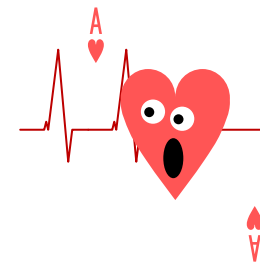

KOMBINATIONS-WHIST

DET OBESUDLADE KORTSPELET

Av Joakim Nilsson

Utvecklingsversion (baserad på version 1.4.1-sv)—7 oktober 2021



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

Innehåll

1	Översikt	3
2	Hur man spelar	3
2.1	Förberedelser	3
2.2	Given	3
2.2.1	Spelet	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 2007-2021 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/>>.

5 Specialbud

BENÄMNING	Värde	Ordning	Inkompatibilitet	Regler
RÄTTVISA	-4	1	—	Spelföraren väljer ett valfritt kort innan spelet börjar. Detta kort blir <i>rättvisans kort</i> . Spelföraren bestämmer vem som tar sticket med rättvisans kort när detta stick tas hem.
LÄTTJA	-3	—	—	För de stick därvar spelföraren inte spelar ut, spelar spelföraren sist.
POTENTIAL	-2	—	—	Om budet går hem markeras det med ett P, en <i>potential</i> , i spelförarens kolumn. En spelare som innehar fler potentialer än en annan kan buda över den senares bud med ett bud värt lika mycket som det ledande budet.
BRÅDSKA	-2	—	—	Spelföraren spelar ut i första sticket.
JÄRN	-1	—	—	Essen rankas lägst istället för högst.
BREV	-1	2	—	Före spelet börjar skickar alla spelare 3 kort i en riktning som spelföraren väljer (till höger, till vänster eller tvärs över).
GIRIGHET	0	—	—	I slutet av spelet läggs ett virtuellt stick till eller dras bort från spelföraren så att det missgynnar denne. Om budet går hem får spelföraren 1 extra-poäng.
ATELJÉ	1	—	<i>Öppen Hand</i>	Spelföraren väljer 4 kort som denne lägger i <i>ateljén</i> . Dessa kort visas till samtliga spelare under spelets gång. Så fort det inte längre finns 4 kort i ateljen måste spelföraren, om möjligt, lägga dit ett nytt kort från handen.
MÄSTAR-BREV	1 el. 3	3	—	Om budet budas i kombination med ett trumf-bud some inte är <i>Grill</i> är värdet 3, men annars endast 1. Före spelet börjar skickar alla utom spelföraren 3 kort till spelaren till höger (spelföraren hoppas över).
SLUT-HUND	1	—	<i>Noll</i>	Spelföraren får inte ta hem det sista sticket.
ÖPPEN TRUMF	1	—	trumflösa bud, <i>Grill</i> , <i>Öppen Hand</i>	Spelföraren måste spela med öppna trumfkort. Det vill säga, spelförarens trumfkort måste visas till samtliga spelare under spelets gång. Om detta bud kombineras med <i>Ateljé</i> så får ateljen inte innehålla några trumfkort.
LÅS	2	—	<i>Noll</i>	Spelföraren får inte ta hem något av de 3 första sticken.
STRAFF	2	—	—	Om budet inte går hem så dras 2 extra-poäng bort från spelförarens poängsumma.
PEST	2	1	<i>Mästarkambud</i> , <i>Noll</i> , <i>Skambud</i>	Spelföraren väljer en färg som blir <i>pestfärgen</i> . Spelföraren får inte bli <i>förpestad</i> , det vill säga, får inte ta hem enskilt flest kort (observera: <i>ej stick</i>) i pestfärgen, såvida inte denne blir <i>hedervärt förpestad</i> och tar hem hela pestfärgen samt att budet i övrigt går hem, i vilket fall spelföraren får 1 hedervärt extra-poäng. Spelföraren får inte spela ut i pestfärgen före pestfärgen har spelats på annat sätt, såvida inte spelföraren enbart besitter pest-kort.
ÖPPEN HAND	3	—	<i>Ateljé</i> , <i>Öppen Trumf</i>	Spelföraren måste spela med öppen hand. Det vill säga, alla dennes kort måste visas för samtliga spelare under spelets gång.

