
KOMBINATIONS-WHIST

DET OBESUDLADE KORTSPELET

Av Joakim Nilsson

Version 1.5.1-sv – 4 januari 2024



För den senaste versionen av reglerna, besök <http://nijoakim.com/combo-whist>
eller prenumerera på <http://nijoakim.com/news.rss>.

Innehåll

1	Översikt	3
2	Hur man spelar	3
2.1	Förberedelser	3
2.2	Given	3
2.2.1	Handen	3
2.2.2	Budgivningen	4
2.2.3	Poängberäkningen	4
2.2.4	Vem som vinner	5
3	Övrigt	5
3.1	Regler för fler än 4 spelare	5
3.2	Prat	5
3.3	Fusk	5
4	Standardbud	6
5	Specialbud	7

Copyright 2007-2024 Joakim Nilsson

This document is part of Combo Whist.

Combo Whist is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

Combo Whist is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with Combo Whist. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

1 Översikt

Whist-varianten Kombinations-Whist är ett kortspel som bygger på sticktagande. Det är lätt att lära sig på några minuter, men svårt att bemästra.

I Kombinations-Whist presenteras spelarna med en exceptionellt stor uppsjö av möjligheter till olika spelsätt genom att låta dem förhandla om en kombination av regler att använda inför varje hand. Detta uppnås genom att spelarna presenteras med ett *någorlunda litet antal bud* som kan kombineras på ett *stort antal sätt* till ett så kallat kombinations-bud, vilket bestämmer reglerna. Detta görs i hopp om att de stora möjligheterna till att styra reglerna på ett sofistikerat sätt gynnar skicklighet i motsats till slump mer än i andra Whist-varianter, utan att göra spelet onödigt komplicerat – så att det ska vara roligt att spela både för nöjes- och professionella spelare.

Antal spelare: 4 är att föredra, men 3 till ∞ går också bra med vissa regeljusteringar.

Vad som behövs för att spela: En standard-kortlek med 52 kort, samt penna och papper. (Det är *valfritt* att använda hjälpkorterna då de enbart används till att organisera spelarnas tankar utan att ha någon reell effekt på spelet.)

Kortens rang: Från högst till lägst: E, K, D, Kn, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

2 Hur man spelar

2.1 Förberedelser

Om bara 3 spelare deltar, ta ut ♣7, samt alla 8:or, 9:or och 10:or från leken, så att 4 färger om 10, 10, 10, respektive 9 kort blir kvar.

Gör en kolumn för varje spelare på pappret. Detta görs för att hålla koll på poängställningen och lite annan information om spelet. När pappret är förberett, slumpa fram vem som blir giv.

2.2 Given

En giv består av två huvudsakliga delar – *budgivningen* och *handen*. Eftersom det borde bli lättare att förstå budgivningen om vetskap om hur man spelar en hand redan infunnit sig, beskrivs handen först.

En giv börjar med att given delar ut 13 kort till varje spelare, varefter budgivningen börjar. När budgivningen är handen.

Efter handen noteras spelarnas poäng och en ny giv börjar där spelaren till vänster om föregående giv blir ny giv.

2.2.1 Handen

En hand spelas likt i de flesta Whist-varianter: Spelaren till höger om *spelföraren*¹ kallas *förhand* och börjar med att spela ut ett kort. Därefter spelar övriga spelare ett kort var i medsols turordning. De övriga spelarna måste – om de kan – spela

¹Begreppet ”spelförare” förklaras i Stycke 2.2.2 – *Budgivningen*.

kort som följer förhands färg. Kan de inte det måste de saka valfritt kort eller spela trumf. Till skillnad från vissa Whist-varianter finns inget trumftvång ifall en spelare har slut på kort i den utspelade färgen.

Den spelare som spelade det högsta kortet i den först utspelade färgen tar hem *sticket*,² såvida ingen har spelat ut en trumf. Om så skulle vara fallet är det den spelare som spelade ut den högsta trumfen som tar hem sticket. Den spelare som tog hem det senaste sticket spelar ut i nästa stick.

