

Zwicker kortspill

Mål

- Flere poeng enn motstanderne på jokere, kort og Zwick

Forberedelser

- Spillere: fire spillere i to faste lag
- Kortstokk: 55 kort med tre ulike jokere
- Dere spiller hovedvarianten Dithmarschen med fire spillere i to faste lag med makkerne rett overfor hverandre. To eller tre kan spille hver for seg, men da blir taktikken tynnere.
- Dere bruker 55 kort med tre ulike jokere. Før start avtaler dere hvilken joker som er stor for 25, mellomstor for 20 og liten for 15.
- Velg første giver tilfeldig og la spilleren til høyre for giveren kutte. Giv og spill går med klokken.
- Del ut fire kort til hver og tre åpne bordkort. Spilleren til venstre for giveren begynner.
- Når de fire kortene er slutt, deler dere ut fire nye kort til hver. Til slutt deler dere ut fem kort til hver, og da er kortstokken slutt.
- Gjenværende bordkort blir liggende mellom etappene, og given går videre mot venstre når hånden er talt opp.

Slik spiller dere

1 Spill med fire spillere i to faste lag med makkerne rett overfor

- Spill med fire spillere i to faste lag med makkerne rett overfor hverandre, med 55 kort og jokere verdt 25, 20 og 15, velg første giver tilfeldig og la spilleren til høyre for giveren kutte.

2 Del ut fire kort til hver og tre åpne bordkort med klokken, og la

- Del ut fire kort til hver og tre åpne bordkort med klokken, og la spilleren til venstre for giveren begynne.

3 Bruk matchverdien når du spiller ut et håndkort for å fange samme

- Bruk matchverdien når du spiller ut et håndkort for å fange samme verdi eller summen, la kortet ligge åpent hvis det verken fanger eller bygger, og spar poengverdien til opptellingen.

4 Start et bygg med et valgfritt kort og rop ut kortets matchverdi,

- Start et bygg med et valgfritt kort og rop ut kortets matchverdi, eller legg et håndkort på et bordkort og rop ut summen eller differansen, men behold alltid et annet håndkort som matcher den utropte verdien.

5 Endre et eksisterende bygg med addisjon eller subtraksjon bare når du

- Endre et eksisterende bygg med addisjon eller subtraksjon bare når du beholder et håndkort som matcher den nye utropte verdien.

6 Hvis fangsten din tømmer hele bordet, får du 1 poeng for Zwick og

- Hvis fangsten din tømmer hele bordet, får du 1 poeng for Zwick og snur et vunnet kort som markør.

7 Spill tre etapper med fire pluss fire pluss fem kort og la

- Spill tre etapper med fire pluss fire pluss fem kort og la gjenværende bordkort ligge mellom etappene.

Zwicker kortspill

8

Gi gjenværende bordkort til siste fangsten uten Zwick, med mindre

- Gi gjenværende bordkort til siste fangsten uten Zwick, med mindre giverens siste kort tømmer bordet, tell deretter 30 faste poeng pluss Zwick og la given gå mot venstre.

Resultat

- Dere spiller hovedvarianten Dithmarschen med fire spillere i to faste lag med makkerne rett overfor hverandre. To eller tre kan spille hver for seg, men da blir taktikken tynnere.

Slutt

- Zwicker er et fiskespill fra Schleswig-Holstein der lag fanger bordkort og får bonus for hver Zwick når bordet tømmes.
- Målet er å få flest poeng, og det er best med fire spillere i to faste lag.

Varianter

Finnes det andre varianter av Zwicker?:

- Ja, hovedvarianten her er Dithmarschen, mens andre holsteinske husvarianter bruker flere jokere eller faste billedverdier. I alle holsteinske selskap som følger disse variantene, er jokerne egne verdier.
- Großenwiehe bruker seks jokere med verdiene 15, 17, 20, 22, 25 og 30 og gir 83 faste poeng pluss Zwick.
- En firejokervariant bruker fire jokere og 56 kort.
- En variant med fast billedverdi låser ess til elleve, knekt til tolv, dame til tretten og konge til fjorten og gir 21 kortpoeng med Zwick verdt 3.
- Zwicker må ikke forveksles med Zwikken eller Zwicken, som er pengespill for tre hender. Reglene ble først trykt i 1930, og Zwicker spilles vanligvis ikke om penger.

Hurtigreferanse for Zwicker.

Kort	Matchverdi
Toer til tier	Trykt tall
Ess	1 eller 11
Knekt	2 eller 12
Dame	3 eller 13
Konge	4 eller 14
Liten joker	15
Mellomjoker	20
Stor joker	25