voivat tehdä valtin pelin kulussa **Valtin ja pikkaraisten teko.** Kun pelaajalla on samasta maasta kuningas ja kuningatar, voi hän tehdä kyseisestä maasta valtin. Valtin saa tehdä vain, kun on juuri voittanut tikin. Valtin tekijä sanoo esim. "pata on valttia" ilmoittaakseen valttimaan. Valtin tekemisen jälkeen kuka tahansa pelaaja, jolla on muusta maasta kuningas ja kuningatar, voi ilmoittaa pikkaraisten. Pikkaraista saa vain pisteitä, valttimaanhan se ei enää vaikuta. Pikkaraisten tekijän on myös aloitettava seuraava tikki kyseisellä maalla. Nelinpelissä valtin ja pikkaraisten tekeminen voi tapahtua myös niin, että kuningas ja kuningatar ovat parin eri jäsenillä. Yksittäistä kuningasta tai kuningatarta kutsutaan puolikkaaksi. Valtin ja pikkaraisten muodostaminen tapahtuu nelinpelissä seuraavan rituaalin mukaisesti: **1)** Puolueen ensimmäisen tikin voittanut pelaaja julistaa valtin, jos hänellä on kädessään kokonainen eli kuningas ja kuningatar samaa maata kädessään. **2)** Jos hänellä ei ole kokonaista, hänen tulee kysyä pariltaan suoraan "Onko sinulla valttia?". Parin pitää vastata kysymykseen "Ei" tai valttimaan nimi. Jälkimmäisessä tapauksessa tästä tulee valtti. **3)** Tämän jälkeen tikin voittaja saa aina kysyä puolikasta pariltaan. Jos vastaus on myönteinen, kysytystä maasta tulee valtti (jos valttia ei tässä jaossa vielä ole tehty) tai pikkarainen (jos valtti on jo tehty).

**Pisteet.** Marjapussissa ässiä ja kymppäjä kutsutaan makteiksi. Puolue, joka on kerännyt eniten mätteja, saa voitosta yhden pisteen. Tässä marjapussin pistetaulukko

<b>valtin tekemisestä</b>	<b>2 pistettä</b>
<b>picckaraisten tekemisestä</b>	<b>1 piste</b>
<b>viimeisestä tikistä</b>	<b>1 piste</b>
<b>voitosta</b>	<b>1 piste</b>

Yhdessä marjapussin jaossa jaetaan vähintään kaksi pistettä (viimeinen tikki ja matit); enintään seitsemän pistettä (valtti, kolme picckaraista, viimeinen tikki ja matit).

Mattien mennessä tasan lasketaan voittopisteet seuraavan taulukon mukaisesti ja eniten voittopisteitä saanut saa pisteen voitosta. Jos tässäkin tilanteessa tulee tasapeli, piste siirtyy seuraavaan jakoon, jolloin voitosta saa 2 pistettä. Pelaajat voivat myös sopia, että tässä tilanteessa piste voitosta jää kokonaan jakamatta.

#### **Voittopisteet**

<b>kuninkaista</b>	<b>4</b>
<b>kuningattarista</b>	<b>3</b>
<b>sotilaista</b>	<b>2</b>
<b>ässistä</b>	<b>1</b>

**Voitto.** Voitton tarvitaan tasan 12 pistettä. Jos puolueen pistesaldo menee yli 12:n, tipahtavat heidän pisteensä 7:ään (siitä riippumatta, miten paljon yli 12:n hänen pisteensä menivät). Jos puolue ei saa yhtään tikkiä, sanotaan heidän menneen Porvooseen: pisteet tipahtavat nollaan. Jos matit ja voittopisteet menevät tasan (eli piste jää jakamatta) ja jommalla kummalla puolueella on 12 pistettä, pelataan ylimääräinen jako.

## **Ristikontra**

**Yleistä.** Ristikontra on vanha suomalainen korttipeli, jossa neljä henkeä pelaa pareittain ja pelaaja istuu omaa pariansa vastapäätä. Ainoastaan kortin arvolla on merkitystä, korttien maat ovat täysin yhdenkäteviä. Mitään merkkejä pelitoverille ei saa antaa, paitsi tikkiin laitetuilla korteilla ja tikkiin saa laittaa minkä kortin haluaa, "numerontopakkoa" ei ole.

**Korttien arvot.** On kaksi tapaa laskea pisteet, joista tapa B

on se yleisempi

Pisteidenlaskutapa A:

10	J	Q	K	A
1 piste	2 pistettä	3 pistettä	4 pistettä	5 pistettä

Pisteidenlaskutapa B:

10	J	Q	K	A
10 pistettä	2 pistettä	3 pistettä	4 pistettä	11 pistettä

**Jako.** Normaali 52 kortin pakka ja jokaiselle jaetaan 6 korttia.

**Tavoite.** Parit keräävät tikkejä, joissa on pistekortteja.

**Pelin kulku.** Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa laittamalla yhden kortin eteensä pöydälle oikeinpäin ja nostaa uuden kortin pakasta, jonka jälkeen muut pelaajat laittavat vuorollaan yhden kortin pöydälle. Jokaisella on oltava kädessä 6 korttia kunnes pakka loppuu. Tikin voittoa se, joka viimeksi laittaa pöydälle saman-numeroinen kortin kuin tikin aloittaja. Tikin voittaja kerää tikkiin laitettut kortit ja laittaa ne nurinpäin eteensä ja aloittaa uuden tikin. Pelaaja saa halutessaan laittaa tikkiin kortin suoraan pakasta ja käsikortit pelataan loppuun, kun pakka on tyhjä.

**Pisteiden lasku.** Molemmat joukkueet laskevat tikeissään voitettua pisteet yhteen pistetaulukon mukaisesti. Pelataan 60/120 pisteeseen saakka riippuen kumpaa laskutaulukkoa käytetään (A/B). Jokaisella kierroksella pisteitä on jaossa 60 tai 120. Jos pari ei saa yhtään pistettä jollakin kierroksella, se menettää kaikki aikaisemmat pisteensä.

# Paskahousu

Suomalainen klassikko, josta löytyy useita muunnelmia ja joidenkin mielestä Valepaska on se oikea paskahousu.

**Yleistä.** Tavoitteena on päästä ensimmäisenä käsikorteista eroon, viimeiseksi jääneestä pelaajasta tulee paskahousu. Paras pelaajamäärä on kolmesta viiteen.

## Korttien arvojärjestys ja erikoismerkitys

Kortti	Käyttö	Muuta
3	tavallinen kortti	kolmolen aloittaa pelin
4..9	tavallisia kortteja	
10	kaatokortti, kaataa avopak. jonka päällimmäinen kortti on (3..9)	Jos pelataan tyhjälle pöydälle, seuraavan pelaajan on nostettava tämä. Kymppit pelataan aina yksi kerrallaan.
J..K	tavallinen kortti	Ei saa pelata tyhjälle pöydälle eikä (3..7)n päälle, ellei pakka ole loppu. Jos pelataan tyhjälle pöydälle, seuraavan pelaajan on nostettava tämä. Ässät pelataan aina yksi kerrallaan.
Ässä	kaatokortti, kaataa avopak. jonka päällimmäinen kortti on (J..K)	Kakkoset eivät kaadu, joten ne ovat pelissä mukana loppuun asti ja jäävät paskahousuulle.
2	eräänlainen valtti, joka voidaan pelata minkä tahansa muun kortin päälle, paitsi 10:n ja ässän. Kakkosen päälle saa pelata vain kakkosen.	

**Jako.** Tavallinen 52 kortin pakka, ei jokereita ja jokaiselle jaetaan 5 korttia yksitellen.

**Pelin kulku.** Pelin aloittaa se, jolla on eniten kolmosia. Jos useammalla pelaajalla on sama määrä kolmosia, heistä aloittaa se, jonka kohdalle vuoro ensimmäisenä tulisi (ensin jakajan vasemmalla puolella oleva ja edelleen myötäpäivään, jakaja viimeisenä). Jos kenelläkään ei ole yhtään kolmosta, kysytään nelosia samalla tavalla. Seuraavan pelaajan täytyy laittaa avopakkaan samaa tai suurempaa korttia, esim. viitosen päälle saa laittaa viitosen tai kaksi viitosta tai kuutosen tai kolme yhdeksäistä jne. Katso edellisestä taulukosta tarkemmat ohjeet. Jos pelaaja ei pysty tai halua laittaa korttia avopakkaan, hänen on nostettava koko avopakka itselleen ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Pelaaja voi myös kaataa avopak. Tällöin kaataja kääntää avopak. nurinpäin ja aloittaa seuraavan

avopak. Avopakka kaatuu myös, jos siihen tulee neljä samaa korttia (kakkoset eivät kuitenkaan kaadu). Kädessä täytyy olla aina vähintään 5 korttia kunnes pakka loppuu. Pakasta ei saa nostaa käsikortteja, jos kädessä on 5 korttia tai enemmän. Pelaajan täytyy siis ensin pelata kädestään kortti/kortit saadakseen nostaa pakasta uusia tilalle. Tähän on olemassa yksi poikkeus: pelaaja saa kääntää avopakasta yhden kortin niin, että kaikki pelaajat näkevät sen. Jos se sopii avopakkaan, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Muussa tapauksessa pelaajan on nostettava avopakka ja kääntökortti käteensä. Muut pelaajat pelaavat kukin vuorollaan yhden kortin avopakkaan ja täydentävät käsikorttejaan. Käsiortit pelataan loppuun, kun pakka on tyhjä.

