

vissa saknade kort som normalt ingår i en sekvens. Om de inte används som ersättning för saknade kort kan de alltid komplettera en sekvens. Varje enskilt vilt kort får användas samtidigt i olika sekvenser, dock aldrig ersätta mer än ett kort per sekvens. Observera att ⟨N⟩ och ⟨★⟩ placerade i följd *alltid* avslutar en sekvens – inga fler kort kan läggas till.

EXEMPEL

- ⟨XX⟩; ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩ = 10p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨XVIII⟩; ⟨XVII⟩ = 15p
- ⟨K⟩; ⟨D⟩, ⟨KN⟩ = 10p
- ⟨K⟩; ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩ = 15p
- ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩ = 10p
- ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩ = 15p
- ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩ = 10p
- ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩ = 15p
- ⟨K⟩; ⟨H⟩, ⟨KN⟩; ⟨Æ⟩ = 15p
- ⟨K⟩; ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩; ⟨Æ⟩ = 20p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨XVII⟩; ⟨XVI⟩ = 15p
- ⟨XX⟩; ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩; ⟨XVI⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩, ⟨XII⟩, ⟨XI⟩, ⟨X⟩, ⟨IX⟩, ⟨VIII⟩, ⟨VII⟩, ⟨VI⟩, ⟨V⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩ = 80p
- ⟨K⟩; ⟨H⟩, ⟨KN⟩; ⟨N⟩ = 15p
- ⟨K⟩; ⟨D⟩, ⟨KN⟩; ⟨Æ⟩, ⟨N⟩, ⟨★⟩ = 25p
- ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩; ⟨N⟩ = 15p
- ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨N⟩ = 10p
- ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩; ⟨N⟩, ⟨★⟩ = 25p
- ⟨XX⟩; ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩; ⟨★⟩ = 15p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨XVII⟩; ⟨XVI⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩; ⟨N⟩, ⟨★⟩ = 40p
- ⟨★⟩; ⟨XIX⟩, ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩ = *ej sekvens*: ⟨XX⟩ måste vara äkta
- ⟨N⟩; ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩ = *ej sekvens*: ⟨K⟩ måste vara äkta
- ⟨K⟩; ⟨KN⟩; ⟨Æ⟩ = *ej sekvens*: åtminstone två av ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩ = *ej sekvens*, åtminstone två av ⟨XIX⟩, ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨N⟩ = 10p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨N⟩; ⟨XVI⟩, ⟨★⟩, ⟨XIV⟩ = 25p
- ⟨XX⟩; ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩; ⟨N⟩, ⟨XV⟩, ⟨★⟩, ⟨XIII⟩ = 30p
- ⟨XX⟩; ⟨N⟩, ⟨XVII⟩; ⟨★⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩, ⟨XII⟩ = 35p

- ⟨XX⟩; ⟨N⟩, ⟨XVIII⟩; ⟨★⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩, ⟨XII⟩ = 35p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨N⟩; ⟨★⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩, ⟨XII⟩ = *ej sekvens*: två vilda kort i följd avslutar
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨N⟩; ⟨★⟩ = 15p

1.5.3 KORTEN

Alla korten räknas parvis enligt tabell 4 på denna sida.

Tarok + hacka = 5p
⟨K⟩ + hacka = 5p
⟨D⟩ + hacka = 4p
⟨H⟩ + hacka = 4p
⟨KN⟩ + hacka = 2p
hacka + hacka = 1p

Tabell 4 Poäng för korten

Om man måste para ihop två kort som inte är hackor subtraherar man 1 poäng.

EXEMPEL

- ⟨K⟩ + ⟨H⟩ = 5 + 3 = 8 - 1 = 7p
- ⟨D⟩ + ⟨KN⟩ = 4 + 2 = 6 - 1 = 5p

Lekens totala poängssumma (62 kort), inklusive det sista sticket, är 93. Anledningen till att poängberäkningen går till som den gör är att varje hacka ger $\frac{1}{2}$ poäng, ⟨K⟩ $4\frac{1}{2}$, ⟨D⟩ $3\frac{1}{2}$, ⟨H⟩ $2\frac{1}{2}$ och ⟨KN⟩ $1\frac{1}{2}$.

