Klädpoker

Mål

• Behåll kläderna kvar längst medan motspelarna tar av plagg för plagg.

• Vinnaren är den som har kläder kvar när alla andra har nått den avtalade klädgränsen, vanligen vid underkläder.

Förberedelser

• Spela 2 till 6 deltagare med vanlig lek med 52 kort utan joker, helst minst fyra vid bordet.

• Skriv ned vilka kläder som gäller som plagg och bär fem till sju plagg per person och ungefär lika många för alla.

• Strumpor räknas som ett eller två plagg efter överenskommelse medan glasögon i allmänhet undantas och klockor och smycken kan räknas som egna plagg.

• Spelet är till för samtyckande vuxna och alla ska vara villiga deltagare med klara regler före första given eftersom det inte finns någon officiell regelbok.

Så spelar ni

1	**Dela ut fem dolda kort**

• Välj första givaren slumpmässigt.

• Givaren blandar leken och delar fem dolda kort till varje deltagare, ett i taget medsols runt bordet.

• Efter varje giv flyttas givarrollen ett steg åt vänster.

2	**Förstå valör och färg**

• Valör är kortets rang från två till ess och avgör vilken hand som vinner när två händer är av samma typ.

• Kortfärg är hjärter, ruter, klöver eller spader och färgerna är lika mycket värda, så färgen spelar bara roll för händerna Färg och Färgstege.

3	**Byt noll till tre kort**

• Titta på dina fem kort och bestäm vilka du vill byta. Kasta noll till tre dolda kort och få lika många nya kort av givaren.

4	**Visa och jämför händer**

• Visa handen och jämför med övriga vid bordet. Händerna listas från starkast till svagast så en övre rad slår en nedre och två händer av samma typ jämförs kort för kort.

5	**Låt sämsta handen ta av**

• Rundan slutar när händerna har jämförts och den sämsta handen tar av ett plagg. Välj före start om bara sämsta handen tar av eller om alla utom vinnaren tar av.

Händer

• Händerna från starkast till svagast är Färgstege, Fyrtal, Kåk, Färg, Stege, Triss, Två par, Par och Högt kort.

• Vid par mot par jämförs först parets valör och därefter vinner högsta sidokortet, alltså det kort som inte ingår i paret.

Klädpoker

Slut

• Rundan slutar när sämsta handen har tagit av ett plagg och den som når stoppgränsen slås ofta ut.

• Vinnare blir den som har kläder på sig när alla andra har nått den avtalade klädgränsen.

Varianter

Alla utom vinnaren tar av:

• Spela snabbt så att alla utom vinnaren tar av ett plagg i varje giv.

Klädpoker

Rundprotokoll för avtagna plagg. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Sämsta hand	Plagg av