**Valepaska.** Ainoastaan jaon ensimmäinen pelattu kortti on näytettävä, muut asetetaan pöydälle nurin päin ja pelaaja kertoo mitä hän laittaa tai on laittavinaan pinoon, esim. 'kolme viitosta'. Kenellä tahansa on oikeus katsoa, ovatko viimeksi pelatut (=viimeksi pelanneen pelaajan) kortit oikeita. Jos ne ovat oikeita, on katsojan nostettava pakka; jos ne eivät ole, on huijarin nostettava koko pino. Kortteja ei saa katsoa enää, kun seuraava pelaaja on laittanut kortin siihen päälle. Pelin etikettiin kuuluu, ettei kaatokortteja pengota: jos epäilee jonkun huijaavan, on se tehtävä reilusti, eikä jälkikäteen tonkimalla. Pelivuoron siirtyminen pakan 'katsomisen' jälkeen on hieman epäselvä (kohdat 3 ja 4), mutta ainakin kohtia 1 ja 2 kannattaa noudattaa: **1)** Kaataja jatkaa aina, jos kaatokortti paljastui oikeaksi. **2)** Huijari ei saa koskaan jatkaa. Huijaus-tilanteessa jatkaa huijarista seuraava. **3)** Jos kortit (muu kuin kaatokortit) olivat oikeat, jatkaa oikeiden korttien laittajasta seuraava.

## Norske spilleregler 16 - 21

### 31

**Antall spillere:** 2 eller flere

**Antall kort:** Til 31 trenger man en vanlig kortstokk (52 kort) og noen brikker/mynter. Hver spiller starter med 3 liv (representeres av 3 brikker/mynter), og får utdelt 3 kort på hånden. Giveren legger resten av bunken på bordet, og det øverste kortet snus og legges ved siden av.

**Slik spiller man:** Målet med spillet er å trekke inn og sake kort slik at man øker håndens totalverdi. Spillet foregår slik at når det er din tur, skal du enten ta inn et kort fra bunken eller fra sakehaugen. Så skal du sake et kort, de sakede kortene legges ved siden av bunken med bildet opp. Spilleren til venstre for giver starter, og spillet går på rundgang fram til noen "knakker" (banker knyttneven i bordet). Når det er knakket får alle unntatt den som knakket trekke og sake en siste gang. Når turen har kommet tilbake til knakkeren legges alle kortene på bordet (showdown), og den spilleren som har dårligst hånd taper et liv. Taperen blir giver neste runde. Spillet fortsetter slik til alle unntatt én er slått ut. Når man har tap 3 liv er man fortsatt med i spillet (å spille "på blakka"), men taper man flere liv er man ute.

Poengberegning Kortene 2-10 – ansiktsverdi, J-K – 10 points, A – 11 points.

Ved showdown regner man poeng etter denne tabellen, men man skal kun regne kort i samme farge. D.v.s. at man ikke kan legge sammen hjertes og ruter, kun regne fargen som har høyest sum. Unntaket er ess, som er verdt 11 poeng uansett hvilken farge man kombinerer med.

### Agurk

**Antall spillere:** 3 eller flere

**Antall kort:** Hele kortstokken brukes, 52 kort.

**Meningen med spillet:** Å ikke å ta siste stikk.

**Slik spiller man:** Hvilken sort kortene er har ingen betydning, det er kun verdien på kortene som har betydning. Spillerne skal ha utdelt 7 kort og spilleren til venstre for giver begynner. Neste spiller må alltid stikke over eller legge et kort med samme verdi, kan de ikke stikke over eller må de sake sitt laveste kort. Den som tok det siste stikket, spiller ut igjen. Den som har det høyeste kortet i siste runde tar stikket. Skulle 2 eller flere spillere ha det høyeste kortet med lik verdi, får samtlige poeng. Spilleren eller spillerne får poeng som tilsier kortets verdi. 14 poeng for et ess, 13 poeng for konge osv. Når en spiller når 30 poeng er han eller hun ute av spillet. Vinneren er den som holder seg inne i spillet lengst.

### Amerikaner

**Antall spillere:** 3-5 (men best med 4)

**Antall kort:** Alle 52 kort skal deles ut. Hvis spillerne ikke får like mange kort, må dere ta vekk en eller flere toere.

**Kortenes verdi:** Ess er høyest og to er lavest.

Meningen med spillet: Å få flest poeng. Man får poeng ved å ta flest mulig stikk, enten alene eller sammen med en hjelper.

**Slik spiller man:** Før man spiller ut kort skal det være en meldingsrunde. Du melder hvor mange stikk du og en hjelper skal ta. Hvis du for eksempel melder at du skal ta fem stikk, må neste spiller enten si pass eller melde et høyere antall stikk. Meldingsrunden er ferdig når ingen vil by over den siste meldinga. Alternativt kan du melde "Amerikaner". Det er den aller høyeste meldinga, og betyr at du skal ta alle stikkene alene. Hvis den høyeste meldinga er "Amerikaner", så spilles det uten trumf, og ingen er på lag. Den som meldte "Amerikaner" starter. Men det er veldig sjelden at dette skjer. Vanligvis er den høyeste meldinga ei tall-melding. Den som meldte høyest skal da starte med å spille ut et kort. Dette kortet bestem-



mer hva som blir trumf-fargen. Hvis du har meldt høyest og for eksempel spiller ruter 8, så blir ruter trumf. Etter at du har spilt ut det første kortet skal du si hvilket kort du vil at en av de andre spillerne skal spille ut. Dette kortet må også være trumf, og den som har kortet må spille det ut. Han blir din hjelper denne runden. Man spiller så om stikk på vanlig måte. Den som meldte høyest og hjelperen hans samarbeider om å ta så mange stikk sammen som ble meldt, mens de andre spillerne hver for seg skal ta så mange stikk som mulig.

**Slutt:** Runden er ferdig når spillerne er tomme for kort. Poeng: Hvis den spilleren som meldte høyest og medhjelperen hans får minst like mange stikk som meldt, får begge like mange poeng som meldinga. Hvis de for eksempel har meldt at de skal ta åtte stikk, men klarer å ta ti, får de allikevel bare åtte poeng. Hvis de ikke klarer å ta nok stikk, får de like mange minuspoeng som antall stikk de skulle ta. Hvis de trengte åtte stikk, men bare fikk sju, får de altså åtte minuspoeng. De andre spillerne får ett poeng hver for hvert stikk. De samarbeider ikke, så hvis du klarer å ta to stikk og en annen spiller tar ett, så får du to poeng og han ett poeng. Hvis noen melder "Amerikaner", så får vedkommende like mange poeng som antall mulige stikk hvis han klarer det. Er dere fire spillere gir altså "Amerikaner" 13 poeng. Men mislykkes han i å ta alle stikkene, så får han like mange minuspoeng (-13 hvis dere er fire spillere).

## Gris

**Antall spillere:** 3-8

**Antall kort:** 52. Hver spiller skal ha seks kort. Resten legges i en bunke.

**Meningen med spillet:** Å samle på kort til alle de seks kortene dine er i samme farge. For eksempel alle i spar. Den spilleren som først får seks kort i samme farge skal

gjøre et tegn (se nedenfor). Når de andre spillerne ser at noen gjør tegnet, gjelder det for dem å også gjøre samme tegn så fort som mulig. Taperen er den siste som gjør tegnet.

**Slik spiller man:** Alle spiller samtidig i dette spillet. Spillerne skal velge ut ett av kortene sine som de ikke vil ha lenger. Dette kortet legger dere på bordet med forsiden ned. Når hver spiller har lagt ned et kort, sender alle sitt kort til spilleren til venstre. Alle tar så opp det nye kortet som de får hos sin spiller til høyre. Deretter velger dere på samme måte et nytt kort å sende bort. De kortene som sendes må ikke vises til andre spillere enn dem som skal ha dem. Sånn fortsetter dere å spille helt til en av deltagerne har fått seks kort i samme farge.

Men noen ganger kan det skje at du får tilbake igjen et kort som du har hatt på hånda og sendt vekk før. Det betyr at kortet har vært innom alle spillerne, men det er ingen som vil ha det (ingen samler på den fargen). Når dette skjer, så får du lov til å bytte dette kortet bort. Vis i så fall kortet til de andre før du legger det vekk, og trekk et nytt fra bunken.

**Slutt:** Når en spiller har klart og få alle sine kort i samme farge, skal han eller hun gjøre et tegn. Når de andre ser at noen gjør tegnet, må de også gjøre samme tegn så fort som mulig. Den siste som gjør tegnet taper runden, og får en bokstav. Første gang noen taper en runde får han eller hun G, neste gang R, så I og til slutt S. Den første som har fått GRIS blir gris og har tap. Hvis ingen har blitt gris enda, så deler dere ut kortene på nytt til en ny runde. Hvis noen gjør tegnet uten å ha fått alle kort i samme farge, så får han eller hun også en bokstav.

**Tegnene:** Hvilket tegn dere skal bruke avhenger av hvilken farge den første som gjør tegnet har på kortene sine: Legg tommelen på kanten av bordet. Legg hånda på hjertet. Pek på vinduet. Klø deg i håret. Noen spiller også sånn at de gjør spar-tegnet uansett. Så dere bør avtale på forhånd hvilke tegn-regler dere skal bruke.

## Hjerter

**Antall spillere:** 4

**Antall kort:** 52, ingen jokere

**Kortenes verdi:** Hvert hjertekort gir ett poeng, spar dame gir 13 poeng. Alle andre kort har gir ingen verdi.

**Dette går spillet ut på:** Å få så lite poeng som mulig. Spillet starter slik: Hver spiller får 13 kort. Etter utdeling av kort velger man ut 3 kort som man gir med billedsiden ned til spilleren på sin venstre side. Når man gir kort videre må man først legge kort klare til at spilleren på sin venstre side kan plukke de på sin hånd, dernest skal man plukke opp kortene som spilleren på sin høyre side har lagt klare til deg og ta dem på hånden.

I andre runde gir man kort til spilleren til høyre, og følger ellers samme prosedyre. I tredje runde gir man til spilleren som sitter tvers over. I fjerde runde gir man ingen kort videre. Denne syklusen repeteres til spillet er slutt.

