Kille

Mål

• Kille är ett svenskt sällskapsspel med 42 speciella spelkort. Här spelas enkortskille, även kallat byteskille, där målet är att inte ha lägst kort efter bytena när korten visas.

Förberedelser

• Spelet passar 3 till 12 deltagare och spelas med en särskild lek på 42 kort utan färg där varje valör finns i två exemplar.

• Inför varje giv, alltså varje omgång, lägger alla en lika stor insats i potten, alltså alla insatser samlade i mitten.

• Givaren, alltså den som delar ut, ger ett kort till varje deltagare.

Så spelar ni

1 Bytet

• Turen börjar till vänster om givaren och går medsols, åt samma håll som klockans visare.

• Säg byte och skjut fram kortet om du vill byta med spelaren till vänster.

• Säg nöjd och daska i bordet om du behåller kortet.

• Grannen måste gå med på bytet och kan bara säga nej genom att visa upp ett specialkort.

• När turen når givaren får givaren byta sitt kort med resten av leken som kallas talongen.

2 Specialkort

• Specialkorten är Kuku, Husar, Husu, Kavall och Värdshus.

• Bytet görs dolt utom att bytt Harlekin visas öppet och visat kort ligger synligt kvar.

• Harlekin är högst i giv men lägst vid byte.

• Kuku avslutar given till visning.

• Husar stoppar bytet och bytaren åker ut.

• Husu häver bytena med kortet så förste ägaren åker ut.

• Kavall och Värdshus flyttar bytet till nästa person.

Så avgörs given

• Blaren är lägst i leken vid visning, men en Harlekin som någon fått genom byte är lägre.

• Blompottan är näst lägst och Kransen tredje lägst under sifferkorten.

• Sifferkorten går från 1 som lägst till 12 som högst.

• Blaren, Blompottan och Kransen har valör 0 men behåller inbördes rang, så Blompottan slår Blaren och Kransen slår båda om alla tre visas.

• Om två spelare delar lägsta kortet åker båda ut samtidigt.

• I slutet av en giv lägger alla fram sina kort samtidigt. Den som visar lägst kort åker ut tillsammans med dem som dödats under spelet.

Kille

• I exemplet byter A sifferkortet 1 med B, B ber om byte med C som lägger upp Husu och säger Svinhugg går igen.

• Alla byten med ettan hävs så att ettan går tillbaka till A och B får tillbaka sitt eget kort.

• A, som först ägde ettan, åker ut.

När slutar spelet

• En spelare som åkt ut får köpa in sig tre gånger. Första återinträdet kostar en insats, andra hälften av potten och tredje hela potten.

• Spelet fortsätter tills bara en spelare återstår, som tar hela potten.

Kille snabbreferens.

Kort	Rang	Vid byte