

Kasino



Inledning

Kasino är ett så kallat fiskespel för två, tre eller fyra personer. Spelarna spelar kort från handen och försöker fånga kort på bordet. Målet är att fånga så många kort som möjligt, så många spader som möjligt och så många som möjligt av vissa speciella värdekort. Här återges reglerna för den enklaste formen av kasino i Sverige och för varianterna kasino misär och dragkasino. Artikeln bygger på källorna i källförteckningen nedan och på författarens egna erfarenheter vid spelbordet.

Kortleken

Man använder en vanlig standardkortlek utan jokrar, med 52 kort.

Antalet ögon på korten

Man fångar kort i kasino genom att matcha antalet ögon på korten. För de vanliga nummerkorterna från två till tio gäller att de har lika många ögon som valören på kortet, två för tvåa och så vidare. Knektar räknas som elva ögon, damer som tolv ögon och kungar som tretton ögon.

Det finns sex speciella värdekort i kasino: ruter tio som kallas för *storan* (även *storstina* eller *stora kasino*), spader två som kallas för *lillan* (*lillstina* eller *lilla kasino*) och de fyra essen. Spelaren som står på tur att spela får välja om storan skall räknas som sexton ögon eller de vanliga tio ögonen. På samma sätt kan spelaren välja om lillan skall räknas som femton ögon eller två ögon och respektive ess som fjorton ögon eller ett öga.

Variant: Storan räknas alltid som tio ögon och lillan alltid som två ögon, men essen kan sättas till fjorton ögon eller ett öga enligt ovan.

Variant: Storan räknas alltid som sexton ögon när den spelas från handen och som tio ögon när den ligger på bordet, lillan räknas som femton ögon på handen och två ögon på bordet och essen räknas som fjorton ögon på handen och ett öga på bordet.

Giv

Man drar om vem som ger i första giv. Högst kort ger.

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Kortet delas ut i flera omgångar under en giv. I första omgången får spelarna fyra kort var och fyra kort läggs öppet på bordet. Givaren ger först ett varv med två kort till varje spelare med början hos spelaren till vänster, sedan två kort öppet till bordet, och så följer ett nytt varv med två kort till varje spelare och till sist ytterligare två kort öppet till bordet. Övriga kort kommer att delas ut i senare omgångar, men läggs tillsvidare åt sidan.

Spelet av korten

Spelaren till vänster om givaren börjar agera, och turen fortsätter sedan medsols. Den spelare som står på tur skall spela ett valfritt kort från handen. Hen kan antingen *ta in* eller *lägga ut*. Om det spelade kortet har lika många ögon som ett kort på bordet eller som summan av antalet ögon i en grupp av kort på bordet, kan spelaren ta in. Det innebär att hen fångar kortet eller korten på bordet. Spelaren tar det spelade kortet samt kortet eller gruppen av kort på bordet med lika många ögon och lägger dem med baksidan upp i en hög bredvid sig. Om det finns fler kort eller grupper av kort som uppfyller kriterierna, kan spelaren ta in alla dessa kort. Om spelaren till exempel spelar ♠7 och det ligger ♥7, ♠3 och ♦4 på bordet, kan spelaren fånga alla tre korten. När spelaren tar in kort nästa gång, läggs de nytillkomna korten ovanpå den befintliga högen.

Notera att ett kort bara kan räknas till *en* grupp, när en spelare tar in. Om det ligger ♠5, ♦5 och ♥3 på bordet och en spelare spelar ♣8, kan hen ta in trean och en femma. Det är inte tillåtet att skapa en grupp av ♠5 och ♥3 och sedan utnyttja trean igen och skapa en grupp ♦5 och ♥3 och ta in båda grupperna.