**Spilleregler:** Den spiller som har kløver to starter spillet med å spille det kortet. Spillet fortsetter i solens retning og spillerne spiller ut hvert sitt kort i tur og orden. Må må følge farge. Om man ikke kan følge farge kan man spille ut hvilket kort man vil unntatt hjerter, som man ikke kan spille ut i første sticket. Den som spilte det høyeste kortet i gjeldende farge får sticket. Den som tok siste stikk legger neste kort (og bestemmer dermed også gjeldende farge i det sticket). Man kan ikke spille hjerter som første kort i et stikk om hjerter ikke har blitt spilt ut tidligere.

**Poengberegning:** - Man får et poeng for hver hjerter man har blant sine stikk og 13 poeng for spar dame. Spillet fortsetter til noen har fått 100 poeng.

- Dersom man klarer å ta samtlige poengkort i en runde (alle hjerter og spar damen, kalles også å ta ned månen) får man null poeng og alle andre spillere får 26 poeng i straff.

- Spillet går ut på å få så lite poeng som mulig. Derfor forsøker man å unngå hjerter og spar dame i sine stikk.

## Lyveren

**Antall spillere:** 2-4

**Antall kort:** 52. Hver spiller skal ha ti kort, og resten legges i en bunke.

**Kortenes verdi:** Ess er høyest og to er lavest.

Meningen med spillet: Å bli først kvitt dine kort.

**Slik spiller man:** Alle som spiller ut kort legger kortene i en felles haug på bordet. Når det er din tur, kan du spille ut ett eller flere kort i serie i samme farge. Kortene må være høyere enn øverste kort i haugen. Hvis du ikke kan spille ut noe, må du ta inn hele haugen. (Neste spiller får da spille ut hva som helst)

Det som er spesielt med Lyveren, er imidlertid at kortene dere spiller ut legger dere med forsida ned. I stedetfor så sier dere muntlig hva slags kort dere spiller ut. Og det er lov å lyve. Hvis andre mistenker at du lyver på ett eller flere av kortene du spilte ut en tur, kan han si ifra, og du må snu de kortene du spilte ut. Hvis det stemte at du løy, må du trekke inn tre kort fra bunken. Om du derimot ikke løy, må den som trodde at du løy trekke inn tre kort. Den av de to som ikke måtte trekke inn kort, får spille ut et valgfritt kort. Dette legges selvsagt også med forsida ned, og det er fortsatt lov til å lyve.

Hvis en spiller legger på alle kortene i en farge fra to til ess på en gang, går alle kortene ut av spillet. Og den som spilte dem får spille et nytt kort.

**Slutt:** En spiller som er tom for kort har vunnet, og går ut av spillet. De andre fortsetter å spille helt til bare en er igjen.

## Mattis

**Antall spillere:** 2-6

**Antall kort:** Hele kortstokken. Hvis dere bare er to spillere må dere ta bort noen kort. Hver spiller skal ha tre kort. Resten av kortene legges i en bunke midt på bordet.

**Kortenes verdi:** Ess er høyest og to er lavest

**Meningen med spillet:** Å bli kvitt sine kort fortest mulig i andre avdeling av spillet.

**Slik spiller man:** Mattis består av to avdelinger. I første avdeling spiller dere om stikk, og prøver å samle på gode kort. I andre avdeling er det om å gjøre å bli kvitt alle håndkortene.

**1. avdeling:** I første avdeling har farge ingen betydning. Den som starter spiller ut et kort til motspilleren til venstre. Motspilleren må så spille ut et kort. Den som har spilt ut det høyeste kortet, vinner stikket og får begge kortene. Kortene legges ned i en egen bunke foran spilleren. Den som vant stikket skal spille ut det neste kortet til sin motspilleren til venstre.

Hvis kortene dere har spilt ut er like høye, skal dere spille ut to nye kort (det er krig). Den som har høyest nå får alle kortene.

Så lenge det er flere kort igjen i bunken, skal dere trekke inn kort sånn at dere hele tiden har tre kort på hånda. Det er også lov til å sjanse: Når det er din tur til å spille ut kan du om du vil trekke et kort fra bunken i stedet for å spille ut et kort fra hånda. Det kortet du trekker, må du spille ut.

Den som tar inn det siste kortet i bunken, skal imidlertid ikke ta det opp på hånda. Ingen må se hvilket kort dette er før alle spillerne er tomme for håndkort, fordi dette kortet avgjør hva som skal være trumf i andre avdeling. Dersom bare en spiller har håndkort igjen, legger han disse kortene ned sammen med alle kortene han har vunnet i stikk. Den som vant trumfen legger også ned trumfen sammen med sine vunnede kort.

**2. avdeling:** Den som fikk trumfen begynner 2. avdeling, og spiller ut et valgfritt kort. Neste spiller må spille ut et kort i samme farge (eller trumf) som er høyere. Slik fortsetter spillet til alle spillerne har spilt ut kort. Den som spilte ut det høyeste kortet får stikket, og skal spille ut de(t) neste kortet. Det har imidlertid ingen betydning hvem som får stikket, og disse kortene legges derfor

vanligvis bare bort i en felles haug. Hvis en spiller ikke kan spille ut noe kort, må han ta inn de(t) første kortene i dette stikket.

Hvis for eksempel spiller en spiller ut kløver 4, spiller to spiller kløver knekt, så må spiller tre ta inn firen hvis han ikke kan spille ut noe kort. Stikket er ikke avsluttet før det er spilt ut like mange kort som det er antall spillere. I eksemplet ovenfor hvor spiller tre måtte ta inn et kort, blir det etterpå spiller en som må spille ut et kort på nytt igjen.

Etter at han har gjort det, blir det spiller to sin tur. Når også han har spilt ut et nytt kort, er det spilt ut kort tre ganger i dette stikket, og spiller to får stikket (avstikk). Spillerne kan avtale at det skal være lov til å legge serie. Serie vil si at du i stedet for å bare måtte spille ut ett kort, kan spille ut sekvenser av kort. Alle kortene må være i samme farge. Når noen ikke kan spille ut noe kort, og den første i stikket spilte ut en sekvens, må den som ikke kan spille ut noe kort ta inn hele sekvensen.

**Slutt:** Spillet er ferdig når alle unntatt en spiller er tom for kort. Taperen blir Mattis.

**Obs:** Hvis en spiller skulle komme gjennom første avdeling uten å få noen kort, har han ikke vunnet! Første gang det blir hans tur i andre avdeling kan han ikke spille ut noe kort, og han må trekke inn.

## Ramina

**Antall spillere:** 3-8

**Antall kort:** Alminnelig kortstokk på 52 kort, pluss noen sjetonger

**Slik starter man:** Man deler ut 5 kort til hver, unntatt om man er 8 spillere, i så fall deler man ut 4 kort til hver. Det øverste kortet i stokken vendes opp og blir trumf. Det plasseres nedest i stokken, vendt til siden. Man spiller i solens retning.

**Kortenes verdi:** Kortene har alminnelig verdi, ess er høyest og toere lavest.

**Dette går spillet ut på:** Man skal oppnå 10 poeng først. Det kan til og med skje midt i en omgang. Vinneren får alle sjetongene i banken.

**Spilleregler:** Spillet startes med spilleren på giverens venstre side. Så velger alle å endelig spille eller si pass. Spillere som velger å spille betaler en sjetong til banken og får lov til å legge ett til fire kort, og tar like mange kort som man la ned. De spillere som sa pass legger alle sine kort og deltar ikke i spillerunden (akkurat som i poker). Dersom en spiller har 9 poeng er man tvunget til å spille og kan dermed ikke si pass. En spiller må ikke si pass mer enn to ganger etter hverandre, så etter å ha sagt pass to ganger på rad er man tvunget til å spille. Spillerne kan eventuelt bli enige før spillet om hvor mange ganger man får lov til å si pass på rad.

Spilleren til venstre for giveren som ikke har sagt pass, legger ut det første kortet. Under hele spillet må man følge farge og trumf. Dersom man ikke har den farge som blir spilt kan man spille hvilket kort man vil. Høyeste kortet vinner stikket og vinneren av siste stikk legger neste kort.

**Poengberegning:** Hvert stikk er verdt ett poeng. Hvis en spiller ikke tok et eneste stikk i runden får man straff. Man taper da alle tidligere inntjente poeng og må betale en sjetong til banken.

## Stress

**Antall spillere:** 2-4

**Antall kort:** Hvis det er 2 spillere, skal man ha seks bunker med 4 kort i hver bunke. Er det 3, skal man ha 4 bunker med 4 kort i og er det 4, skal hver spiller ha 3 bunker med fire kort i hver bunke.

**Kortens verdi:** Intet verdi trengs i dette spillet.

**Meningen med spillet:** Å bli kvitt alle kortene først.

**Slik spiller man:** Man deler alle kortene utatt fire, de legger man åpne (med billedsiden opp) midt på bordet. Så sier man "klar, ferdig, gå!" også tar hver spiller opp sin første bunke. Hvis det foreksempel ligger en firer på

bordet, og du har en selv, er det lurt å ta den firern, men da må du bytte den mot et av dine egne. Det skal altså alltid ligge fire kort der. Man har lov til å ta flere om gangen, men da må man legge ut kort igjen kjøpt, for her er det ikke lov å jukse! Når man har fått et stikk (det vil si fire av samme tall i en bunke), legger man de kortene åpne etter hverandre på et eget sted, for å ikke bli forvirra på om det er et stikk eller deler av en bunke som ikke er ferdig. Slik fortsetter man til det er en bunke igjen, og når den bunken har blitt til stikk, skynder man seg og kaste stikken på bunken der man har de andre stikkene og roper høyt og tydelig: "Stress!"

**Slutt:** Når "stress!" har blitt sagt.

## Vri åter

**Antall spillere:** 2-6

**Antall kort:** Hele kortstokken brukes. Hver spiller skal ha seks kort. I tillegg legges et kort åpen ved siden av bunken, dette er begynnelsen på sakehaugen.

**Meningen med spillet:** Å bli først kvitt dine kort.

**Slik spiller man:** Hver gang det er din tur, skal du spille ut et kort av samme farge som det øverste kortet i sakehaugen. Eller du kan spille ut et kort som har samme tallverdi som det øverste kortet. Dette kalles å vri. Om du har flere kort med samme tallverdi kan alle spilles ut samtidig.

