

Kasino

Mål

- Fånga havskort med lika värde eller summor
- Vinn matchen vid minst 16 poäng

Förberedelser

- 2 till 4 spelare och 52 kort
- Ge 4 handkort var och 4 öppna havskort två och två
- Vänster om givaren börjar och spelet går medsols

Så spelar ni

1 1. Spela ett kort

- Spela ett kort från handen varje tur.

2 2. Fånga eller lägg ut

- Ta samma värde eller summor i flera grupper utan att dubbelräkna bordskort där sifferkort ger två till tio och ess ger ett eller fjorton och knekt ger elva och dam ger tolv och kung ger tretton.
- Kortet ligger kvar öppet om du avstår.

3 3. Ny giv

- Fyll på med 4 nya handkort när händerna är tomma utan nya havskort där havet är bordskorten.
- Ropa sistans eller båt inför sista given där sista fångaren tar kvarvarande bordskort och får 1 poäng för sistans utöver korten.

4 4. Tabbe

- Tomt hav ger tabbe med 1 poäng och markeras synligt. Nästa spelare lägger ut.

Poäng

- Flest spader 2, flest kort 1 och delad majoritet 0
- Ruter tio 2, spader två 1 och varje ess 1
- Tabbe 1 och sistans 1 där sistans är bonus till sista fångaren utöver kvarvarande bordskort, båda i samma tur ger 2
- 11 grundpoäng per giv före tabbar

När är matchen slut?

- Målet är minst 16 efter färdigräknad giv
- Flest spader avgör vid lika matchpoäng

Kasino

Varianter

Överspader:

- 1 poäng per spader över sex
- Spelas ofta till 21

Mulle och Krypkasino:

- Mulle spelas med 104 kort i dubbel lek
- Krypkasino går ut på att undvika poängkort

Kasinopoäng i en blick.

Poängkälla	Värde
Flest spader	2
Flest kort	1
Ruter tio	2
Spader två	1
Varje ess	1
Tabbe och sistan	1 vardera