2.2.2 Budgivningen

I Kombinations-Whist budar man med *kombinationsbud*. Ett kombinationsbud består av exakt ett standardbud och en valfri mängd unika specialbud, inklusive mängden noll. Till de olika buden tillkommer särskilda regler, vilka tillämpas under handen och poängberäkningen.

Spelarna budar medsols och spelaren till vänster om given budar först. En spelare kan antingen buda ett kombinationsbud med högre rang än föregående kombinationsbud, eller passa. En passande spelare åker ut ur budgivningen och får därför inte lägga några nya bud förrän i nästa giv. Om samtliga spelare passar spelas en *omgiv* där samme giv ger igen.

Ett kombinationsbuds rang utgörs av summan av rangen för alla ingående standard- och specialbud. För att ett bud ska få budas måste det minst vara av rang 1.

Det föreslås att en tidsgräns på 30 sekunder sätts mellan varje bud med ytterligare 60 sekunder före det första budet. För nybörjare rekommenderas dock längre eller inga tidsgränser. En spelare som inte lägger nåt bud inom den givna tiden passar automatiskt. Budgivningen fortsätter fram till dess att alla spelare förutom en har passat. Den icke-passande spelaren utnämns till spelförare varefter handen börjar.

De standard- och specialbud som finns att tillgå finns listade i tabellerna i Stycke 4 – **Standardbud**, respektive Stycke 5 – **Specialbud**. Antalet stick att ta hem för att ett kombinationsbud ska gå hem listas i standardbudstabellens stickkolumn. Ett specialbud kan inte kombineras med ett annat bud som finns listat i dess inkompatibilitetskolumn.

Om det är oklart när en händelse som inträffar på grund av ett bud ska ske, se specialbudens prioritetsskolumn. Ett buds prioritetsnummer bestämmer i vilken ordning de olika händelserna som ges av dess regler ska ske. De bud med lägst prioritetsnummer sker först. Alla standardbud har prioritetsnummer 0.

2.2.3 Poängberäkningen

Efter att handen har spelats klart uppdateras spelförarens poängsumma baserat på vilket kombinationsbud som lagts och huruvida detta bud gått hem. Om budet gick hem får spelföraren det antal poäng som specificeras i poängkolumnen för standardbudet. Om budet inte gick hem så förlorar spelföraren 2 poäng. En spelare kan anta en negativ poängsumma, men om en spelare innehar en poängsumma under -5 , så tillåts denne inte att delta i budgivningar. Denne får dock 1 gratispoäng efter varje giv som denne deltar i (även i händelse av att ingen budar och det blir omgiv).

²Det vill säga tar alla utspelade kort och lägger på bordet dem med bildsidan nedåt.

2.2.4 Vem som vinner

Det finns två varianter för att bestämma vem som vinner i Kombinations-Whist: *klassisk* och *begränsad*.

Klassisk: Den som först uppnår eller överstiger *vinstsumman* vinner. Vinstsumman börjar på 13, men minskar med 1 varje gång alla spelare har varit giv en gång vardera – efter varje *runda*. Detta fortgår fram till dess att vinstsumman går ned till 1, där den stannar fram till dess att någon vinner. Vinstsumman minskar *efter* att poängen för den handen har räknats. En spelare kan endast vinna genom att ett bud går hem och kan därför inte vinna enbart därför att vinstsumman minskar. En spelare kan inte heller vinna om denne inte innehar enskilt flest poäng.

Begränsad: Ett förutbestämt antal rundor spelas (förslagsvis 3). Efter att alla rundorna har spelats färdigt vinner näste spelare som går hem med ett bud som resulterar i att denne uppnår enskilt flest poäng. För att förtydliga: En spelare kan inte vinna i slutet av den sista av det förutbestämda antalet rundor.

