

KilleRF

(SPELREGLER KILLE)

Korten

Den modernaste och mest spelade "Killen" är den så kallade 5-korts- eller knackkillen. I detta spel gäller Kille som högsta kort.



Kille
(Harlekin)



Gök
(Kuku)



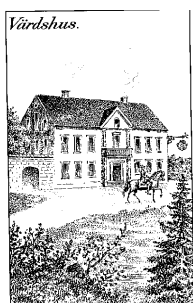
Husar



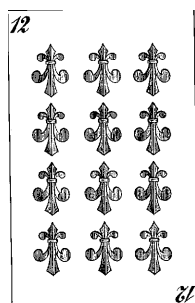
Gris / Svin
(Husu)



Kavall



Vårdshus



Nummerkort
12-1



Krans



Blompotta



Blar

Ordningen uppifrån i styrka räknat är: Kille (Harlekin), Kuku (Gök), Husar, Husu (Gris), Kavall, Vårdshus, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, Krans, Blompotta, Blar.

Det finns två likadana kort av varje styrka, vilket ger totalt 42 kort i leken.

Antalet spelare kan variera från 2 till 10, det lämpligaste antalet är 6 eller 7. Principen vid själva spelet är att varje spelare måste sticka över det senast påspelade kortet.

Sats

Innan spelet börjar satsar samtliga spelare lika i potten.

Giv

Den spelare som har givnen delar ut 3 kort till var och en av deltagarna. Spelaren närmst givaren - förhanden – *kastar* (*passar*), *lurar* eller *knackar* i bordet, beroende på vilken kortstyrka han har.

Knack

Om en spelare knackar måste de följande antingen gå med (knacka) eller kasta (lägga sig).

Lur

De spelare som lurat före knackaren har, trots sin tidigare lurning, rätt att gå med. Skulle endast en spelare knacka är någon av de som tidigare lurat skyldiga att gå med, i sista hand den som först lurat. Skulle ingen spelare knacka utan alla passa, blir det omgiv, varvid given görs av nästa spelare. Skulle den spelare som knackar bli ensam - alltså ingen annan spelare går mot honom, tar han hand om potten. Det kallas "snålis". Den ensamme knackaren måste dock för att få ta hem potten ånyo knacka i bordet och uppvisa minst 2 klädda kort, lägst Vårdshus, eller "skituppslag" enligt nedan på de tre korten.

Spel

Om två eller fler spelare knackat, delar givaren ut ytterligare 2 kort till var och en av dessa och spelet kan börja. Detta går till på ungefär samma sätt som vanligt 5-kort - den spelare som tar hem sista sticket vinner och får ta hela potten, medan de övriga deltagarna, som gått med, var och en måste sätta lika mycket som finns i potten. Deras insatser utgör potten vid nästa omgång.

Tak

För att undvika för högt hasardspel - för stor pott - brukar man bestämma en maxinsats ("tak") per enskild spelare. *Om endast två spelare deltar i rundan så måste förloraren dock betala hela potten.*

Exempel:

Förhand spelar ut ett Vårdshus. Nästa man har också ett Vårdshus och kan sticka över med detta. Tredje man måste offra sin Kille. De övriga spelarna kan inte ta över utan måste kasta ett valfritt kort Den spelare som vunnit sticket med Killen spelar nu ut. Han har trots förlusten av sitt värdefullaste kort fortfarande vinstchans, om han med medelhöga kort kan "dra ut" motståndarnas högre kort och sedan vinna på ett mellankort.

Det kan många gånger vara en fördel att spela ut ett ganska högt kort och därigenom få dra bort motståndarnas ännu högre kort Detta kallas att "dra på motståndaren".

Det är en klar fördel att sitta i efterhand när sista sticket går, för om det finns två lika kort kvar vinner efterhandens kort.

Förblare

Dock så vinner förhanden vid sista uppslag om det endast finns två spelare och båda har blare kvar.

Uppslag

Namnet säger att korten inte behöver spelas, när dessa har given vinst. Men man bör naturligtvis inte lägga upp sina kort förrän man är säker på saken.

I efterhand på två spelare är Kille, Gök, Husar samt två kort vilka som helst uppslag och behöver inte spelas eftersom denna hand mot vilken annan som helst har given vinst.

Efterhand måste nämligen få stick för både Göken och Husaren och därefter vinna på "efter"-kille. Skulle förhanden spela ut den andra Killen så vinner efterhanden på Göken. *Två Killar och Gök är uppslag i alla händer.*

Som förut nämnts är det en fördel att spela i efterhand. Många gånger kan det därför vara bra för förhanden att spela till sig efterhand, vilket går nu på så sätt att han spelar så högt kort att efterhanden inte kan sticka. Så fort denne krupit en gång är sitsen omvänd. För att spela på detta sätt bör dock förhanden ha sina tre högsta kort i följd.

Exempel: Förhand har Husar, Gris, Kavall, 3, 2. I detta fall spelar han ut Husaren som första kort. Kan efterhand nu inte sticka har förhand uppslag, eftersom han då måste vinna på - i sämsta fall - "efter-gris". Alltså, tag som regel att alltid toppa, på två spelare om ni har 3 kort i följd och spelar i förhand.

Några direkta regler för spel på 3 eller flera spelare är mycket svåra att fastställa. Det kan nämligen vara rätt att göra så vid ett tillfälle och göra motsatsen vid ett annat tillfälle. Här får man ta intuitionen till hjälp.

Om två spelare anmält sig till spel bör man ha mycket goda kort för att frivilligt ta tredje hand, minst 3 "klädda" kort eller 2 "klädda" och ett högt nummerkort. Även vid sådana tillfällen får man spela på intuition, då de två köpkorten många gånger har en avgörande betydelse. OM däremot tre spelare anmält sig, kan man utan större risk ta fjärde hand på betydligt sämre kort, då denne hand är lättare att spela. Detta förklaras av att på tre spelare får tredje hand vända första och sista gången. Han har alltså utspelet i sista stick, varför de två andra kan vinna på "efter"-kort. Så blir däremot inte fallet vid spel på fyra. Där slipper nämligen fjärde hand sista utspelet, vilket istället får göras av förhand.

Skituppslag

Tre "små" vinner. De flesta Knackkillespelarna spelar med något som kallas "skituppslag" ("lortuppslag"), d v s 3 småkort under ettan - Blar, Potta, Krans eller Potta, Krans, Krans. "Tre små" på hand ger omedelbart vinst. Härigenom kan en som har mycket dåliga kort med t ex två Kransar lockas att gå med i hopp om att få "skituppslag" genom de två sista korten.

