KASINO (KORTSPIL) SPILLEREGLER

2-4 spillere | Fra 8 år | 30-60 min

FORMÅL OG OVERBLIK

MÅL:
Få flest point ved at erobre kort fra bordet, samle stik og opnå særlige pointgivende kort og situationer.

KERNEIDÉ:
På din tur spiller du ét kort fra hånden. Du kan lægge det ud, tage kort ved at matche værdier, tage kort ved at kombinere værdier, eller bygge for at sikre en fremtidig mulighed for at tage stik.

> ***Vigtigt:*** *Du er ikke tvunget til at tage stik, selv om du kan. Du kan vælge at lægge ud eller bygge i stedet.*

UDSTYR OG KORTVÆRDIER

Spillets udstyr

Der spilles med ét almindeligt sæt spillekort (52 kort) uden jokere.

SPILLERE:
Spillet er for 2-4 spillere.

Kortenes værdier

STANDARD:
Kort har som udgangspunkt den værdi, der står på dem.

ES:
Es kan bruges som værdi 1 eller 14.

RUDER 10:
Ruder 10 ("Store kasino") kan bruges som værdi 10 eller 16.

SPAR 2:
Spar 2 ("Lille kasino") kan bruges som værdi 2 eller 15.

> ***Spar 5:*** *Spar 5 rydder bordet, når den bruges til at tage stik (alle bordkort tages som en del af stikket).*

FORBEREDELSE OG KORTGIVNING

Start en runde

BLAND OG VÆLG GIVER:
Bland kortene. Vælg en kortgiver (giveren kan gå på skift mellem runder).

DEL UD:
Hver spiller får 4 kort på hånden, og der lægges 4 kort åbent på bordet.

Uddeling i praksis

> En udbredt måde at dele ud på er i små pakker, fx to kort ad gangen, skiftevis til spillere og til bordet, indtil alle har 4 på hånden og bordet har 4 åbne kort. Resten af kortene lægges som bunke til senere.

Hænder i løbet af runden

NÅR HÅNDEN ER TOM:
Når alle spillere har spillet deres 4 kort, får hver spiller 4 nye kort fra bunken. Herefter fortsætter spillet.

NÅR BUNKEN ER TOM:
Spillet fortsætter, til bunken er tom, og alle har spillet deres sidste hånd. Derefter opgøres point.

> ***"Sidsten":*** *Kortgiveren markerer den sidste hånd ved at udmelde "sidsten", når der ikke kan deles flere kort.*

TURFORLØB OG HANDLINGER

Hvem starter og turorden

STARTSPILLER:
Spilleren efter kortgiveren starter den første hånd. Turen går derefter videre rundt ved bordet.

PÅ DIN TUR:
Du spiller præcis ét kort fra hånden og udfører derefter en handling (eller en kombination inden for reglerne).

De grundlæggende handlinger

UDSMIDE:
Læg et kort fra hånden åbent på bordet. Du tager ingen kort med.

MATCHE:
Brug et kort fra hånden til at tage et eller flere bordkort med samme værdi.

KOMBINERE:
Brug et kort fra hånden til at tage to eller flere bordkort, hvis deres samlede værdi er lig værdien af dit kort. Eksempel: tag 3 og 6 med en 9, eller 2, 4 og 4 med en 10.

BYGGE:
Du kan bygge kort på bordet for at forsøge at sikre dem til en senere tur (se afsnittet om bygninger).

Begrænsning ved match og kombination

> ***Maks. to "dele":*** *Når du både matcher og kombinerer i samme tur, må du højst lave to optag i alt. Eksempel: Du må tage en 3 og en 4 (kombination), og derudover tage en 7 (match) med din 7. Du må ikke lave flere separate optag end dette i samme tur.*

Sådan tælles begrænsningen

> Tænk på begrænsningen som "højst to grupper af bordkort" pr. spillet kort, når du både matcher og kombinerer. Hvis du kun matcher (eller kun kombinerer), følger du stadig spillets almindelige regler for optag.

STIK, SVUPPER OG SIDSTEN

Tage stik

STIKBUNKE:
Kort du tager ved match eller kombination, lægges i din stikbunke med bagsiden opad.

FRIVILLIGT AT TAGE:
Du behøver ikke tage stik, selv om du kan. Hvis du ikke tager, skal du i stedet lægge ud (udsmide) eller bygge.

Svupper

HVAD ER EN SVUPPER?:
Hvis du tager et stik og bordet bliver helt tomt bagefter, har du lavet en "svupper".

POINT:
Hver svupper giver 1 point ved rundens afslutning.

MARKERING:
Markér en svupper ved at vende ét kort i din stikbunke, så den kan tælles til sidst.

Når svuppere "udligner"

> Mange spiller med, at svuppere ofte udligner hinanden. Hvis alle spillere opnår en svupper i runden, har alle typisk én markeret svupper i deres stikbunke.

