

Kaiser kortspill

Mål

- Det første laget til minst 52 poeng vinner

Forberedelser

- Spillere: 4 spillere i 2 lag
- Kortstokk: 32 kort med 8 til hver spiller
- Fire spillere danner to lag med lagkameratene overfor hverandre, og alle 32 kortene deles ut slik at hver spiller får åtte kort.
- Giv og spill går med klokken, og kortene deles ut et om gangen.
- Den første giveren velges tilfeldig, for eksempel ved å dele ut et kort om gangen til noen får en knekt.
- Deretter flyttes giverrollen et steg til venstre etter hver giv.
- Grunnlaget er sju til ess i hver farge, men sjueren i spar byttes mot treeren i spar og sjueren i hjerter byttes mot femmeren i hjerter.
- Ess er høyest i hver farge, og femmeren er lavest i hjerter mens treeren er lavest i spar.
- En hånd uten ess, bildekort, treeren i spar og femmeren i hjerter kan kreve omgiv, og da stikker samme giver og deler ut på nytt.

Slik spiller dere

1 Sett dere fire i to lag med lagkameratene overfor hverandre.

- Sett dere fire i to lag med lagkameratene overfor hverandre.

2 Bytt sjueren i hjerter mot femmeren og sjueren i spar mot treeren.

- Bytt sjueren i hjerter mot femmeren og sjueren i spar mot treeren.

3 Del ut alle 32 kortene ett om gangen med klokken, slik at alle får

- Del ut alle 32 kortene ett om gangen med klokken, slik at alle får åtte kort.

4 La spilleren til venstre for giveren innlede budgivningen.

- La spilleren til venstre for giveren innlede budgivningen.

5 La hver spiller by én gang eller passe fra seks til tolv.

- La hver spiller by én gang eller passe fra seks til tolv.

6 La høystbydende velge trumf ved fargebud.

- La høystbydende velge trumf ved fargebud.

7 La høystbydende spille ut det første kortet.

- La høystbydende spille ut det første kortet.

Kaiser kortspill

8 Spill åtte stikk og regn ut given etter poengmodellen.

- Spill åtte stikk og regn ut given etter poengmodellen.

Resultat

- Hvert stikk gir ett poeng, og fem i hjerter gir fem ekstrapoeng, mens tre i spar gir tre minuspoeng til det laget som tar kortet i sine stikk.
- Budlaget må ta minst like mange poeng som budet.
- Ved vellykket trumfkontrakt legger laget til givpoengene det har tatt, og ved mislykket trumfkontrakt trekkes budverdien fra.
- Ved null doubles givpoengene de har tatt ved suksess, og den doble budverdien trekkes fra ved mislykket spill.
- Et regneeksempel viser modellen.
- Budet er sju i trumf.
- Budlaget tar fem stikk og fem i hjerter uten tre i spar.
- Given gir fem pluss fem, altså ti poeng.
- Ti oppfyller minstekravet på sju, så laget legger til ti poeng.
- Det første laget som når minst 52, vinner kampen. Et motstanderlag med minst 45 får ikke legge til positive givpoeng, men negative givresultater regnes likevel med.
- Kaiser er et kanadisk stikkspill som i Québec også kalles Joffre. Opprinnelsen er ikke fastslått, og det har ingen tilknytning til sveitsiske Kaiserspiel eller Kaiserjass.
- En dokumentert Saskatchewan-variant bruker 34 kort med en tokortsskatt.
- Vinneren tar opp katten og kaster deretter to andre kort, men fem i hjerter og tre i spar får ikke kastes.
- Minste bud er normalt sju.
- I turneringer i Saskatchewan sløyfes omgiv, fargebud kan starte på seks mens null krever minst sju, og den høyeste samlede poengsummen avgjør seriespillet.

Slutt

- Hvert stikk gir ett poeng, og fem i hjerter gir fem ekstrapoeng, mens tre i spar gir tre minuspoeng til det laget som tar kortet i sine stikk.

Hurtigreferanse for Kaiser.

Farge	Kort
Kløver	ess konge dame knekt ti ni åtte sju
Ruter	ess konge dame knekt ti ni åtte sju
Hjerter	ess konge dame knekt ti ni åtte fem
Spar	ess konge dame knekt ti ni åtte tre