

# Turneringsregler i Punschille

VM 2016

Senast reviderad 2016-11-16

## Spelförberedelser

Innan turneringen börjar ska samtliga deltagare, hädanefter refererade till som spelare, ha 10cl punsch fördelat på 5 glas á 2cl. Alla spelare tar därefter plats vid ett bord. När alla spelare är på plats delar givnen ett kort till varje spelare och första spelomgången har börjat.

## Spelrunda och -omgång

Innan varje spelrunda satsar alla spelare 2cl punsch. Dessa ställs framför spelaren väl avgränsat från de övriga glasen. Därefter delar givnen ut kort till de som satsat. Den spelare som sitter till höger om givnen, förhuden, börjar och turen följer sedan medurs ett varv.

Spelaren vars tur det är har två valmöjligheter; byta med nästa spelare eller vara nöjd. Turen går sedan vidare till nästa spelare. Givnen får byta med leken.

När alla byten är klara och eventuella utslagningar gjorda jämförs korten. Den spelare med lägst kort åker ut. Därefter roterar givnen medurs. Om mer än en spelare, efter eventuella inköp, är kvar i spel börjar en ny spelrunda.

Om bara en spelare är kvar börjar en ny spelrunda. Alla som åkt ut under förra spelrundan måste dricka upp sina tidigare insatser innan nästa runda börjar.

## Insatser och inköp

Innan varje spelrunda satsar alla spelare 2cl punsch. Denna mängd är kvar under hela spelrundan. Man satsar alltså inte 2cl punsch varje spelomgång utan bara i början av en ny runda. Den spelare som vinner spelrunda får tillbaka sin insats till potten och kan sedan satsa den nästa spelrunda.

Första gången en spelare åker ut i en spelrunda får spelaren möjlighet att köpa in sig i spelet för 2cl punsch. Spelaren insats är alltså 4cl punsch resten av spelrundan.

## Kortens värde

Kortens värde är från högst till lägst: Kuku, Husar, Husu, Kavall, Wärdshus, 12-1 liljor, Kransen, Pottan, Blaren. För Killens värde, se "Sammanfattning specialkort".

## Sammanfattning specialkort

Vissa kort har speciella egenskaper vilka listas här

**Kille:** högst då det dras ur leken. Lägst om det blir tillbytt. Observera att givnens byte med leken räknas som att det är draget ur leken.

**Kuku:** vid byte sägs "Kuku står ingen byta får" varpå spelomgången slutar och korten jämförs.

**Husar:** vid byte sägs "Husar ger hugg" varpå den som försök byta åker ur spelomgången.

**Husu:** vid byte sägs "Svinhugg går igen" varpå alla tidigare byten med kortet, som spelaren försöker byta, annulleras och den som först hade kortet åker ut.

**Kavall:** vid byte sägs "Kavall förbi" varpå byte sker med nästa spelare medurs.

**Wärdshus:** vid byte sägs "Wärdshus förbi" varpå byte sker med nästa spelare medurs.

## Vinnare

Den person som sist har punsch kvar är vinnare. Så länge det finns mer än en person kvar med punsch skall ny omgång påbörjas.