4 Standardbud

BENÄMNING	Värde	Poäng	Trumf	Stick	Regler
SKAMBUD	0	1	no	varies	Spelföraren får inte ta hem flest stick—inte ens om nån annan spelare har tagit hem lika många stick.
UNGEFÄR	1	1	no	varies	Före spelets början gissar spelföraren på två möjliga mängder stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem en av de möjliga mängderna stick som gissades.
TRUMF	1	1	yes	min 5	Spelföraren bestämmer trumffärg.
GRILL	1	2	yes	min 5	Spelföraren börjar med att bestämma trumffärg. Denna trumffärg gäller bara första sticket. Därefter blir den färg som spelades ut i föregående stick ny trumffärg och så fortsätter det till spelets slut.
BLOCKTRUMF	2	1	yes	min 5	Spelföraren bestämmer trumffärg. Spelföraren får inte spela något trumfkort förrän någon annan splare spelar trumf (såvida inte spelföraren enbart besitter trumfkort).
LIMBO	2	1	no	varies	Spelföraren måste ta hem färre stick av de 7 första sticken än av de 6 sista.
SPEL	2	2	no	min 5	—
MÄSTARSKAMBUD	3	2	no	varies	Spelföraren måste ta hem först stick. Om ingen tar hem färre stick än spelföraren går budet hem.
PRECIS	3	2	no	varies	Före spelets början gissar spelföraren på en möjlig mängd stick denne kommer att ta hem. Spelföraren måste ta hem den mängd stick som gissades.
MAXTRUMF	3	3	yes	min 7	Spelföraren väljer trumffärg.
SUBTRUMF	3	3	yes	min 5	Spelföraren väljer trumffärg. Denne får dock inte välja en trumffärg som denne har flest kort i.
RANGTRUMF	3	4	yes	min 5	Alla spelare väljer ett kort var och lägger det på bordet med bildsidan nedåt. Korten vänds sedan upp och spelföraren byter ut sitt kort med det av motspe-larnas som är högst. Skulle det finnas flera högsta kort väljer spelföraren ett av dem. Det valda kortets färg är trumffärgen.
MÄSTARSPEL	4	3	no	varies	Spelföraren måste ta hem enskilt flest stick.
NOLL	4	4	no	0	—
MÄSTARTRUMF	6	6	yes	min 5	Spelaren till vänster 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 MÄSTARSPEL	8	*	no	min 12	*Om budet går hem får spelföraren lika många poäng som kombinationsbudets värde. Skulle dessutom kombinationsbudets värde vara 13 eller högre vinner spelföraren spelet omedelbart, oavsett poängställning. När detta inträffar erhåller dessutom spelföraren rätten att titulera sig <i>Obesudlad Mästare av Kombinations-Whist</i> under resten av sitt liv.

1 Översikt

Kombinations-Whist är ett kortspel som bygger på sticktagande och är—som namnet antyder—en variant av Whist. Kombinations-Whists nyckelegenskap är dess varierade utbud av möjliga strategier med acceptabelt enkla regler. (Det måste dock erkännas att regelboken trots allt är någorlunda lång.) Möjligheten att spela enligt många varierade strategier undviker en substantiell mängd slump som vanligtvis finns i andra Whist-spel utan att göra spelet alltför komplicerat. Detta gör Kombinations-Whist till ett spel som är kul att spela både för erfarna spelare såväl som för nybörjare.

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.

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

Gör en kolumn för varje spelare på pappret. Detta för att hålla koll på poängställningen samt lite annan information om spelet. När pappret har förberetts, slumpa då fram vem som blir giv.

Om det bara finns 3 spelare, ta ut ♣6, samt alla 7:or, 8:or och 9:or från leken.

2.2 Given

Det finns två huvudsakliga delar av en giv. Den första är *budgivningen* och den andra är *spelet*. Eftersom det borde bli lättare att förstå dessa två delar i omvänd ordning beskrivs spelet före budgivningen.

En giv börjar med att given delar ut 13 kort till varje spelare. Därefter börjar budgivningen och när den är avslarad börjar spelet.

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

2.2.1 Spelet

Spelet spelas likt de flesta Whist-varianter. Spelaren till höger om *spelföraren*¹ börjar med att spela ut ett kort. Sen blir det spelaren till höger om denne som spelar ut nästa kort som dessutom måste följa färg. Därefter spelar näste spelare (till vänster om föregående) ut ännu ett kort som också måste följa det första kortets färg och så vidare till det att alla spelare har spelat ut ett kort vardera.

Om en spelare har slut kort i den först utspelade färgen får denne saka valfritt kort eller spela en trumf. Till skillnad från många Whist-varianter finns inget trumfvång.

