

Mulle

Mål

- Mulle är ett fångst och byggkortspel för två till fyra spelare där målet är att samla så mycket poäng som möjligt genom att vinna bordskort med handkort med motsvarande siffervärden.
- Ni spelar med två sammanblandade lekar utan jokrar med 104 kort.
- En mulle är när ni tar ett bordskort med ett identiskt handkort, till exempel klöver tre med klöver tre, och ger poäng lika med kortets värde.
- Ett bygge är kort som ni lägger ihop på bordet till en gemensam summa, till exempel en tvåa på en fyra som blir sex.

Förberedelser

- Ni spelar med två lekar utan jokrar med 104 kort.
- I första omgången delar givaren fyra kort i taget till varje spelare och fyra öppna kort till bordet två gånger, så alla får åtta handkort och bordet får åtta kort.
- När handkorten är slut får alla åtta nya handkort men inga nya bordskort delas ut. Ni fortsätter med nya omgångar tills kortleken är slut.
- Vid två spelare spelar var och en för sig i sex omgångar per giv.
- Vid tre spelare spelar var och en för sig i fyra omgångar.
- Vid fyra spelare spelar ni två lag med partnern mitt emot i tre omgångar.
- Byggreglerna varierar, så avtala dem före spel. Spelaren till vänster om givaren börjar och turen går medsols.

Så spelar ni

1 Tur

- Spela exakt ett handkort per tur för att ta in bordskort med samma värde eller summa, starta ett bygge eller lägga kortet löst öppet på bordet.
- Kan kortet ta in bordskort måste ni normalt ta in alla, utom vid mulle.

2 Ögon

- Ni tar in bordskort med samma antal ögon, alltså samma räknevärde.
- Knekt räknas som 11 ögon, dam som 12 och kung som 13.
- Ett handkort med värdet sex tar alla sexor på bordet och kan även ta flera bordskort med totalsumman sex, till exempel spader sex mot hjärter tre och klöver tre.

3 Bygge

- Ni bygger genom att lägga ett handkort på ett bordskort, så hjärter två på spader fyra bygger sex.
- Ett kort med samma antal ögon tar in hela bygget som en enhet, även andras byggen.
- Byggs bygget vidare med nya kort låses antalet ögon och kan inte ändras.
- Den som bygger måste behålla ett kort på handen med samma antal ögon.

Mulle

- Har ni ett eget oförändrat bygge får ni normalt inte lägga ut kort, och kan inget annat göras måste ni ta in bygget.

4 Ess lillan storan

- Ess, lillan och storan räknas högre på handen än på bordet.
- Spader två räknas som 15 på handen men 2 på bordet.
- Ruter tio räknas som 16 på handen men 10 på bordet.
- Ess räknas som 14 på handen men 1 på bordet.
- Från handen får de inte läggas direkt i ett bygge och tar bara byggen med samma antal ögon.
- Med storan och hjärter 7 på handen och hjärter 9 på bordet lägger ni sjuan på nian och bygger 16, som storan tar.

5 Mulle

- En mulle är när ett bordskort matchas med ett identiskt handkort, till exempel klöver tre med klöver tre.
- Vid en mulle lämnar ni kvar alla kort utom dem som behövs för mullen.
- Ligger ruter 2, hjärter 3 och spader 5 på bordet och ni spelar spader 5, tar ni bara spader 5 som mulle och lämnar tvåan och trean, trots att 2 och 3 blir 5.

Poäng

- Poängen i varje giv räknas från tolv värdekort, nämligen de två ruter tio som kallas storan, de två spader två som kallas lillan och de åtta essen, samt från spader, tabbar och mullar.
- Varje storan, alltså ruter tio, ger 2 poäng.
- Varje lillan och varje spader ess ger poäng både som värdekort och som spader och är därför värda sammanlagt 2 poäng vardera.
- Varje annat ess bland värdekorten ger 1 poäng.
- Varje övrig spader ger 1 poäng.
- Att rensa hela bordet ger en tabbe värd 1 poäng. En mulle ger poäng lika med kortets antal ögon, till exempel 7 poäng för spader sju.
- När mullekortet är ett värdekort ges lika många poäng som antalet ögon kortet räknades för när det togs in.
- Ruter tio från handen mot ett bygge av ruter tio och klöver sex ger därför en mulle värd 16 poäng.
- Sammanlagt delas 40 fasta poäng ut i varje giv, utöver poängen för tabbar och mullar.

Slut

- Kvarvarande bordskort vid givens slut går till den som sist tog in och räknas inte som tabbe.
- Ett parti har normalt lika många givar som spelare. När en giv är avslutad går turen att ge vidare medsols. Den som har flest poäng vinner partiet.

Mulle

Poängprotokoll för Mulle. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Storan	Lillan	Ess	Spader	Tabbe	Mulle	Totalt