Hvis du ikke kan (eller vil) spille ut et kort, må du trekke inn kort fra bunken helt til du spiller ut et kort. Du kan maks trekke inn tre kort, så hvis du har trukket inn tre kort uten å kunne (eller ville) spille ut et kort, sier du pass og det blir neste spillers tur.

Åttere er spesielt som alltid kan brukes til å vri med. De kan spilles uavhengig av hvilket kort som ligger øverst i sakehaugen fra før. Den som spiller ut en åter må si hvilken farge han vrir til, og neste spiller er nødt til å spille ut et kort i denne fargen. Ingen spiller har imidlertid lov til å vri første gang det er spilleren sin tur. Dette gjelder

uansett om han vil vri på vanlig måte eller med en åtter. Når du bare har ett kort igjen på hånda, skal du si "Olsen". (Hvis dere spiller Vri åtter sier dere "Ett kort igjen" i steden for.) Hvis du glemmer det, kan en av de andre spillerne slå i bordet og si "Bank i bordet", og du må trekke inn tre kort fra bunken.

**Slutt:** Spillet er ferdig når alle unntatt én spiller er tom for kort. Hvis bunken blir tom før spillet er ferdig skal alle kortene i sakehaugen (unntatt det øverste) stokkes på nytt og bli til en ny bunke.

## English game rules 21 - 31

### 31

**Players and Cards.** 31 is played by 2-4 players. A standard 52 card pack. Aces are worth 11 points, the court cards 10 points and the other cards at their pip value.

**Object of Game.** The object is to collect 3 cards of the same suit as high as possible. Two court cards, plus an ace gives 31, which is the highest score you can get.

**Deal.** Dealing is always clockwise from the dealer one card at a time. When each player has been dealt 3 cards place the rest of the deck in the centre as the stock. Turn the top card over face-up beside it.

**The Play of the Hand.** The player to the left of the dealer starts the game and the turn will then continue clockwise around the table.

**A normal turn consists of:** 1. Either the player takes the top card in the discard pile, or the player takes the top card in the stock.

2. The player puts a card in the discard pile

**Knocking.** If at your turn you believe you have more points in your hand than your opponents you may knock.

When you knock your turn ends automatically without

you having to draw a card. The other players then have one more turn each after which the cards are shown and the points are added together.

The player with the least number of scores loses one point. If all players have an equal score, all except the one that knocked loose 1 point. If the player who knocked has the lowest score then he loses 2 points. If 2 or more players have weak hands, and none of them have knocked then they lose 1 point each.

**Declaring 31.** Should a player get 31 it must be shown immediately and ends the hand. Every other player loses unless it happened on the initial deal and they also have 31.

**Scoring.** In this game each player starts with three lives. Anyone who loses a round loses a life. If you have 0 lives and lose a hand you are out of the game and the game continues with the remaining players.

The value of the three cards you have in your hand is the sum of the individual cards if they are of the same suit. If you have 3 cards of the same suit, such as diamonds, you count the values of all three cards together. If only 2 of the cards are diamonds and the last one a different suit, count the two diamonds together unless the last card alone represents a greater value by itself. If you have 3 different suits in your hand your score is the value of the highest card. The maximum possible score is 31 - an ace and two court cards of the same suit.

**31 with three of a kind.** In this version players are also able to collect a set. A set (any three of a kind) gives 30.5 points. If you have a set you can knock.

## Cucumber

**Players and Cards.** Agurk is played with an ordinary deck of 52 cards. From 2 to 7 players participate. The cards are ranked A, K, Q, J, 10, 9, ..., 2; the suits have no significance.

**Object of the game.** Not to take the last trick. The player

to take the last trick of each hand receives a penalty.

**Deal.** Cards are shuffled by the dealer and then dealt 7 at a time, face down, clockwise, starting with the forehand (i.e., the player to the left of the dealer). Cards not dealt are not disclosed.

**The Play of the Hand.** Seven tricks are played. The cards played are simply placed on the table face-up in front of each player; the cards are neither collected nor turned over after each trick. Any player may inspect any of the cards played to previous tricks. Forehand leads to the first trick; the player to take a trick leads to the next trick. Once a card is led, the remaining players follow to a trick in clockwise rotation.

The card lead can be chosen freely. The other players in turn have a choice between:

Playing any card whose rank is at least as high as the highest card so far played to the trick, or playing their lowest ranking card.

The highest ranking card takes the trick; if there are several of these, the last of them to be played takes the trick. The turn to deal passes clockwise after each hand. If the player whose turn it should be to deal has been eliminated from the game (see below), then the dealer is the next player in rotation who is still in the game.

**Scoring.** The player who takes the last trick loses the deal and is penalized. Each player's score is the running total of the penalties he has accumulated. The losing player on a deal receives as many penalty points as the rank of the card taking the last trick (A=14, K=13, Q=12, J=11, spot cards according to the number of spots).

When a player's score reaches or exceeds 30, he loses a life and no longer participates in the game. Eventually, only two players remain; they continue to play until one of them loses his life. The sole survivor is the winner of the game.

**Strategy.** It is advisable to play the right value cards in the beginning of the game. You should save some high cards,

so you can take a trick. Then you can play a card of your choice in the next round.

The main purpose is to have some low cards in the last rounds.

## British Euchre

**Players and Cards.** Euchre is a plain-trick game for four players in fixed partnerships, partners sitting opposite. Just 5 cards are dealt to each player.

A pack of 25 cards is used consisting of A K Q J 10 9 in each of the four suits: hearts, diamonds, clubs and spades, plus a joker. If your pack of cards has no joker, the two of spades can be used as a substitute.

The trump suit has 8 cards ranking from highest to lowest as follows:

Benny, or Best Bower (the joker or two of spades)

Right Bower (the jack of the trump suit)

Left Bower (the other jack of the same colour as the trump suit)

Ace, King, Queen, Ten, Nine

The other suits have 6 or 5 cards ranking as normal: A K Q (J) 10 9.

Note that Benny and Left Bower count for all purposes as belonging to the trump suit. For example if hearts are trumps, the jack of diamonds is a heart not a diamond. It can be played to a heart lead and if it is led, it must be followed by hearts.

The word Bower comes from the German Bauer, which means farmer or peasant and is also a word for Jack.

**Object of Game.** The object is to win at least three of the five tricks - with an extra bonus for winning all five.

**The Deal.** The first dealer is selected at random. The turn to deal then rotates clockwise throughout the game. The dealer shuffles and the player to the dealer's left may either cut or "bump" - that is, knock the cards to indicate that they should be dealt as they are, without cutting.

Five cards are dealt to each player in two rounds. The

dealer deals clockwise, giving each player a packet of two or three cards in any order - any player who was dealt two in the first round gets three in the second and vice versa. The dealer then turns the next card in the pack face up. This up-card is used as a basis for selecting the trump suit. The remaining four cards are left face-down and are not used.

**Making trumps.** This process determines the trump suit and which team are the makers - that is the team which undertakes to win three tricks. First each player in turn, beginning with the player to the dealer's left, has the option of accepting up-card's suit as the trump suit or passing. **Specifically:** The player to dealer's left may either pass or say "I order it up"

If the first player passes, the dealer's partner may either pass or say "I turn it down"

If the first two players pass, the player to dealer's right may either pass or say "I order it up"

If all three other players pass, the dealer may either collect the up-card, saying "I take it up", or pass by saying "over" and turning the up-card face-down.

If either of the dealer's opponents order it up or if the dealer decides to take it up, the suit of the up-card becomes trumps; the dealer adds the up-card to her hand and discards a card face-down. Note that (at least in this version of Euchre), the dealer's partner cannot make trumps and play with a partner. The dealer's partner can only make the turned up suit trumps by playing alone. In Britain this is done by saying "I turn it down", in which case the dealer's cards are placed face-down on the table and dealer's partner plays alone, with the turned suit as trump.

If all four players pass, the up-card is turned face-down, and there is a second round in which players have the option to make any suit trump, other than the suit of the up-card. Again the player to the dealer's left speaks first and may either pass again or name a suit. If the first player passes the second may name a suit or pass, and so on. If

all four players pass a second time the cards are thrown in and the next player deals.

Note that the trump making process ends as soon as someone accepts or makes trump (rather than passing). That player's side are the makers and the other side are the defenders.

If the Benny is turned up then the dealer's team are automatically the makers - no one else gets an opportunity. The dealer must choose a trump suit without looking at her cards. She then picks up her five cards and the Benny and discards one.

**Going Alone.** After trumps have been made, but before the first lead, any player may announce that they are playing alone. The partner of a lone player puts her cards face-down and takes no part in the play.

Either a member of the makers side or a defender may play alone. It is even possible that a maker and a defender choose to play alone, in which case there will be only two active players.

**The Play of the hand.** If all four players are in the game, the game begins with the player to the dealer's left leading to the first trick. If one player is playing alone, the person to that player's left leads first. If two players are playing alone, the defender leads.

Any card may be led, and each player in clockwise order must follow suit by playing a card of the same suit as the card led if possible. A player who cannot follow suit may play any card.

Remember that, for purposes of following suit, Benny and the Left Bower are considered to belong to the trump suit and not to any other suit.

The trick is won by whoever played the highest card of the suit led, unless a trump was played in which case the highest trump wins. The winner of each trick leads to the next one.

**Scoring.** If all four players are playing then the scores are as follows:

If the makers win 3 or 4 tricks they score 1 point.

If the makers win all 5 tricks they score 2 points.

If the makers take fewer than 3 tricks they are said to be euchred, and the defenders score 2 points.

If a member of the makers' team is playing alone and wins all 5 tricks, the team scores 4 points instead of 2 - otherwise the scores are as above.

If a member of the defenders' team is playing alone and succeeds in winning at least 3 tricks, thereby euchring the makers, the defenders score 4 points instead of 2 - otherwise the scores are as above.

