

BESKRIVELSE AV MATADORENE:

Hvis en spiller har narren, kan han banke tre ganger i bordet og får et ekstrapoeng. Den spiller som mottar narren ved bytting får imidlertid ikke noe ekstrapoeng og skal heller ikke banke. Vil noen bytte med en som har gjøken, sier denne: «Stå for gjøk» og all bytting opphører. Gjøkeieren får rundens poeng mens de øvrige mister 1 poeng. Vil man bytte med en som har dragonen, sier denne: «Hogg av». Den uheldige bytteren må beholde kortet sitt og mister et poeng. Den som sitter til venstre for dragonen bytter videre. Vil man bytte med en som har katten, sier denne: «Kiss». Bytteren må beholde kortet sitt og mister et poeng. Han må forsøke seg hos nestemann. Den som har hesten eller huset, sier hest eller hus forbi, og den som vil bytte med dem mister et poeng og må forsøke seg hos nestemann. Er det bare en narr blant spillerne og man sitter igjen med denne til slutt, mister eieren et poeng, og vedkommende som har det dårligste kortet av de andre mister også et poeng. Hvis to spillere sitter igjen med de samme høyeste kortene, skal de trekke et kort hver fra bunken for å avgjøre hvem som er vinneren av runden.

N. W. Damm & Søn, Oslo.

2-12 spillere

INNHOOLD:

42 kort (21 forskjellige med 2 av hver) hvorav:

26 tallkort

16 billedkort (matadorer)

Kortene er verdsatt ulikt og rekkefølgen er denne fra topp til bunn: Gjøken, dragonen, katten, hesten, huset, tallene 12-1, narren, potten, uglen, og tallet 0.

HENSikten MED SPILLET:

Hensikten med spillet er å få samlet flest mulig poeng.

SPILLET'S GANG - GENERELLE REGLER:

Spillerne trekker om hvem som skal gi, og senere går turen fra høyre mot venstre. Hver spiller får utdelt 3 eller flere poeng før start, alt etter hva man blir enig om. Hver spiller får utdelt 1 kort hver, og man skal nå bytte kort med hverandre. Den som sitter til venstre for giveren begynner. Hvis han vil bytte kortet sitt skal han bytte med spilleren til venstre for seg. Hvis man ikke vil bytte, sier man at man står, men blir man spurt om man vil bytte, har man ikke lov å nekte. Dette gjelder ikke for matadorene. Hvis giveren vil bytte, trekker han det øverste kortet i bunken og kaster sitt eget. Det gjelder å sitte igjen med det høyeste kortet etter at man har fullført en runde, og innehaveren av dette kortet får et poeng. Første rundes kort legges vekk og nye kort deles ut fra kortstokken av nestemann. Slik fortsetter man til kortstokken er tom og spillernes poeng telles opp. Vinner er den som har flest poeng.