¹Begreppet "spelförare" förklaras i Stycke 2.2.2—Budgivningen.

Den spelare som spelade det högsta kortet i den först utspelade färgen tar hem *sticket* (det vill säga, tar alla utspelade kort och lägger på bordet dem med bildsidan nedåt) såvida ingen har spelat ut en trumf. Om så skulle vara fallet är det den spelare som har spelat ut den högsta trumfen som tar hem *sticket*. Den spelare som tog hem det senaste *sticket* spelar ut först i nästa.

2.2.2 Budgivningen

I Kombinations-Whist budar man med *kombinationsbud*. Ett kombinationsbud består av precis ett standardbud och en valfri mängd (inklusive noll) specialbud. Buden har särskilda regler förknippade med dem, vilka appliceras under spelet och poängberäkningen.

Spelarna budar medsols och spelaren till vänster om given börjar. En spelare kan antingen passa eller buda ett kombinationsbud som är värt mer än föregående kombinationsbud (som vi från och med nu helt enkelt kommer att kalla *bud*). Om en spelare passar är denne ute ur budgivningen och får därför inte göra några nya bud förrän nästa giv. Om alla spelare passar blir det omgiv där samme giv ger igen.

Ett buds värde definieras som det kombinerade värdet av standard- och specialbudet som det består av. För att ett bud ska få budas måste det ha ett värde av minst 1. Det föreslås att en tidsgräns på 20 sekunder sätts mellan varje bud och 1 minut före det första budet. För nybörjare är dock längre eller inga tidsgränser rekommenderade. Om en spelare inte har lagt ett bud inom den givna tiden så passar denne automatiskt. Budgivningen fortsätter fram till att alla spelare förutom en har passat. Den spelaren utnämns till spelförare och spelet börjar.

De standardbud och specialbud som finns att tillgå finns listade i tabellerna i Stycke 4—Standardbud samt Stycke 5—Specialbud. Antalet stick att ta hem för att ett bud ska gå hem listas i standardbudstabellens “Stick”-kolumn. Ett specialbud kan inte kombineras med ett annat bud som finns listade i “Inkompatibilitet”-kolumnen. För övrigt är kombinationsbud som omöjliga kan gå hem oavsett motspelarnas kortfördelning förbjudna. Notera att det finns en skillnad mellan värde och poäng; Värde är budets värde (Rätt gissat!) och poäng är antalet poäng som spelföraren får om dennes bud går hem.

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

2.2.3 Poängberäkningen

Efter att spelet är klart får spelföraren ett antal poäng baserat på vilket kombinationsbud som lagts och huruvida detta bud gick hem. Om budet gick hem får spelföraren det antal poäng som specificeras “Poäng”-kolumnen för standardbudet. Om budet inte gick hem så förlorar spelföraren 2 poäng. En spelare kan anta en negativ poängsumma. Om en spelare antar en poängsumma lägre än -5 , så tillåts denne inte längre att buda i budgivningar. Denne får dock 1 gratispoäng efter varje giv som denne deltar i (även om ingen budar och det blir omgiv).

2.2.4 Vem som vinner

Det finns två varianter av hur man bestämmer 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 fram tills dess att vinstsumman går ned till 1. Vinstsumman minskar *efter* att den sista given har spelats och poängen för den given har räknats. En spelare kan endast vinna genom att ett bud går hem och kan därför inte vinna enbart därför att vinstsumman just minskade. En spelare kan inte heller vinna om denne inte har enskilt flest poäng.

Begränsad: Ett förutbestämt antal *rundor* spelas (förslagsvis 3), där en runda innefattar att alla spelare har varit giv en gång vardera. När rundorna har spelats vinner näste spelare som går hem med ett bud som resulterar i att denne uppnår enskilt flest poäng. För att förtydliga: En spelare kan vinna i samband med att sista rundan just spelats färdigt.

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 automatiskt. 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 varje giv. De spelare som sitter ut är de som sitter närmast till höger om given.

3.2 Prat

En viss mängd av prat tillåts i Kombinations-Whist, men spelarna får inte ge ledtrådar om vad de har för kort.

3.3 Fusk

Om spelföraren oavsiktligen fuskar går nuvarande bud inte hem. Om en icke-spelförare 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 återställas ska dock detta ske utan andra förändringar i poängsummorna förutom att 1 poäng dras av från den fuskande spelarens poängsumma.

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