

Kille

Mål

- Inte stå med lägst kort när bytena är klara
- Siste kvar tar hela potten

Förberedelser

- 42 killekort utan färg med två av varje valör
- 3 till 12 spelare
- Lika insats i potten före given
- Ett kort var
- Rang från högst till lägst är Harlekin, Kuku, Husar, Husu, Kavall, Vårdshus, 12 till 1, Kransen, Blompottan och Blaren.

Så spelar ni

1 1. Dela given

- Lägg lika insats i potten och dela ett dolt kort var.

2 2. Byte eller nöjd

- Spelet startar till vänster om givaren och går medurs. Säg byte och skjut kortet dolt till vänster eller säg nöjd och daska i bordet. Att byta till vänster kallas att sticka.

3 3. Specialkort

- Kuku avslutar och alla visar.
- Husar slår ut bytaren.
- Husu stoppar bytet och det inblandade kortet går tillbaka genom tidigare byten till första ägaren, som åker ut.
- Kavall och Vårdshus skickar bytaren vidare.

4 4. Gå i lek

- Givaren sist får byta med leken. Kavall eller Vårdshus i leken ger inget byte. Avslöjade kort ligger synliga.

5 5. Visning

- När alla har agerat en gång eller när Kuku visats läggs korten upp.
- Den eller de med lägst kort åker ut med dem som slagits ut under bytena.
- Harlekin från giv eller leken är högst men lägst vid byte.

6 6. Spela nästa giv

- De som är kvar lägger en ny lika stor insats och får ett nytt dolt kort var. Fortsätt med byten och visning tills en spelare är kvar.

Kille

Pott och utslagning

- Den eller de med lägst kort åker ut med dem som slagits ut under bytena
- Inköp tre gånger för en insats och sedan för halv och hel pott

När är spelet slut?

- Efter varje giv fortsätter de kvarvarande spelarna med en ny giv tills en spelare är kvar och tar hela potten.
- Med två kvar blir det omgiv vid Harlekin och visning vid Kuku medan byte mot Husu eller Husar förlorar

Varianter

Andra spel med killeleken:

- Femkortskille där sista sticket vinner och Harlekin alltid är högst
- Krypkillen där man sticker eller kryper och siste kvar vinner

Kille i korthet.

Term	Vad det betyder
Harlekin	Killen, högst i giv eller ur leken och lägst vid byte
Kuku	Gök, stoppar omgången så att alla visar
Husar	Husse, ger hugg så att bytaren åker ut
Husu	Svin eller Gris, svinhugg som backar bytet
Kavall	Bytet går förbi till nästa person
Värdshus	Bytet går förbi till nästa person
Blaren	Lägst i killeleken, även kallad Blarre
Sticka	Byta med den som sitter till vänster
Nöjd	Stanna på sitt kort och daska i bordet
Gå i lek	Givaren byter med resterande kort