

Raudskjegg kortspill

Mål

- nå nøyaktig null poeng

Forberedelser

- Spillere: 3 til 7
- Kortstokk: 52 kort uten jokere
- Hver spiller får seks kort i to omganger med tre kort om gangen med klokken fra venstre.
- Dere spiller med en vanlig kortstokk på 52 kort uten jokere.
- Ess er høyest, og toeren er lavest.
- Spillet går med klokken, og det er ingen trumf.
- Den som trekker det høyeste kortet, blir første giver.
- Giveren banker og sier bank for kort og feilgiv før noen får ta opp kortene sine.
- Bare giveren får kutte. Feil antall kort gir alltid omgiv av samme giver.
- Den som tar opp kortene for tidlig går fem opp hvis noen banker. Kutter noen andre ved en feil, går den som kuttet fem opp.

Slik spiller dere

1 Trekk det høyeste kortet for å kåre første giver.

- Trekk det høyeste kortet for å kåre første giver.

2 Del ut seks kort til hver spiller, tre og tre med klokken fra venstre.

- Del ut seks kort til hver spiller, tre og tre med klokken fra venstre.

3 Bank og si bank for kort og feilgiv før kortene tas opp.

- Bank og si bank for kort og feilgiv før kortene tas opp.

4 Meld med klokken fra forhånd med én til seks eller raudskjegg eller

- Meld med klokken fra forhånd med én til seks eller raudskjegg eller smyg.

5 La spilleføreren spille ut til første stikk.

- La spilleføreren spille ut til første stikk.

6 Følg farge når det er mulig uten trumf, og la det høyeste kortet i

- Følg farge når det er mulig uten trumf, og la det høyeste kortet i den utspilte fargen vinne.

7 Etter fjerde stikket i tallkontrakt skal spilleføreren spørre om de

- Etter fjerde stikket i tallkontrakt skal spilleføreren spørre om de blir med.

Raudskjegg kortspill

8 Trekk fra ett poeng per tatt stikk ned mot nøyaktig null.

- Trekk fra ett poeng per tatt stikk ned mot nøyaktig null.

Resultat

- Hvert tatt stikk gir minus et poeng fra de tolv poengene alle starter med.
- Mislykket tallkontrakt gir fem plusspoeng, men spilleføreren får likevel trekke fra et poeng per tatt stikk.
- Den som blir med etter fjerde stikk uten å ta noe stikk, går også fem opp.
- Glemte spørsmål etter det fjerde stikk gir spilleføreren fem pluss hvis noen banker.
- Tar dere flere stikk enn dere har poeng, spretter overskytende stikk opp til like mange plusspoeng.
- Partiet krever nøyaktig null.
- En påbegynt giv spilles alltid ferdig, og den som først står på nøyaktig null etter en avsluttet giv, vinner.
- Hvis flere har null, vinner den som først banket seg ut.
- Ved null skal spilleren banke og si «bank for min utgang».
- Tar spilleføreren alle seks stikkene i raudskjegg, vinner hen partiet direkte.
- Mislykket raudskjegg slår ut spilleføreren.
- Raudskjegg avbrytes så snart noen andre tar et stikk, og da får ingen trekke fra poeng for tatte stikk.

Slutt

- Hvert tatt stikk gir minus et poeng fra de tolv poengene alle starter med.

Hurtigreferanse for Raudskjegg.

Situasjon	Poeng
12 poeng, melding 5, tar 4	13
7 poeng, melding 4, tar 3	9
12 poeng, melding 4, tar 4	8
2 poeng, tar 3	1 poeng etter sprett