Skamvinst Gemensamt för bägge varianterna gäller att om alla spelare utom en innehar -5 poäng eller färre så vinner den spelare som har flest poäng. Detta sätt att vinna kallas en *Skamvinst*.

3 Övrigt

3.1 Regler för fler än 4 spelare

Om fler än 4 spelare deltar i spelet så får alla utom 4 *sitta ut* – avstå att delta i en giv. De spelare sitter närmast till höger om given sitter ut.

3.2 Prat

Spelarna får prata på så länge de inte ger några ledtrådar om vilka kort de besitter.

3.3 Fusk

Om spelföraren oavsiktligen fuskar går nuvarande bud inte hem. Om en icke-spelförare oavsiktligen fuskar händer följande: Det nuvarande budet spelas klart, men inget poängavdrag görs från spelförarens poängsumma utifall budet inte går hem. Dessutom dras samma antal poäng som det nuvarande budets poäng av från den fuskande spelarens poängsumma oavsett om budet går hem.

Om oavsiktligt fusk inträffar innan en spelförare har utnämnts avbryts given och 2 poäng dras av från den fuskande spelarens poängsumma.

Om givens samtliga spelare emellertid är överens om hur händelserna efter fusket inträffade ska kompenseras ska detta dock ske utan andra förändringar i poängsummorna förutom att 1 poäng dras av från den fuskande spelarens poängsumma.

En spelare som avsiktligen fuskar i Kombinations-Whist får aldrig mer spela det eftersom denne uppenbarligen inte respekterar spelets prakt.

4 Standardbud

BENÄMNING	Rang	Poäng	Trumf	Stick	Regler
MISÄR	0	1	nej	se →	Spelföraren får varken ta hem flest eller delat flest stick.
OSÄKERHET	1	1	nej	se →	Före handens början gissar spelföraren på två möjliga mängder stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem en av de gissade stickmängderna.
TRUMF	1	1	ja	min. 5	Spelföraren bestämmer trumffärg.
GRILL	1	2	ja	min. 5	Spelföraren börjar med att bestämma trumffärg. Denna trumffärg gäller dock bara under det första sticket. Därefter blir den färg som spelades ut i föregående stick ny trumffärg och så fortsätter det fram till handens slut.
BLOCKTRUMF	2	1	ja	min. 5	Spelföraren bestämmer trumffärg. Såvida spelföraren inte enbart besitter trumfkort får denne inte spela trumf förrän en annan spelare har spelat trumf.
LIMBO	2	1	nej	se →	Spelföraren måste ta hem färre av de 7 första sticken än av de 6 sista.
ÖVERFLÖD	2	2	nej	min. 5	–
MÄSTARMISÄR	3	2	nej	se →	Spelföraren måste ta hem först eller delat först stick.
SÄKERHET	3	2	nej	se →	Före handens början gissar spelföraren på en möjlig mängd stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem den gissade stickmängden.
MAXTRUMF	3	3	ja	min. 7	Spelföraren väljer trumffärg.
SUBTRUMF	3	3	ja	min. 5	Spelföraren väljer trumffärg. Denne får dock inte välja en trumffärg som denne har flest eller delat flest kort i.
MÄSTAR- ÖVERFLÖD	4	3	nej	se →	Spelföraren måste ta hem enskilt flest stick.
NOLL	4	4	nej	0	–
RANGTRUMF	4	4	ja	min. 5	Icke-spelförarna väljer ett kort var och lägger dem på bordet med bildsidan nedåt. Korten vänds sedan upp och spelföraren byter ut ett av sina kort mot ett av motspelarnas som är högst eller delat högst. Det valda kortets färg är trumffärgen.
MÄSTARTRUMF	6	6	ja	min. 5	Spelaren till höger om spelföraren bestämmer trumffärg, men först får de andra icke-spelförarna säga vilken trumffärg de föredrar och hur mycket de föredrar denna på en skala från 1 till 5 (utan motivering).
OBESUDLAT BUD	8	*	nej	se →	Spelföraren måste ta hem alla 2:or. Alla 2:or måste visas till samtliga spelare under handens gång och får inte ingå i en ateljé. *Om budet går hem får spelföraren lika många poäng som kombinationsbudets rang. Skulle dessutom kombinationsbudets rang vara 13 eller högre vinner spelföraren spelet omedelbart, oavsett poängställning. När detta inträffar erhåller spelföraren rätten att titulera sig <i>Obesudlad Mästare av Kombinations-Whist</i> under resten av sitt liv.