The game is normally played to 11 points - that is, the team which first reaches 11 or more points over several deals win the game. It is usual for each team to keep score using a spare 5 and 6 from the pack (as these cards are not used in the game). The cards are arranged on the table so that the number of pips showing shows the team's current score. Sometimes people play to 15 points (using a 7 and an 8 to keep score) or to 10 points.

## Hearts

**Players and Cards.** Hearts is played by four people.

A standard 52 card deck is used, with the cards in each suit ranking as usual from ace (high) down to two (low). There is no trump suit.

Each heart is worth one penalty point and the queen of spades is worth 13 penalty points. The other cards have no value.

**Object of Game.** The object is to avoid scoring points. The game is ended by someone reaching or going over 100 points, and the winner is the player with the lowest score at this point.

**Deal and Passing.** Deal and play are clockwise. All the cards are dealt out one at a time, so that everyone has 13 cards.

On the first hand, after the deal, each player passes any three cards face-down to the player to their left. When

passing cards, you must first select the cards to be passed and place them face-down, ready to be picked up by the receiving player; only then may you pick up the cards passed to you, look at them and add them to your hand.

On the second hand each player passes three cards to the player to their right, in the same way. On the third hand each player passes three cards to the player sitting opposite. On the fourth hand no cards are passed at all. The cycle then repeats until the end of the game.

**The Play of the Hand.** The person who holds the 2 of clubs must lead it to the first trick. The other players, in clockwise order, must play a card of the suit which was led if possible. If they do not have a card of that suit, they may play any card. The person who played the highest card of the suit led wins the trick and leads to the next trick. It is not allowed to lead a heart until after a heart has been played to a previous trick, unless your hand contains nothing but hearts. Discarding a heart, thus allowing hearts to be led in future, is called breaking hearts. In general, discarding a penalty card on a trick is called painting the trick.

A player whose hand consists entirely of hearts may lead any heart, thereby breaking hearts, even if hearts have not previously been broken.

Players are permitted to lead spades to any trick after the first. In fact it is a normal tactic to lead lower spades to try to drive out the queen.

**Scoring.** Normally, each player scores penalty points for cards in the tricks which they won. Each heart scores 1 point, and the queen of spades scores 13 points. However, if you manage to win all the scoring cards (which is known as a shooting the moon), your score is reduced by 26 points, or you may choose instead to have all other players' scores increased by 26 points.

The game continues until one player has reached or exceeded 100 points at the conclusion of a hand. The person with the lowest score is the winner.



## Knaves

**Players and Cards.** Three, with each player for himself. (However, the two losing players often act as temporary partners so they can gang up on the winning player). A standard deck of 52. In each suit, the cards rank: A (high), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

**Object of Game**

Each player tries to win tricks without taking any jacks.

**Deal.** Players cut for the deal, with the highest card becoming the first dealer. Each player is dealt thirteen cards one at a time. The next card is turned up to denote trumps. Deal rotates clockwise around the table.

**The Play of the Hand.** The player on the dealer's left has the first lead. Each player must then follow suit of the led card if he can. Failure to do so is a revoke. If a player does not have a card of the suit led, he may play any card he wishes. The trick is won by the highest trump card played to it, or by the highest card of the suit led if no trumps are present. The winner of the trick leads to the next trick.

**Scoring.** At the end of each hand, each player scores one point for every trick they have taken. If he has any jacks in his tricks, he subtracts penalty points as follows:

J♥ = 4 points

J♦ = 3 points

J♣ = 2 points

J♠ = 1 point

A player may have a minus score. The winner is the first player to reach plus 20 points

**Revoking.** This is failing to follow suit when able to. A player is not penalized if his error is corrected before the trick is turned over. Once the trick is turned over, but before the start of the next trick, an opposing player may call a revoke. A player cannot win the game on any hand in which they revoke. The revoking player loses three points as a penalty. (Variant rule: all other players receive three bonus points instead).

**Calling.** If a player exposes a card other than in normal play, he must leave it face up on the table until one of his opponents "calls" him to play it on a trick where it will not cause a revoke.

## Oh Hell

**Players.** From 3 to 7 people can play. The game is best when played with 4 to 6.

**Cards.** A standard 52 card deck is used. The cards in each suit rank (from high to low) A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2.

**Sequence of Hands.** The game consists of a series of hands. The first hand is played with 7 to 10 cards dealt to each player, depending on the number of players:

3 to 5 players, 10 cards each

6 players, 8 cards each

7 players, 7 cards each

Each successive hand is played with one card fewer, down to a hand of just one card each, then one card more per hand back up to the starting level.

**Example: With 7 players, the hands are:** 7 cards, then 6,5,4,3,2,1, then 2,3,4,5,6,7, for a total of 13 hands to the game. A game should take approximately 45 minutes.

**Object of the Game.** The object is for each player to bid the number of tricks he thinks he can take from each hand, then to take exactly that many; no more and no fewer. Points are awarded only for making the bid exactly, and are deducted for missing the bid, either over or under (see scoring below).

The hook is that at least one player will fail on each hand, because the total number of tricks bid by the players may not equal the number of tricks available on that hand.

**Deal.** To determine the first dealer, draw cards. The player with the highest card deals first. The turn to deal rotates clockwise with each hand.

The cards are shuffled and cut and the dealer deals the cards one at a time until everyone has the appropriate number of cards for the hand being played. The next card

is turned face up and the suit of this card is the trump suit for the hand. The trump suit beats any of the other three suits played in that hand. The remaining undealt cards are placed in a face down stack with the turned trump on top of it.

**Bidding.** The bidding in each hand begins with the player to the left of the dealer, then continues clockwise, back round to the dealer, who bids last. Each bid is a number representing the number of tricks that player will try to take. Everyone must bid - it is not possible to pass, but you can bid zero, in which case your object is to take no tricks at all. A bid may be changed only if the next player to the left has not yet bid. Remember the hook: the dealer may not bid the number that would cause the total number of tricks bid to equal the number of tricks available; a hand will always be "over-bid" or "under-bid". Keep in mind when bidding that not all cards in the deck are in play in any hand.

**Play.** The play begins with the player to the dealer's left, who leads the first card. The lead may be any suit (including trumps). Play follows clockwise. Each player must follow the suit led, if he can. If not, he may play any other card in his hand, including a trump. The player who has played the highest trump card, or if no trump was played, the highest card of the suit led, wins the trick. That player then leads to the next trick. Continue until all tricks have been played and won.

**Scoring.** The score keeper is designated prior to each game according to house rules. The designated scorekeeper notes each bid and resulting scores on a score sheet.

There are many different ways to score Oh Hell!

In the simplest version, a player who wins the exact number of tricks bid scores 10 plus the number of tricks bid (10 points for zero tricks, 11 for 1 trick, 12 for two tricks, etc). Players who take more or fewer tricks than they bid score nothing. This method has the advantage that the score keeper, having written down the bids at the start of

the play, can simply write a figure "1" in front of those that were successful and delete those that are not.

Perhaps the most widespread scoring method is to award 1 point for each trick won plus a bonus of 10 points for players who win exactly the number of tricks they bid. So for example a player who bid 2 would score 12 points for winning exactly 2 tricks, but only 1 for 1 trick and 3 for 3 tricks. This gives a player whose bid fails a slight incentive to win as many tricks as possible.

## Ramina

**Players and Cards.** Ramina is played by 3-8 players with a standard 52 card deck

Cards have normal value ace is the highest 2 is lowest Each player gets same amount of tokens preferably several so they don't run out too fast.

Besides tokens, pen and paper are needed for score keeping

**Deal.** 5 cards are dealt to each player, except with 8 players then only 4 cards are dealt to each. The top card of the deck is turned to be trump and placed under the deck sideways. Deal and play are clockwise.

**The Play of the Hand.** Starting with the player on the dealers left side each player may choose to play or to pass. Players that chooses to play pays one token into the bank and may change 1-4 cards from her hand and taking the same amount of cards from the deck. Players that chooses to pass, put all cards away and do not participate in the game at this round. If a player has 9 points already it's a force play, he or she may not pass. Players may pass only two times on streak after that it's force play. Players may agree on different max on passing but that has to be done before game is started. The player on the dealers left side starts the first trick when all players have changed their cards. If the player on the dealers left side passes, then the first player to the left that has paid to be in the round starts the trick. Colour and trump are forced. Meaning

that asked colour must be played if you have it in your hand. If you don't have the asked colour then you must play a trump card and if you don't have a trump card then you can play whatever card you like. The winner of the trick is the player that plays the highest card. The winner of a trick starts the next trick.

**Scoring.** Each trick scores 1 point. If a player didn't take any trick she is burned. In this case the player loses all earlier points and must pay 1 token into bank.

The game is ended immediately when a player has reached 10 points. This can happen in the middle of a trick.

The winner takes home all token from the bank.

## Scum

**Players and Cards.** About 4 to 7 people using a standard 52 card deck. The suits are irrelevant and the cards rank, from

high to low, 2 A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3.

**Object of the Game.** The object is to get rid of all your cards as soon as possible. The last player left with cards is called the scum, asshole, or whatever term of derision is locally used.

**Deal.** The game is played clockwise. All the cards are dealt out. Some players may have one more than others.

**The Play of the Hand.** The player to dealer's left starts by leading (face up) any single card or any set of cards of equal rank (for example three fives). Each player in turn must then either pass (i.e. not play any cards), or play face up a card or set of cards which beats the previous play. A single card is beaten by any higher single card. A set of cards can only be beaten by a higher set containing the same number of cards. So for example if the previous player played two sixes you can beat this with two kings, or two sevens, but not with a single king, and not with three sevens (though you could play two of them and hang on to the third).

It is not necessary to beat the previous play just because

you can - passing is always allowed. Also passing does not prevent you from playing the next time your turn comes round.

The play continues as many times around the table as necessary until someone makes a play after which everyone else passes. All the cards played are then turned face down and put to one side, and the player who played last (and highest) to the previous "trick" starts again by leading any card or set of equal cards.