Spelaren som står på tur kan välja att räkna storan som sexton eller tio ögon, lillan som femton eller två ögon och ess som fjorton ögon eller ett öga, men notera att vart och ett av dessa kort bara får ha ett bestämt antal ögon vid ett givet tillfälle. Om en spelare till exempel spelar lillan från handen och det ligger ♣2, ♦9 och ♥6 på bordet, kan spelaren välja att antingen fånga tvåan eller att fånga nian och sexan (nio plus sex är femton). Det är däremot inte möjligt att fånga alla tre korten. Om spelaren spelar ♥E och det ligger ♠K och ♣E på bordet, är det dock tillåtet att räkna esset på bordet som ett öga och esset på handen som fjorton ögon och ta in båda korten på bordet.

Om det spelade kortet inte har lika många ögon som något av korten på bordet eller som summan av antalet ögon i en grupp av kort på bordet, görs ingen fångst utan det spelade kortet ligger kvar öppet på bordet och är fortsättningsvis en del av bordets kort. Man säger att spelaren *lägger ut*.

Det råder inget tvång att fånga kort med det spelade kortet, även om spelaren kan ta in. Om det till exempel ligger ♦6 och ♣9 på bordet och en spelare spelar ♥9, kan spelaren om så önskas avstå från att ta in och istället lägga ut kortet så att bordet består av ♦6, ♣9 och ♥9. Det är också tillåtet att fånga några av de möjliga korten eller grupperna av kort som finns på bordet och samtidigt avstå från att fånga andra.

Variant: Man måste ta in med det spelade kortet om man kan, motsvarande regelvariant (b) i kasino misär. För utförligare förklaring, se avsnittet om kasino misär nedan.

Om en spelare tar in alla kort på bordet vid ett tillfälle, säger man att hen har gjort en *tabbe* eller *tabberas* (ytterst av latinska "tabula rasa", rent bord). Detta markeras genom att spelaren skjuter in ett av de tagna korten med bildsidan upp under sin fångsthög, vinkelrätt mot högen. För varje ny tabbe skjuts ytterligare ett kort in under föregående tabbekort, något förskjutet mot detta. Nästa spelare som står på tur efter en tabbe har inga kort på bordet att fånga, utan måste lägga ut ett kort.

När alla spelarna har spelat sina fyra kort, är omgången slut och det ges på nytt. Givaren tar de kvarvarande korten i leken och delar ut två varv med två kort till varje spelare med början hos spelaren till vänster, så att varje spelare åter sitter med fyra kort. Notera att det inte ges några nya kort till bordet – det görs bara i den första omgången i en giv. Spelarna spelar ut sina fyra nya kort på samma sätt som i den första omgången, och

sedan ges det på nytt för nästa omgång (vilket sker på samma sätt som i den andra omgången, det vill säga alla spelarna får kort, men inga nya kort läggs på bordet). Spelet fortsätter på detta sätt tills alla korten har delats ut och den sista omgången har avslutats. Vid spel på två spelas sammanlagt sex omgångar, vid spel på tre fyra omgångar och vid spel på fyra tre omgångar. Innan givaren delar ut korten till den sista omgången, skall hen ange detta genom att säga "sistan", "båten går" eller "sista given".

Om det finns kort kvar på bordet sedan den sista spelaren har spelat sitt sista kort, går de kvarvarande korten till den spelare som sist tog in. Notera dock att detta inte räknas som en tabbe.

Poängberäkning

När alla korten har spelats i en giv, går varje spelare igenom korten i sin hög. Spelarna spelar var för sig och räknar sina poäng separat. Följande poäng delas ut:

- *1 poäng för flest kort.* Om fler än en spelare delar förstaplatsen med lika många kort, delas ingen poäng för flest kort ut.
- *2 poäng för flest spader.* Om fler än en spelare delar förstaplatsen med lika många spader, delas ingen poäng för flest spader ut.
- *2 poäng för storan.*
- *1 poäng för lillan.*
- *1 poäng för varje ess.*
- *1 poäng för varje tabbe.*

Variant: Den spelare som sist tog in får 1 poäng för *sistan* (även kallad *båten*).