5 Specialbud

BENÄMNING	Rang	Prioritet	Inkompatibilitet	Regler
RÄTTVISA	-4	1	-	Före handens början väljer spelaren ett valfritt kort som blir <i>rättvisans kort</i> . När sticket som innehåller rättvisans kort har spelats bestämmer spelaren vilken spelare som tar hem det.
LÄTTJA	-3	-	-	För de stick där spelaren inte spelar ut, spelar spelaren sist.
POTENTIAL	-2	-	-	Om budet går hem markeras det med ett P, en <i>potential</i> , i spelarens kolumn. En spelare som innehar fler potentialer än en annan kan buda över den senares bud med ett bud rankat lika högt som det ledande budet.
BRÅDSKA	-2	-	-	Spelaren blir förhand och spelar därmed ut i första sticket.
JÄRN	-1	-	-	Essen rankas lägst istället för högst.
BREV	-1	2	-	Före handens början skickar alla spelare 3 kort till höger.
GIRIGHET	0	-	<i>Obesudlat Bud</i>	I slutet av handen läggs ett virtuellt stick till eller dras bort från spelaren så att det missgynnar denne. Om budet går hem får spelaren 1 extra-poäng.
ATELJÉ	1	4	<i>Öppen Hand</i>	Spelaren väljer 4 kort som denne lägger i <i>ateljén</i> . Dessa kort visas för samtliga spelare under handens gång. Så fort det inte längre finns 4 kort i ateljen måste spelaren, om möjligt, lägga dit ett nytt kort från handen.
MÄSTAR-BREV	1 el. 3	3	-	Om budet budas i kombination med ett trumf-bud som inte är <i>Grill</i> är rangen 3, men annars endast 1. Före handens början skickar alla utom spelaren 3 kort till spelaren till vänster (spelaren hoppas över).
SLUT-HUND	1	-	<i>Noll</i>	Spelaren får inte ta hem det sista sticket.
ÖPPEN TRUMF	1	4	trumflösa bud, <i>Grill</i> , <i>Öppen Hand</i>	Spelaren spelar med öppna trumfkort; Det vill säga spelarens trumfkort måste visas för samtliga spelare under handens gång. Om detta bud kombineras med <i>Ateljé</i> så får ateljén inte innehålla några trumfkort.
LÅS	2	-	<i>Noll</i>	Spelaren får inte ta hem något av de 3 första sticken.
STRAFF	2	-	-	Om budet inte går hem så dras förlorar spelaren ytterligare 2 poäng.
PEST	2	1	<i>Misär</i> , <i>Mästarmisär</i> , <i>Noll</i>	Spelaren väljer en färg som blir <i>pestfärgen</i> . Spelaren får inte bli <i>förpestad</i> ; det vill säga får inte ta hem enskilt flest pest-kort, såvida inte denne blir <i>hedervärt förpestad</i> och tar hem hela pestfärgen samt att budet i övrigt går hem, i vilket fall spelaren tilldelas 1 hedervärt extra-poäng. Såvida spelaren har något annat val får denne inte spela ut i pestfärgen före pestfärgen har spelats på annat sätt.
ÖPPEN HAND	3	4	<i>Ateljé</i> , <i>Öppen Trumf</i>	Spelaren spelar med öppen hand. Det vill säga, alla dennes kort visas för samtliga spelare under handens gång.