**For example the play might go:**

A	B	C	D	E
44	Pass	Pass	66	99
JJ	Pass	Pass	Pass	KK
Pass	Pass	AA	Pass	Pass
Pass	Pass			

C then starts again by leading any card or set.

When a player whose turn it is to play has no more cards left, the turn passes to the next player in rotation. Therefore in the example, if the two aces were C's last two cards, it would then be D's turn to play anything.

**Social Status.** The first player who is out of cards is awarded the highest social rank - for Americans this is President - the next is Vice-President, then Citizen and so on down. The last player to be left with any cards is known as the Beggar, Scum, Asshole or by various terms of abuse. For Europeans the ranks can be King, Minister, ... , Peasant or Boss, Foreman, Worker, Bum.

For the next hand the players move seats. The President selects the most comfortable chair, the Vice President sits to the President's left, and so on around to the Asshole who sits to the President's right, probably on a crate or packing case.

The Asshole is responsible for shuffling, dealing and clearing away the cards when necessary. As the players are now seated clockwise in order of rank, the first card is dealt to the President, the second to the Vice President, and so on down.

When the deal is complete, the Asshole must give his highest card to the President, and the President gives back in exchange any card which he does not want.

The President then leads any card or set of cards and the game continues as before.

**Scoring.** The players get points depending on their position - for example 2 for the President, 1 for the Vice President and nothing for the others. More importantly, the players of higher status are entitled to enjoy and generally abuse their power over the lower ranking players.

**End of Game.** The game continues until one player has reached 11 points.

## Shithead

**Players and Cards.** From two to five may play. The game is best with at least three.

The game requires one regular 52-card deck. The cards rank highest to lowest 2, A, K, Q, J, 10, . . . , 2 (twos are high and low).

**Deal.** The dealer is randomly selected for the first hand. The deal rotates clockwise after each hand.

The dealer deals a row of three face-down cards to each player, one at a time.

The dealer deals three cards face-up to each player, one at a time, covering the face-down cards.

The dealer deals a three card hand face-down to each player, one at a time.

Any cards remaining undealt are placed face down to form a draw pile. The players pick up their three card hands and look at them.

Before play each player may exchange any number of cards from the hand with her face-up cards. A player may never look at the face-down cards until they are played.

(Players usually take lower ranking face-up cards into their hands.)

**Object of Game.** The game is played in two stages. In the first stage you try to collect cards for the second stage. In

the second stage you try to get rid of your cards as fast as you can.

**The play of the Hand.** The first player is the person who receives the first 3 dealt face-up. If no 3 is face-up, the first person to call a three in a hand is the first player. If there is no 3 dealt to a hand, then the same procedure is followed for the first 4, and so on, if need be.

The first player begins a discard pile on the table, playing face-up from her hand any number of cards of the same rank, and taking cards from the draw pile to replenish her hand to three cards. Taking turns clockwise, each player must either play a card or a set of equal cards face up on top of the discard pile, or pick up the pile. The card or cards played must be of equal to or of higher rank than the previous play. This continues, possibly several times around the table, until eventually someone is unable or unwilling to equal or beat the previous play. If after playing you have fewer than three cards in your hand, you must immediately replenish your hand by drawing from the stock so that you have three cards again. If there are too few cards in the stock, you draw as many as there are. When there are no cards left in the stock at all, play continues as before, but without replenishment.

If at your turn you cannot or do not wish to play a card, you must pick up all the cards in the discard pile and add them to your hand. If you pick up you do not play any cards on that turn, but your left hand neighbour, who is next in turn to play, starts a new discard pile by playing any card or set of equal cards she wishes. Play then continues as before.

As long as you begin your turn with cards in your hand, you are not allowed in that turn to play from the cards you have on the table; you can only play from the cards in your hand on that turn.

**Two's, Tens and clearing the pile**

Two's may always be played on any card, and any card may be played on a two.

A ten may be played on any turn, whatever the top card of the discard pile is (or even if the pile is empty). When a ten is played, the discard pile is removed from play and the same player who played the ten takes another turn, playing any card or set of equal cards to start a new discard pile.

If someone completes a set of four cards of the same rank on top of the discard pile (either by playing all four cards at once or by equalling the previous play), the whole pile is removed from play, and the same player who completed the four of a kind takes another turn, playing any card or set of equal cards to start a new discard pile.

**The Endgame.** If you begin your turn with no cards in your hand (because you played them all last time and the draw pile was empty), you may now play from your face-up cards. When you are playing your face-up cards and cannot (or do not wish to) play a card of equal or higher rank than the card(s) played by the previous player, you add one of your face-up cards to the pile before taking the whole pile into your hand. It is then the next player's turn to begin a new discard pile by playing any card or set of equal cards. Having picked up the pile, you will have to play from your hand on subsequent turns until you have once more got rid of all your hand cards and can begin playing from your table cards again.

When you have played all your face-up table cards, and have no cards in your hand, you play your face-down cards blindly, flipping one card onto the pile when your turn comes. If the flipped card is playable, it is played, and it is the next player's turn to equal or beat it. If your flipped card is not playable (because it is lower than the previous play), you take the whole pile into your hand including the flipped card. It is then the next player's turn to start a new discard pile. Having picked up the pile, you will have to play from your hand on subsequent turns until you have once more got rid of all your hand cards and can flip your next table card.

When you completely get rid of all of your hand and table cards, you have successfully avoided being the loser and can drop out of the game. When you flip your last table card, you can only drop out at that point if it beats the previous play (or if you are flipping it to an empty discard pile). If you flip your last card and it is not playable, you must pick it up along with the pile. As people drop out of the game, the remaining players continue playing. The last player left holding cards is the loser (also known as the shithead). This player must deal the next hand, and must also make tea (or perform any other duty the group require for general comfort and wellbeing).

## Solo Whist

Solo Whist is mainly played in Britain, having been introduced from the low countries in the late nineteenth century.

**Players and cards.** There are four players, each ultimately playing for themselves, though they form temporary alliances - one against three or two against two - for each hand.

A standard 52 card pack is used, the cards in each suit ranking from high to low: A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2.

**The deal,** bidding and play are clockwise. The cards are shuffled by the dealer and cut by the player to the dealer's right. The dealer then deals out all the cards so that everyone has 13. The cards are dealt in packets of three until only four cards remain. These last four cards are dealt singly, turning the last card face up to indicate the prospective trump suit. This exposed card is part of the dealer's hand and can be picked up by the dealer at the end of the first trick if it was not played to that trick. The turn to deal passes to the left after each hand.

**The bidding.** Beginning with the player to dealer's left, each player may pass or bid a contract. The possible bids in ascending order are as follows:

**Proposal/Score 1 unit**

The bidder undertakes to win at least **8 tricks**, playing in partnership with another player yet to be determined, using the suit of the turned up card as trump.

#### **Cop(Acceptance), Score 1 unit**

The bidder accepts a proposal (prop) bid made by another player - if it is not overcalled by a higher bid, these two will play together with the turned suit as trump and try to win at least **8 tricks**.

#### **Solo, 1 unit**

The bidder undertakes to win at least **5 tricks**, playing alone, using the suit of the turned up card as trump.

#### **Misère, 2 units**

The bidder undertakes to **lose every trick**, playing alone with no trumps.

#### **Abundance, 3 units**

The bidder undertakes to win at least **9 tricks** playing alone. The trump suit is chosen by the bidder.

#### **Abundance in Trumps,3 units**

The bidder undertakes to win at least **9 tricks** playing alone, using the suit of the turned up card as trump.

#### **Misère Ouverte, 4 units**

The bidder undertakes to **lose every trick**, playing alone with no trumps. The bidder's hand is placed face up on the table after the first trick is complete.

#### **Abundance Declared, 6 units**

The bidder undertakes to win **all 13 tricks**, playing alone. There are no trumps, and the bidder leads to the first trick.

If all four players pass, then the cards are thrown in and next dealer deals. If someone bids, then subsequent players can either pass or bid higher. The bidding continues around the table as many times as necessary until the contract is settled - i.e. either there has been a prop and cop and no one has bid higher, or someone has bid one of the higher contracts and the other three players have passed.

A player who has passed cannot bid later in the auction,

except in one case: if the player to dealer's left passes initially and the only other bid on the first round is a proposal (prop), the player to dealer's left is allowed to accept (cop). No other player has this privilege.

Of course it is not allowed for a player to bid cop unless another player has already bid prop. If a player bids prop and everyone else passes, the proposing player has the choice of converting the prop to a solo or any higher bid. If the proposer does not wish to do this the cards are thrown in and the next player deals.

When bidding abundance (or abundance declared), you do not announce the trump suit along with the bid, but wait until the other players have passed and then announce trumps immediately before the first lead. Any of the four suits can be chosen as trumps, including the suit of the exposed card. The bid of abundance in trumps is only used to overcall another player's bid of abundance.

**The play.** The player to the dealer's left leads to the first trick (unless the bid is abundance declared, in which case the bidder leads).

Any card may be led to a trick. The other three players must play a card of the same suit if they can. A player with no card of the led suit may play any card. If any trumps are played to a trick, it is won by the highest trump played. If there are no trumps in a trick, it is won by the highest card played in the suit that was led. The winner of a trick leads to the next.

**The scoring.** Players generally settle up in markers after each deal. The score for each bid is given in the [HYPER-LINK "http://www.pagat.com/boston/solowhist.html"](http://www.pagat.com/boston/solowhist.html) "bidding" table of bids above. In a prop and cop, the play is two against two; if the bidders make their 8 tricks or more, each receives 1 unit and each of their opponents pays 1 unit; if they fail the bidders each pay 1 and each opponent receives 1. In all the other bids, the bidder is paid by all three opponents if successful and pays all three if the bid fails. So for example, you win 3 units in total (1

from each opponent) if you make a Solo, and 9 in total if you make an abundance.