Sidste stik og bordets rester

SIDSTEN:
Den spiller, der tager det sidste stik i runden, får også de kort, der eventuelt ligger tilbage på bordet. Det tæller som at få "sidsten".

POINT:
At få "sidsten" giver 1 point.

BYGNINGER

Hvad er en bygning?

FORMÅL:
At bygge er at lægge kort sammen på bordet, så de behandles som én værdi. Det bruges til at forsøge at sikre kort til en senere tur.

KRAV:
Når du bygger, skal du kunne tage et stik i din næste tur i samme hånd (samme uddeling), og du må først bygge igen, når din forrige bygning er samlet op.

> ***Vigtigt:*** *Bygger du noget, skal du tage stik på din næste tur. Det behøver ikke være præcis den bygning, du lige lavede, men bygningen skal kunne tages i samme hånd.*

Bygge ved at ændre værdien

SÅDAN GØR DU:
Du må lægge et kort fra hånden oven på et kort på bordet, hvis summen af de to kort svarer til værdien af et andet kort, du stadig har på hånden. Du melder den nye værdi, fx "bygger ni".

Eksempel

> Hvis der ligger en 7 på bordet, kan du lægge en 2 ovenpå og melde "bygger ni", hvis du samtidig har en 9 på hånden, som kan tage bygningen på din næste tur.

EFFEKT:
Når der er bygget, må de involverede kort ikke splittes. De behandles som ét kort med den meldte værdi, indtil nogen tager dem som stik.

Bygge videre og bygge mere

BYGGE VIDERE:
En bygning kan øges i værdi af en spiller, der kan opfylde kravet om at tage den nye værdi i sin næste tur. Eksempel: En bygget 9 kan bygges til 10 ved at lægge et es ovenpå, hvis spilleren samtidig har en 10 på hånden.

> ***Begrænsning:*** *Man kan ikke bygge videre på en bygning, når der først er bygget "mere" på den.*

BYGGE MERE:
Hvis der kan laves flere bygninger med samme meldte værdi, kan de samles i én bunke som "mere". Når du bygger på denne måde, kan værdien tages af enhver spiller, der kan matche værdien.

Krav ved "mere"

> Du må kun bygge "mere", hvis der er kort nok til, at bygningen reelt kan tages som stik, og hvis den kan tages inden for samme hånd. Den, der bygger, skal stadig kunne tage stik i næste tur.

Bygge ved at lægge samme værdi

SÅDAN GØR DU:
Du kan også bygge ved at lægge et kort oven på et bordkort med samme værdi og melde, at de er bygget sammen, fx "mere syv".

KRAV:
For at bygge på denne måde skal du have endnu et kort af samme værdi på hånden, så du kan tage bygningen i din næste tur.

FAST VÆRDI:
Denne type bygning kan ikke ændres i værdi. Modspillere kan kun tage den, hvis de har et kort med samme værdi.

POINT OG OPTÆLLING

Pointgivning

FLEST SPAR:
2 point til spilleren med flest spar i stikbunken.

FLEST KORT:
1 point til spilleren med flest kort i stikbunken.

RUDER 10:
2 point til den spiller, der har ruder 10 i sine stik.

SPAR 2:
1 point til den spiller, der har spar 2 i sine stik.

ES:
1 point for hvert es i dine stik.

SIDSTEN:
1 point til spilleren, der fik sidste stik (og dermed tog bordets rester).

SVUPPER:
1 point for hver svupper, du har markeret.

Uafgjorte flest-kort/flest-spar

> ***Ingen point ved lighed:*** *Hvis to eller flere spillere deler førstepladsen i "flest kort" eller "flest spar", gives der ingen point for den kategori.*

Maksimumpoint

> Uden svuppere kan der samlet uddeles op til 11 point pr. runde (fordi svuppere kan give ekstra point).

SÅDAN VINDER MAN

KAMP TIL 21:
Der spilles typisk flere runder. Den første spiller, der når 21 point, vinder spillet.

Aftal før I går i gang

> Aftal på forhånd, om man skal ramme 21 eller blot nå mindst 21. Aftal også, om en runde altid spilles færdig, før man kåres som vinder.

UENIGHED OG AFKLARING

Hvis I bliver uenige

STOP OG GENSKAB:
Stop spillet kortvarigt og genskab situationen: hvilket kort blev spillet, hvilke bordkort blev taget, og hvilke værdier blev brugt (inkl. eventuelle alternative værdier).

AFTAL EN PRAKSIS:
Hvis der er tvivl om en tolkning, så aftal en konsekvent praksis for resten af spillet og brug den fremover.

> ***Anbefaling:*** *Ved uenighed om et stik: lad tvivlen komme bordet til gode (læg kortene tilbage) og spil kortet om, hvis alle er enige om det.*