

Regler til Nørdekasino

Sune Precht Reeh

Spillegrej

Et eller flere spil kort inkl. jokere.

Spillets overordnede gang

Spillet starter med at dealeren giver to kort til hver spiller – startende med spilleren til højre for dealer, og derefter fortsættende i positiv omløbsretning (mod uret). Dette er også spillernes tur-rækkefølge i resten af spillet. Så lægges to kort åbent på bordet hvorefter dealer giver endnu to kort til hver spiller (men ikke flere til bordet).

Efter den indledende kortgivning har hver spiller altså 4 kort, og der ligger 2 kort åbent på bordet. Hver spiller bruger efter tur (i positiv omløbsretning) netop ét kort fra sin hånd (de forskellige muligheder i en spillers tur gennemgås nedenfor).

Når alle spillere har haft 4 ture, og derfor har brugt alle deres kort, gives der på ny 2×2 kort (4 i alt) til hver spiller – men ingen yderligere kort til bordet. Hvis der efter kortgivningen ikke er kort nok til endnu en runde, lægges de resterende kort lukket på midten af bordet og går til spilleren som tager det sidste stik.

At kombinere kort

Kernen i nørdekasino består i at to kort/bunker af kort kan bygges sammen på følgende måder. Hvis kortene/bunkerne har værdierne a og b er mulighederne som følger:

Addition: Bunkerne lægges sammen til en ny bunke med værdien $a + b$.

Modulo: Hvis $a \geq b$ og $b \neq 0$, kan bunkerne lægges sammen til en ny bunke med værdien $a \bmod b$ ($a \bmod b$ betegner den principale rest ved divisionen a/b . Eksempelvis er $7 \bmod 4 = 3$ og $9 \bmod 4 = 1$). Såfremt der anvendes et kort direkte fra hånden til denne operation, skal dette kort være det laveste af de to ”bunker” (dvs. b i kombinationen $a \bmod b$).

At bygge mere...: Hvis $a = b$, dvs. bunkerne har samme værdi, kan bunkerne lægges sammen til en ny bunke med værdien ”mere a ”. Denne bunke kan derefter ikke ændre værdi i resten af spillet, og kan kun tages med et kort der har værdien a . Det er dog muligt at lægge endnu en bunke med værdien a oven i, og således bygge ”endnu mere a ” osv.

Når man bygger en ny bunke informerer man de andre spillere om handlingen ved at sige ”Jeg bygger ” efterfulgt af den nye kortbunkes værdi.

Kortværdier

Jokere har værdien 0, kortene fra 2 til konge har hhv. værdierne 2 til 13. Esser har enten værdien 1 eller 14.

Kort med dobbeltværdier

Kortene kan bruges som begge værdier, men når de først er brugt til at bygge noget er værdien naturligvis fastlåst.

Esser: 1 og 14

Spar 2: 2 og 15

Ruder 10: 10 og 16

Spar 10: 10 og 21

En spillers tur

Hver gang man har tur, har man (for det meste) tre muligheder:

1. Man kan tage et stik ved at kombinere et eller flere kort på bordet så man får en bunke med samme værdi som et kort man har på hånden. Da lægger man kortet fra hånden og de brugte kort fra bordet i en bunke foran sig.
2. Man kan kombinere et kort fra hånden med et eller flere kort på bordet så man får en bunke med samme værdi som et andet kort man har på hånden. Denne bunke kan man dog ikke tage med det samme, da man allerede har brugt et kort fra hånden denne tur. Kun hvis de andre spillere ikke benytter bunken i løbet af deres ture, kan man tage bunken i sin næste tur.

Bemærk at man kun må bygge til kortværdier som man har på hånden.

3. Som sidste udvej kan man tage et kort fra hånden og lægge ud på bordet som en ny selvstændig "bunke".

Hvis der allerede ligger en bunke som man var den sidste til at bygge på (dvs. at den har overlevet helt fra ens forrige tur), skal man enten bygge videre på bunken, eller tage et stik (enten bunken selv, eller et andet stik på bordet). Man må ikke bygge en ny bunke, og man må ikke bare lægge et kort frit ned.

Bemærk desuden at uanset hvad man gør i sin tur, bruger man netop ét kort fra sin hånd hver tur.

Specialregler

Spar 5: Spar 5 rydder ethvert ikke-tomt bord (dvs. der skal ligge kort på bordet), dette tæller helt som at tage et stik og giver desuden en "svupper" (se nedenfor).

Adams-reglen: Enhver bunke med værdi 42 ryddes øjeblikkeligt og går til den spiller som har tur. Det er ikke muligt at bygge videre på en bunke med værdi 42 (da den allerede er ryddet fra bordet). Spilleren skal desuden stadig bruge et kort fra sin hånd (hvis dette ikke allerede er gjort i denne tur).

Point

Ved spillets afslutning opgøres hvor mange point hver person har, og den eller de personer med flest point vinder spillet.

Pointkort

Sørg for at få en masse stik hvor følgende kort indgår.

Esser: Alle esser giver 1 point hver.

Mikro-kasino/vaskebjørnen (klør 10): 1 point.

Lille-kasino (spar 2): 1 point.

Store-kasino/grævlingen (runder 10): 2 point.

Maxi-kasino/ildræven/"mos-ilderen" (hjerter 10): 3 point.

Über-kasino/pandaen (spar 10): 4 point.

Andre point

Svupper: Enhver tur efter hvilken der ikke ligger kort på bordet, giver en svupper (1 point) som indikeres med et kort fra stik-bunken der lægges med forsiden opad ved siden af stik-bunken.

Sidste stik: Den spiller der får sidste stik, får (udover de overskydne kort på midten af bordet) også 1 point.

Flest kort: Spilleren med flest kort får et point — dette point deles ved ulighed (dvs. $\frac{1}{n}$ point per person hvis n personer alle har flest kort).

Flest spar: Flest spar giver 2 point. Disse point kan som ovenfor deles mellem flere personer ($\frac{2}{n}$ point per person).

Valgfri specialregler

Thomas Kragh-reglen: Når en spiller kun sidder med ét kort på hånden og har tur, kan de andre spillere kræve at han skal vise hvilket kort han har. Dette påvirker jo ikke spillet på anden måde end at resten af spillerne kan tænke med over spillerens muligheder.

Gode manérer under kortuddeling: Hvis en spiller kigger på sine kort eller bare løfter dem fra bordpladen inden en kortgivning er fuldendt, skal pågældende spiller spille med åbne kort indtil næste kortgivning. En kortgivning er fuldendt når bunken med resterende kort igen er placeret på bordet. Hvis dealer under kortgivningen kommer til at vende kort med billedsiden opad, skal dealer ligeså spille med åbne kort indtil næste kortgivning.

Spil-variationer

Udvidet eller formindsket sidste runde

For at forhindre en for stor bunke kort til sidste stik kan man spille sidste runde med et andet tal end 4 kort per person (så længe alle spillere får samme antal kort).

Makker-nørdekasino

Der spilles i to hold af to spillere. Spillere på samme hold sidder over for hinanden og deler stik samt point.

Hvis man kender et af sin makkers resterende kort på hånden med sikkerhed, er det tilladt at “bygge til makker” til den pågældende værdi. Bemærk forskellen i meldingerne “Jeg bygger 7.” når man bygger til sig selv (og dermed signalerer til makkeren og andre at man har en 7'er på hånden), og “Jeg bygger 7 til makker.” når man bygger til en 7'er i makkerens hånd (dette kræver at man er logisk sikker på at makkeren har en 7'er på hånden).