## Danske spilleregler 31 - 36

### 31

**Antal spillere:** 2 - 5

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortgivning:** Hver spiller får 3 kort. Resten af kortene lægges i en bunke med kortsiden nedad, det øverste kort vendes og lægges ved siden af bunken.

**Kortenes værdi:** Es tæller for 11 points, billedkort for 10, øvrige kort (2-10) tæller for deres talværdi.

**Spillet går ud på:** At få 3 kort af samme slags med så høj værdi som mulig. Den højeste værdi er 31, f.eks. Klør Es, Klør Dame og Klør knægt.

**Spilleregler:** Spilleren til venstre for kortgiveren starter med enten at tage et kort fra bunken eller det vendte kort. Derefter lægger spilleren et af sine kort med kortsiden opad i den åbne bunke.

Der spilles videre i urets retning, indtil en spiller med et højt antal points banker i bordet i stedet for at trække et kort. Turen fortsætter bordet rundt. Men når turen kommer til den spiller, som har banket, skal alle spillere lægge deres kort frem på bordet. Den, der har flest points, vinder spillet.

**Pointberegning:** Hver spiller har 3 points, når spillet starter. Hvis en spiller, som har banket, får lavere kortværdi end en medspiller, mister han 2 points. Spilleren med den laveste værdi i en runde mister 1 point. Har en spiller fået 31 points, mister alle andre spillere 1 point. Har alle spillere samme kortværdi, mister alle 1 point, undtagen den, der har banket.

**Variation:** Spillet kan også spilles sådan, at man kan få points, hvis man har 3 kort med samme værdi i forskel-

lige kortfarver. Man kan dog højst få 30,5 points for et sådant sæt.

## Agurk

**Antal spillere:** 3 - 7

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortgivning:** Kortene blandes, og der deles 7 kort ud til hver spiller.

**Kortenes værdi:** 2eren er det laveste kort og Es er det højeste. Kortfarve har ingen betydning i spillet.

**Spillet går ud på:** at samle kort med lav værdi og undgå at blive "agurk", som må gå ud af spillet.

**Spilleregler:** Der spilles runder i urets retning. Som start lægger spilleren til venstre for kortgiveren et kort ud på bordet. Næste spiller skal enten stikke kortet ved at lægge et højere kort eller lægge et kort med samme værdi. Hvis dette ikke er muligt, må spilleren lægge sit laveste kort. Når runden er slut, tager den, der har det lagt det højeste kort, stikket hjem og må starte næste runde. Man fortsætter sådan, indtil alle spillere kun har et enkelt kort tilbage. Alle spillerne viser nu deres kort, og der optælles points.

**Pointberegning:** Hver spiller får lige så mange strafpoints, som deres kort viser, f.eks. får man 5 strafpoints, hvis man sidder med en Klør 5. Knægt tæller for 11, Dame for 12 og Konge for 13 points. Har to spillere kort med samme værdi, får begge samme antal strafpoints. Den spiller, der har fået 30 strafpoints i alt, bliver "agurk" og må gå ud af spillet. Vinderen er den, der bliver længst i spillet.

## California Jack

**Antal spillere:** 2

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortgivning:** Kortene blandes, og hver spiller trækker et kort. Den, der får det højeste kort, bliver kortgiver og uddeler 6 kort til hver. Resten lægges i en bunke med

kortsiden opad, så man kun kan se det øverste kort.

**Kortenes værdi:** Det øverste synlige kort i bunken er trumfkort i en runde, og dette korts farve (Hjerter, Spar, Ruder eller Knægt) overtrumper alle andre korts værdier.

**Spillet går ud på:** at få 10 points før modspilleren.

**Spilleregler:** Spillet startes ved, at den spiller, der ikke gav kort, lægger et kort ud, f.eks. Hjerter 6. Den anden spiller skal så "bekende kulør", dvs. spilleren skal spille et kort ud af samme farve, i dette tilfælde Hjerter. Hvis spilleren ikke kan dette, smides et trumfkort eller et kort i en anden farve. Spilleren mister dog stikket, hvis kortet er lavere eller i en forkert farve. Den næste spiller må enten følge kortfarven med et højere kort eller spille en trumf ud for at få stikket hjem. Får man et stik, må man tage det øverste kort i bunken, og modstanderen får det næste kort i bunken. Begge spillere skal kunne se dette kort. Vinderen af stikket fortsætter i en ny runde, og der spilles, indtil der ikke er flere kort tilbage i bunken. Værdien af de kort, som spillerne har på hånden, tælles nu op.

Tips: Da man altid kan se det kort, der ligger øverst i bunken, kan det betale sig at overveje nøje, om man vil have det øverste kort eller tage chancen med det næste. Det er godt at kunne huske, hvilke kort din modstander har fået.

**Pointberegning:** Der gives points efter et dobbelt point-system. I hver runde kan der gives op til 4 points: 1 point for Trumf Es, 1 point for Trumf Knægt (California Jack), 1 point for Trumf 2 og 1 point til spilleren med flest spill-points. Vinderen er den spiller, der først når 10 points. Spillepoints optælles efter følgende system: 10 for hvert almindeligt kort, 4 for Es, 3 for Konge, 2 for Dame og 1 for Knægt.

## Hjerterfri

**Antal spillere:** 4

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortgivning:** Hver spiller får 13 kort.

**Kortenes værdi:** Et hjertekort giver 1 strafpoint. Spar

Dame giver 13 strafpoints, andre kort har ingen værdi.

**Spillet går ud på:** at få så få points som muligt ved at undgå Spar Dame og hjertekort.

**Spilleregler:** Efter kortgivningen vælger hver spiller 3 kort, som i første runde gives videre til spilleren til venstre med kortsiden nedad. I anden runde gives tre kort til spilleren til højre, og i tredje runde til spilleren overfor. I fjerde runde gives ingen kort videre. Denne rokade fortsættes spillet igennem.

Den spiller, som har Klør 2, starter spillet med at lægge dette kort på bordet. Herefter spilles i urets retning med samme kortfarve, indtil en spiller ikke har flere kort i denne farve. Så tager den, der har lagt det højeste kort, stikket hjem og lægger et kort i en ny farve. Man må først lægge ud med hjerter, hvis hjerter er blevet spillet ud før.

**Pointberegning:** Alle kort med hjerter giver 1 strafpoint og Spar Dame giver 13 strafpoints. Man spiller, indtil en spiller har nået 100 points. (Man kan også aftale et andet antal points på forhånd). Skulle det lykkes for en spiller at få alle hjertekort og Spar Dame på én hånd, hedder det "en samler", og spilleren får 0 points. Men de andre spillere får 26 strafpoints hver. Den spiller, der har færrest points, vinder.

## Kineserwhist

**Antal spillere:** 2

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortenes værdi:** 2'eren er det laveste kort og Es er det højeste.

**Kortgivning:** Kortgiver giver hver spiller 3 kort og lægger derefter 20 kort på bordet med kortsiden nedad i 4 rækker med 5 kort i hver. På hver korttrække lægges nu 5 kort med kortsiden opad. De sidste kort deles ud, 3 til hver spiller. Nu har hver spiller 6 kort på hånden og 2 korttrækker på bordet med henholdsvis 10 åbne og 10 skjulte kort. Man må selvfølgelig ikke se hvilke kort, den anden har på hånden.



**Spillet går ud på:** at få så mange gode stik som mulig.  
**Spilleregler:** Den anden spiller skal nu melde en trumf-farve og derefter spille et kort ud, enten et af de kort, der er på hånden eller et af de åbne kort fra sine egne 2 rækker på bordet. Når der tages et kort fra bordet, skal et skjult kort nedenunder vendes, inden der spilles videre. Der skal altid følges farve, og der kan gives en af følgende meldinger:

**Trumf:** Hjerter, Ruder, Spar eller Klør.

**Grand:** Der er ingen trumf.

**Pointberegning:** Hvert stik over 13 giver 1 point til den spiller, der har meldingen, mens det derimod koster spilleren 2 strafpoints at få et stik under 13.

**Variante:** Man kan spille Nolo, hvor det hele er lige modsat. Her gælder det om at undgå at få stik. I Nolo har Es den laveste værdi og Kongen den højeste.

## Niogtve

**Antal spillere:** 3 - 5

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortgivning:** Inden spillets start fjernes en 10'er, hvis der 3 deltagere. Hvis der er 5 deltagere fjernes en 10'er og en 9'er. Kortenes blandes og fordeles sådan, at hver spiller får lige mange kort.

**Kortenes værdi:** Billedkort tæller som 1 point. Talkort har deres pålydende værdi. Farverne spiller ingen rolle i spillet.

**Spillet går ud på:** at få flest stik med summen 29.

**Spilleregler:** Første runde starter ved at spilleren til venstre for kortgiveren lægger et kort på bordet og fortæller, hvilken værdi kortet har. Herefter lægger næste spiller et kort ovenpå og fortæller, hvad begge kort tilsammen er værd. Spillet fortsætter således som et regnestykke, indtil der er en spiller, der når den sammenlagte sum på nøjagtig 29 og hermed vinder alle kortene i bunken.

I næste runde er det spilleren til venstre for vinderen, der spiller ud. Summen af kortene i bunken må aldrig blive

mere end 29. Det betyder, at man ikke må lægge et kort, der får summen til at overstige 29. Så hvis man ikke har en 3'er til at lægge på 26, så må man kun lægge en 2'er eller et Es. Kan man ikke lægge et kort, går turen videre til næste spiller. Når ingen af spillerne er i stand til at lægge et kort ud, så er spillet slut. Spillernes stik tælles op, og den, der har flest kort, har vundet. Kortene på hånden tælles ikke med.

**Pointberegning:** Der gives ikke points, men der sammentælles kortværdi under selve spillet.

## Ramina

**Antal spillere:** 3 - 8

**Antal kort:** 52 kort uden Joker. Jetoner.

**Kortgivning:** Man deler 5 kort ud til hver spiller, dog kun 4 kort, hvis der er 8 spillere. Retzen lægges i en bunke, og det øverste kort vendes og bliver trumfkort og lægges på tværs nederst i bunken.

