

Liverpool rummy

Detta är ett kortspel som liknar gin-rummy men är för 3-6 spelare.

Om spelet:

Antal spelare: 3–6

Utrustning: 2 kortlekar med sammanlagt 6 jokrar

Mål: Att efter spelets sju omgångar ha *så låg poäng som möjligt*

Startkort/pers: 7

Definitioner:

Färg (svit): Det finns fyra färger / sviter: hjärter, ♥; ruter, ♦; klöver, ♣; spader, ♠

Blanda ihop "färg" med kulör! Blir det problematiskt så använd begreppet "svit". Kortens kulör används inte i detta spel

Valör: Kortets siffervärde. Knekt=11; dam=12 och kung=13.

Ess kan vara antingen 1 eller 14 (spelaren väljer själv)

Triss (△): Tre eller fler kort av samma valör (t.ex. sjuor, damer etc.)

Observera att man inte får ha flera trissar i samma valör!

Stege (#): Tre eller fler kort av samma färg/svit vilka följer efter varandra i valör (t.ex. ♦8–♦9–♦10 eller ♠10–♠knekt–♠dam)

Observera att man inte får ha flera stegar i samma färg!!

Joker: Kan ersätta vilket kort som helst. Dock får man inte lägga tre stycken jokrar och kalla det för en stege eller en triss; det måste vara minst ett "vanligt" kort med i en gruppering (triss eller stege)

Spelomgångar

Varje omgång har ett "beting" som skall uppnås:

1. △△
2. △ #
3. # #
4. △△ #
5. △ # #
6. △△△
7. # # #

Efter varje omgång räknar man samman poängen och den vinner som efter den sista omgången har minst antal sammanlagda poäng. Notera att man kan få negativa resultat (vilket alltså är Bra).

Hur en omgång går till

Man turas om att blanda korten och dela ut 7 kort till alla spelare. När detta är klart läggs högen mitt på bordet och det översta kortet vänds och läggs bredvid med framsidan upp (så att alla ser vad det är för kort). Detta är "kast-högen".

Omgången är färdig när en spelare inte har några kort kvar.

Omgången delas in i två "faser":

1. Alla korten i handen: målet är att uppnå omgångens beting.
*Not: de som har alla kort kvar i handen kan **inte** lägga kort på andra spelares nedlagda kort!*
2. Omgångens beting är uppnått och nedlagt på bordet. Endast de kort som blivit över finns kvar i handen (om det är några, se "Hur en omgång avslutas" nedan)
*Not 1: de som har lagt ner sina kort **får** lägga kort på andras nedlagda högar*
Not 2: man kan endast lägga ner sina kort när det fulla betinget är uppnått.
Man kan alltså inte exempelvis lägga ner en triss i taget etc.
Not 3: man kan inte lägga ner mer än omgångens beting. Om t.ex. betinget är två trissar, kan man inte lägga ner tre trissar (om man nu skulle ha det)

Detaljer:

- Turen går medurs med start på personen efter den som blandade och delade korten
- När det är spelarens tur, drar han/hon först ett kort och kastar sedan ett kort (förutom omgång 7 – se "Allra sista omgången" nedan)
- När en spelare lagt ett kort (eller den som delar ut korten vid starten) får nästa person möjlighet att ta det kortet. Om den spelaren inte vill det, får övriga spelare i tur och ordning möjlighet att ta kortet men måste då dra ett "straffkort" men får inte kasta något kort (spelaren får alltså fler kort)
- Man får bara lägga ner kort när det är ens tur att spela
- När spelaren vars tur det är, är färdig, skall ett kort kastas varvid nästa spelare får möjlighet att ta det o.s.v.
- Om en spelare har uppnått sitt beting, och står i tur att spela, dras först ett nytt kort och sedan läggs de "färdiga" korten ned på bordet.

Notera:

- Spelaren får också möjlighet att lägga kort på andras färdiga högar och på det sättet minska antalet kort kvar på handen. Om spelaren exempelvis har ♣8 på hand och en annan spelare har lagt ner en triss med 8:or, kan spelarens ♣8 läggas på denna triss
- Om den andre har en joker i sin nedlagda triss, kan i stället spelaren byta den andres joker mot sin ♣8 och sedan fritt använda jokern omedelbart (alltså innevarande omgång)
- Om spelaren drar en joker från högen och har kort som med jokerns

hjälp passar i en annan hög, går det bra att använda det. Exempelvis kan en joker samt ♥7 och ♥8 läggas på en medspelares stege ♥3–♥4–♥5 (jokern "fyller i" mellanrummet som ♥6)

- Man blir av med kort genom att lägga dem på andras högar, eller om nydragna kort passar, på sina egna högar
- Man får inte lägga ner sitt beting förrän det är ens tur att spela
- Det är oklokt av medspelare att kasta sådana kort som spelaren till vänster kan lägga i en befintlig hög (eftersom denne då tar upp kortet, lägger det på sin hög och kastar ett kort och alltså blir av med ett kort)!

Hur en omgång avslutas

När en spelare vars tur det är får slut på kort avslutas omgången. Ingen annan spelare får då lägga ut några kort (även om de har färdiga beting).

Poängräkning

- Den som har stoppat spelet får 0 poäng för omgången. Dock:
 - Spelaren som lägger ner *alla* kort på en gång och går från att ha alla kort i handen till att inte ha några kort alls kvar får -50 poäng
- Övriga spelare räknar samman poängen för *alla* kort de har kvar på handen
- Man kan *inte* räkna bort "färdiga" trissar eller stegar man har på handen – inte ens om man faktiskt har uppfyllt hela betinget [men inte hunnit få ner det på bordet]; *alla* kort på handen räknas.

Poängräkning efter varje spelomgång:

| | |
|--------------|----------|
| 2–7: | 5 poäng |
| 8–10: | 10 poäng |
| Klädda kort: | 15 poäng |
| Ess: | 25 poäng |
| Joker: | 50 poäng |

Den sista omgången

Detta är precis som en vanlig omgång med den skillnaden att den som lägger ner sina kort måste lägga ner *alla kort* på bordet och får inte kasta något i kashögen; det sist upptagna kortet måste alltså passa med de kort som finns på handen!

Omgången är avslutad och den som lade ner sina kort får -50 poäng för omgången.

Denna konstruktionen gör att det mycket väl kan hända att hela poängställningen kastas om på sista omgången vilket bidrar till ett spännande spel!!