



Vad du behöver för att spela

VARJE SPELARE BEHÖVER FEM SEXSIDIGA TÄRNINGAR OCH 8 MYNT ELLER ANDRA TYPER AV MARKER.

Vinstkriterier

NÄR EN SPELARE HAR ALLA MYNT HAR DENNE VUNNIT OCH SPELET ÄR SLUT.

En rundas struktur

1) Betala till potten

VARJE RUNDA INLEDS MED ATT SAMTLIGA SPELARE BETALAR ETT MYNT TILL POTTEN. DE SPELARE SOM INTE HAR RÅD MED DETTA ÄR UTE UR SPELET.

2) Skapa händer och avgör vem som börjar

NÄR ALLA HAR BETALAT SLÅR SAMTLIGA SPELARE SINA TÄRNINGAR. DETTA GÖRS ÖPPET. DÄREFTER SÄTTER SPELARNAS IHOP POKERHÄNDER AV TÄRNINGARNA. SPELAREN SOM SITTE TILL VÄNSTER SOM DEN MED HÖGSTA HAND BÖRJAR RUNDAN. OM FLERA SPELARE SITTE PÅ SAMMA HÖGSTA HAND SLUMPAS EN FRAM AV DESSA. SPELAREN TILL VÄNSTER OM DENNE BÖRJAR RUNDAN.

3) Slå om eller lägg dig

VARJE SPELARE FÅR, I TUR OCH ORDNING, VÄLJA ATT ANTINGEN LÄGGA SIG ELLER ATT BETALA TILL POTTEN FÖR ATT SLÅ OM ETT VALFRITT ANTAL AV SINA TÄRNINGAR. NÄR VALET ÄR GJORT GÅR TUREN VIDARE TILL NÄSTA SPELARE.

SPELAREN SOM SITTE PÅ HÖGSTA HANDEN BEHÖVER INTE VÄLJA MELLAN ATT SLÅ OM ELLER LÄGGA SIG, UTAN KAN I STÄLLET VÄLJA ATT PASSA OCH LÅTA TUREN GÅR VIDARE TILL NÄSTA SPELARE.

4) Avgör vinnare

NÄR ENDAST EN SPELARE ÅTERSTÅR, ELLER OM FLERA SPELARE HAR SAMMA HÖGSTA HAND OCH INGEN VILL SLÅ OM, ÄR RUNDAN SLUT. POTTEN GÅR TILL DEN VINNANDE SPELAREN. OM FLERA SPELARE DELAR PÅ VINSTEN DELAS POTTEN UPP SÅ JÄMT SOM MÖJLIGT MELLAN DESSA. EVENTUELLA MYNT SOM INTE KAN DELAS JÄMT LIGGER KVAR TILL NÄSTA POTT. DÄREFTER BÖRJAR EN NY RUNDA.

Att slå om

EN SPELARE KAN SLÅ OM HUR MÅNCA GÅNGER DENNE VILL, MEN VARJE OMSLAG KOSTAR ETT MYNT MER ÄN FÖRRA. FÖRSTA OMSLAGET KOSTAR SÅLEDES ETT MYNT, ANDRA KOSTAR TVÅ MYNT, OCH SÅ VIDARE. SPELAREN MÅSTE KUNNA BETALA HELA AVGIFTEN FÖR ATT FÅ SLÅ OM. MAN FÅR BARA SLÅ OM EN GÅNG PER RUNDA. SÅ SNART DU HAR SLAGIT OM GÅR TUREN VIDARE TILL NÄSTA SPELARE.

Att gå all-in

OM EN SPELARE SPENDERAR SITT SISTA MYNT I EN RUNDA, ANTINGEN SOM BETALNING FÖR RUNDAN ELLER VID ETT OMSLAG, KAN DENNE INTE LÄNGRE AGERA. ÖVRIGA SPELARE FÅR FRÅN OCH MED ATT NÅGON GÅR ALL-IN ENDAST TVÅ OMSLAG PÅ SIG, SEDAN ÄR RUNDAN SLUT. OM SPELAREN SOM GICK ALL-IN VINNER RUNDAN FÅR DENNE HELA POTTEN, INKLUSIVE DE MYNT SOM LADES I POTTEN EFTER ATT HEN GÅTT ALL-IN.

Möjliga händer

HÄNDERNA ÄR SORTERADE MED HÖGSTA HAND ÖVERST. DEN HÖGRE HANDEN I LISTAN VINNER ÖVER ALLA LÄGRE.

- **Yoker** (ALLA FEM TÄRNINGAR VISAR SAMMA VALÖR)
- **Fyrtal** (FYRA AV TÄRNINGARNA VISAR SAMMA VALÖR)
- **Käk** (TRE AV TÄRNINGAR VISAR SAMMA VALÖR, DE ANDRA TVÅ VISAR EN ANNAN GEMENSAM VALÖR)
- **Stege** (TÄRNINGARNA VISAR 1-5 ELLER 2-6)
- **Triss** (TRE AV TÄRNINGARNA VISAR SAMMA VALÖR)
- **Två par** (TVÅ AV TÄRNINGARNA VISAR SAMMA VALÖR, OCH TVÅ TÄRNINGAR VISAR SAMMA AV EN ANNAN VALÖR)
- **Par** (TVÅ AV TÄRNINGARNA VISAR SAMMA VALÖR)
- **Högst tärning** (TÄRNINGARNA VISAR INGEN AV OVANSTÅENDE KOMBINATIONER)

Vad slår vad i lika händer?

FÖR ATT HÄNDER SKA ANSES VARA IDENTISKA MÅSTE VARJE ENSKILD TÄRNING VISA SAMMA SAK I BÅDA HÄNDERNA. OM SÅ EJ ÄR FALLET KAN NEDANDSTÅENDE ANVÄNDAS FÖR ATT AVGÖRA EN VINNARE.

Yoker

HÖGST VALÖR VINNER.

Fyrtal, Triss, Två par, Par

HÖGST VALÖR VINNER, FÖLJT AV HÖGSTA TÄRNING.

Käk

HÖGST VALÖR PÅ TRISSEN VINNER, FÖLJT AV VALÖR PÅ PAR, FÖLJT AV HÖGSTA TÄRNING.

Stege

STEGE 2-6 VINNER ÖVER STEGE 1-5.

Frivilliga regler

Slutduell

NÄR ENDAST TVÅ SPELARE ÅTERSTÅR KAN DUELLREGLER ANVÄNDAS FÖR ATT SNABBA PÅ ATT AVSLUTA SPELET. UNDER EN DUELL DUBBLAS ALLA KOSTNADER I SPELET. INSATSEN KOSTAR ALLTSÅ 2 MYNT. FÖRSTA OMSLAGET KOSTAR 2 MYNT, ANDRA KOSTAR 4 MYNT, OCH SÅ VIDARE. OM EN SPELARE ENDAST HAR ETT MYNT KVAR I BÖRJAN AV RUNDAN KAN DENNE SPELA ÄNDÅ GENOM ATT GÅ ALL-IN.

Längre spel

FÖR ATT FÖRLÄNGA SPELET KAN MAN LÅTA SPELARE BÖRJA MED FLER ÄN 8 MYNT VAR. TÄNK DOCK PÅ ATT LÅNGA SPEL KAN LEDA TILL ATT SPELARE SOM ÅKER UT FORT ATT BLI UTTRÅKADE.

www.kwarnbergspel.nu