1.5.4 SISTA STICKET

Den som vinner det sista sticket vinner 6 poäng.

1.6 PROTOKOLLET

För att hålla reda på poängställningen kan man använda papper och pennor, eller marker med lämpliga värden.

1.7 VINSTEN

Spelet vinnas av det par som först når 800 poäng. Om båda paren når 800 i samma giv vinner det par som har högst antal poäng. Om ett par når 800 eller mer under det första stickets deklaration vinner det paret genast.

2 1000

(2 spelare)

Detta är ett spel för 2 personer som vinnas av den som först uppnår 1000 poäng.

Given ger 20 kort, 5 kort åt gången, åt var spelare. Sedan ger han ytterligare 2 åt sig själv. Varje spelare sakar 10 kort (det är förbjudet att saka tarokker och ⟨K⟩). Därefter delas lekens återstående kort ut. Given sakar ytterligare 2 kort, vilket resulterar i att båda spelarna har 20 kort var på handen. De sakade korten ingår i poängberäkningen vid slutet av spelet. I övrigt är spelregler och kortlek (62 kort) samma som för 800, se §1 på sidan 1.

3 150

(2 spelare)

150 är ett spel för 2 spelare och vinnare blir den som först samlar ihop 150 poäng. Regler och kortlek (62 kort) är samma som för 1000, se §2 på denna sida, men med en enda giv om 15 kort – given får 17 och sakar 2. 30 kort kommer inte att vara med i spelet.

4 FJABBE

(4 spelare)

Fjebbe är ett spel för 4 spelare. 10 kort per spelare delas ut. 22 kort deltar inte i spelet. Man spelar med samma regler och lek (62 kort) som i 800, se §1 på sidan 1, undantaget att varje spelare spelar för sig själv och att den som vinner flest poäng förlorar. Det gäller alltså att ta så få poäng som möjligt. Ett stick per spelare är dock obligatoriskt. Om en spelare inte ens vinner ett stick förlorar denne partiet. Spelet slutar när två spelare har förlorat tre partier eller en spelare har förlorat fem. Detta är en rolig variant av 800.

*
**

www.maniskor.se

SNAPPHANALEGEN

Firekängabogena

SPELREGLER

1 800

(4 spelare)

800 är ett spel med anor från 1400-talet. Spelet ställer stora krav på spelarnas skicklighet. Fyra deltagare spelar ihop parvis. Spelet cirkulerar *moturs*.

1.1 KORT

För att kunna spela 800 behöver du ta bort ⟨2⟩, ⟨3⟩, ⟨4⟩ och ⟨5⟩ i varje färg. Leken består då av totalt 62 kort: ⟨Æ⟩ till och med ⟨K⟩ i varje färg (40 kort), ⟨N⟩ till och med ⟨XX⟩ i trumf (21 kort), och ⟨★⟩ (Fjönt).

1.1.1 VALÖR

I spader och klöver är ⟨K⟩ högst och ⟨Æ⟩ lägst i sekvensen ⟨K⟩, ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩, ⟨10⟩, ⟨9⟩, ⟨8⟩, ⟨7⟩, ⟨6⟩ och ⟨Æ⟩. I hjärter och ruter är kortens inbördes valör annorlunda: ⟨K⟩ är högst och ⟨10⟩ lägst i sekvensen ⟨K⟩, ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩, ⟨Æ⟩, ⟨6⟩, ⟨7⟩, ⟨8⟩, ⟨9⟩ och ⟨10⟩. Det högsta trumfkortet är ⟨XX⟩ följt av ⟨XIX⟩, ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩, ⟨XVI⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩, ⟨XII⟩, ⟨XI⟩, ⟨X⟩, ⟨IX⟩, ⟨VIII⟩, ⟨VII⟩, ⟨VI⟩, ⟨V⟩, de fyra snapphanarna ”1” och ⟨N⟩¹. ⟨★⟩ är ett unikum, se §1.4.1 på sidan 4. Tabell 1 på nästa sida visar kortens inbördes valör.

¹Romersk nolla (nulla)