**Kortenes værdi:** 2'eren er det laveste kort og Es er det højeste.

**Spillet går ud på:** at få 10 points først og vinde jetonerne fra banken.

**Spilleregler:** Der spilles i urets retning, og spilleren på venstre side af kortgiveren starter. Alle spillere skal vælge, om de vil spille eller melde pas. Spillere, som vælger at spille, betaler en jeton til banken og får lov til at lægge op til fire kort og må tage lige så mange kort, som de lagde. De spillere, som melder pas, lægger alle kort og deltager ikke i spillerunden. Hvis en spiller får 9 points, er vedkommende tvunget til at spille, og kan ikke melde pas. En spiller må kun melde pas to gange i træk, herefter bliver man nødt til at spille. Spillerne kan dog på forhånd aftale, hvor mange gange man må melde pas. Spilleren til venstre for kortgiveren lægger ud med det første kort. Under hele spillet skal man følge farve og trumf. Hvis man ikke har den spillede farve, kan man spille et hvilket som helst kort. Højeste kort tager stikket hjem, og vinderen lægger

næste kort ud.

**Pointberegning:** Hvert stik er 1 point værd. Hvis en spiller ikke har taget et eneste stik hjem i en runde, er runden tabt, og spilleren mister alle tidligere indtjente points og skal betale en jeton til banken. Spilleren er slut, når en spiller har fået 10 points. Dette kan godt ske midt i en spillerunde. Vinderen får alle jetonerne i banken.

## Rommy

**Antal spillere:** 2 - 5

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortgivning:** Kortene blandes, og hver spiller får 7 kort. Resten lægges i en bunke på bordet med bagsiden opad, det øverste kort vendes og lægges med kortsiden opad ved siden af bunken.

**Kortenes værdi:** Kortene har normal værdi, men talværdierne går i ring, således at man kan få stik med fortløbende værdi med kort som f.eks. Konge - Es - 2 eller Dame - Konge - Es.

**Spillet går ud på:** at blive af med de kort, man har på hånden og samle stik, bestående af kort enten med samme værdi på tværs af farve (f.eks. Hjerter 7, Spar 7 og Klør 7) eller kort i samme farve med fortløbende talværdi (f.eks. Klør 9, Klør 10 og Klør knægt). Der optælles points for stik til sidst.

**Spilleregler:** Der spilles i urets retning. Spilleren til venstre for kortgiveren starter spillet med enten at tage det øverste af de ukendte kort i kortbunken eller det synlige kort ved siden af. Har spilleren fået et stik bestående af mindst 3 kort, lægges de frem på bordet. Hvis spilleren har taget det synlige kort uden at få stik, idømmes spilleren 50 strafpoints. Man kan også lægge et kort ud, der passer til et af de andre stik, dette kort lægges i ens egen fremlagte bunke, der skal bestå af mindst 3 kort. Hver spiller afslutter sin tur med at lægge et af sine kort i den åbne bunke. Første gang en spiller lægger kort ud, skal det være et stik med 3 kort i rækkefølge eller med 3 ens

værdier, men senere i spillet kan man nøjes med at lægge et enkelt kort ud for at bygge videre på sine stik. Det gælder om at komme af med alle sine kort, for så afsluttes spillerunden.

**Pointberegning:** Den spiller, der afslutter spillet, får 50 bonuspoints.

Et stik med Es giver 25 points, hvis det ligger i rækkefølgen Dame - Konge - Es eller som kortværdi på 3 eller 4 kort. Et stik med Es i rækkefølgen Es - 2 - 3 giver 5 points. Stik med 10 - Knægt - Dame - Konge giver 10 points og stik med 2 - 9 giver 5 points.

Kort, der stadig er på hånden, giver derimod følgende minuspoints: Es = 15 minuspoints, fra 10 til Konge = 10 minuspoints, fra 2 - 9 giver 5 minuspoints. Den, der først får 500 points, vinder.

## Skidtmads

**Antal spillere:** 2 - 4

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortgivning:** Kortene blandes, og der deles 3 kort ud til hver spiller. Resten af kortene lægges i en bunke med bagsiden opad.

**Kortenes værdi:** 2'eren er det laveste kort og Es er det højeste.

I første halvdel af spillet består et stik af to kort, hvor det højeste kort stikker et lavere, uanset farve i første del af spillet.

I anden halvdel af spillet består et stik af det antal kort, der svarer til antallet af spillere, er der f.eks. 3 spillere, så består sticket af 3 kort.

**Det går spillet ud på:** Det gælder om ikke at blive Skidtmads, som er den, der sidder tilbage med kort på hånden.

**Spilleregler:** Spillet består af to dele. I den første halvdel gælder om at samle gode kort til anden halvdel, hvor det handler om at komme af med alle sine kort, så hurtigt som muligt.

**1. del af spillet:** Hver spiller skal hele tiden have 3 kort på

hånden, indtil kortbunken er opbrugt. Når man lægger et kort, skal man tage et fra bunken.

Første spiller starter med spille et af sine kort ud, næste spiller prøver at tage et stik hjem med et højere kort. Stiktageren fortsætter spillet til næste spiller får et stik. Hvis stikket er uafgjort, må spilleren fortsætte med at lægge et nyt kort ovenpå de tidligere lagte kort. Når der ikke er flere kort i bunken, gælder det om at spille færdigt med de kort, som man har på hånden. Den spiller, som nu skulle have haft det sidste kort i bunken, får ikke lov til at tage det op. Først når alle kort, som spillerne har på hånden, er spillet, tager den, der skulle have haft bunkens sidste kort, dette kort op, viser det for alle og beholder det selv. Dette kort markerer trumffarven i spillets anden del.

**Tip:** Hvis du gerne vil af med et lavt kort, kan du spille det ud og håbe på, at din modspiller ikke lægger et endnu lavere kort, fordi man behøver ikke nødvendigvis at lægge et højere kort. Det handler om at få så høje kort som muligt i denne del af spillet. Men du har også en anden mulighed. Hvis du vil tage chancen for at få et bedre kort eller måske slippe for at bruge nogle af dine egne kort, så har du lov til at spille det øverste kort fra bunken ud. I så fald tager du det og lægger det direkte på bordet.

**2. del af spillet:** Spillerne har nu fordelt de 52 kort imellem sig, men de har sandsynligvis et forskelligt antal kort. Den, der fik trumfkortet, starter med at spille ud, og fra nu af gælder det om at komme af med alle sine kort så hurtigt som muligt.

I denne del af spillet gælder nogle andre regler end de, der gjaldt i første del. Nu skal du følge farve, og du skal altid lægge et højere kort eller en trumf, hvis du ikke har kort tilbage i den spillede farve. Hvis du ikke kan stikke det udspillede kort, skal du tage det op. Ligger der 2 udspillede kort, som du ikke kan stikke med et højere kort, så skal du tage det kort op, som sidst blev spillet ud. Spillet har den finesse, at et stik tiden skal bestå af lige så mange kort, som der er spillere. Er der 3 deltagere, og første spil-

ler har spillet ud, så skal næste spiller stikke med et højere kort. Sidder du så med sidste hånd, så er det dig, som må fjerne kortene, hvis du kan tage stikket hjem. Hvis du ikke kan det og er nødt til at tage et kort op fra bunken, så skal næste spiller kunne stikke for at få lov til at fjerne stikket. Den, som først kommer af med alle sine kort, kan drage et lettelsens suk, for han bliver ikke "Skidtmads". Der er ingen vinder af spillet, kun en taber, nemlig "Skidtmads", som er den, der sidder tilbage med kort på hånden.

**Pointberegning:** Der tælles ikke points.

## ZOO

**Antal spillere:** 3 - 6

**Antal kort:** 52 kort uden Joker.

**Kortgivning:** Kortene blandes og uddeles. Det spiller ingen rolle, om alle spillere får lige mange kort. Spillerne lægger deres kort i en bunke foran sig med kortsiden nedad.

**Kortenes værdi:** Kort med ens værdi spiller en rolle i dette spil.

**Spillet går ud på:** at få fat i de andre spilleres kort.

**Spilleregler:** Inden man går i gang med spillet, skal hver deltager vælge sig et dyrenavn, som f.eks. abe, gris eller næsehorn. Man skal sikre sig, at alle ved, hvad spillernes nye navn er.

Spilleren til venstre for kortgiveren starter med at vende det øverste kort i sin bunke og lægge det åbent frem på bordet. Turen går nu rundt i urets retning, idet hver spiller lægger det øverste kort fra sin bunke frem.

Når en spiller lægger et kort frem med samme værdi som et kort, der allerede ligger fremme, skal de to spillere, der har kort med samme værdi (f.eks. 7ere) rabe det dyrenavn, som modspilleren har. Den spiller, som er hurtigst til at rabe den anden spillers navn 3 gange, vinder hele den anden spillers bunke med åbne kort. De lægges nu nederst i vinderens bunke med kortsiden nedad. Den, der mistede sine kort, må nu vende et nyt kort. Således fortsætter spil-

let, indtil en spiller har vundet alle kortene fra de andre.

**Tip:** Det er vigtigt at vide hvilket kort, der ligger øverst i ens egen bunke, så man straks kan råbe, når de andre vender et kort. Man skal nøje overveje hvilket dyrenavn, man tager. Et dyrenavn som f.eks. brøleabe eller antilope er både sværere at huske og råbe end ko.

**Pointberegning:** Der gives ikke points i dette spil.

Variant: Vil man have lidt ekstra sjov, kan man aftale, at man i stedet for at råbe et dyrenavn, kan råbe en dyrelyd, for eksempel "øf" som en gris. Alle spillerne må godt være med til at råbe. Hvis "grisen" har en Dame liggende, og "katten" vender et kort med en Dame, må alle råbe "miav". Det er så den spiller, der først råber, der vinder bunken. Men hvis "katten" selv råber først, må "katten" tage sin egen bunke åben kort.



© BRIO AB/ALGA, 2009.

[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se)