Äldre variant: När man spelar på fyra, delar spelarna upp sig i två par. Spelarna i varje par lägger ihop sina poäng och vinner eller förlorar som ett lag. Spelarna skall placera sig korsvis vid bordet, med spelarna i respektive par mitt emot varandra.

Sammanlagt delas 10 poäng plus 1 poäng för varje tabbe ut (såvida inte poängen för flest kort eller flest spader faller bort). Om man ger poäng för *sistan*, blir det 11 poäng plus 1 poäng för varje tabbe.

Parti

Turen att ge går vidare medsols. Det går att spela enskilda givar var för sig, men det är vanligt att spela ett parti som går först till 16 poäng. Varje påbörjad giv skall spelas färdigt. Om en eller flera spelare har nått målet på minst 16 poäng efter en giv, är partiet slut. Den spelare som då har flest poäng har vunnit. Om fler än en spelare delar förstaplatsen, vinner den spelare som tog flest spader i sista given.*

Variant: Om en spelare når 16 poäng i en pågående giv, kan spelaren annonsera detta. Given avbryts då och spelaren vinner partiet. Spelaren får bara tillgodoräkna sig poäng för storan, lillan och tagna ess under spelets gång. Poängen för flest spader, flest kort och i förekommande fall *sistan* tillgodoräknas först när spelet av korten är avslutat.

* Vid spel på tre eller fyra, kan det fortfarande vara oavgjort mellan flera spelare efter det att antalet spader har jämförts. Källorna anger inte vem som vinner i detta fall. Förslagsvis räknas det som delad seger.

Kasino misär

Kasino misär – även kallat omvänd kasino eller avig kasino – innebär att spelarna skall försöka ta så få poäng som möjligt. Reglerna är i huvudsak desamma som i vanlig kasino, men med följande skillnader:

- a) Om den spelare som står på tur kan göra tabbe, måste hen göra tabbe. Detta kallas för *tvångstabbe*. Om spelaren bara kan göra tabbe med ett kort på handen, måste detta kort spelas. Om spelaren kan göra tabbe med flera kort, får hen välja vilket av dem som spelas. I övrigt gäller den vanliga regeln att spelaren fritt väljer vilket kort som spelas från handen. Om en spelare blir påkommen med att bryta mot regeln om tvångstabbe, får hen 5 extra poäng som straff. – En bra regel är att en spelare som spelar ett kort som möjliggör tabbe skall annonsera detta. En spelare som till exempel spelar ♣4 när det bara ligger ♠7 på bordet bör säga ”tabbe på knekt”.
- b) Om spelaren som står på tur kan ta in med det kort som spelas, måste spelaren göra detta. Om korten på bordet kan grupperas på flera olika sätt, får spelaren själv välja hur grupperingen skall göras, men det är inte tillåtet att lämna kvar kort eller grupper av kort på bordet som kan tas in med det spelade kortet. Om storan, lillan eller ett eller flera ess är kvarlämnade på bordet och det går att ta in dem genom att räkna deras ögon på ett speciellt sätt, måste spelaren göra detta. Det är till exempel inte tillåtet att lägga ut ett ess bredvid ett ess på bordet med argumentet att det ena är ett öga och det andra fjorton ögon. Notera dock att det endast är tvång på att spela ett kort som kan ta in om spelaren kan göra tabbe med det spelade kortet. En spelare som både kan lägga ut och ta in men som inte kan göra tabbe får alltid spela valfritt kort.
- c) Om man spelar enskilda givar, vinner den spelare som har lägst poäng. Man kan också spela ett parti över flera givar. Varje giv skall i så fall spelas färdigt. Spelare som har 21 poäng eller fler efter en avslutad giv är utslagna. Den som sist är kvar vinner. Källorna anger inte hur ett parti avgörs om alla kvarvarande spelare slås ut i en giv. Förslagsvis görs det omvända mot vanlig kasino, det vill säga i första hand vinner den med minst antal poäng och i andra hand den med minst antal spader.

Dragkasino

Dragkasino spelas som vanlig kasino, men med den skillnaden att spelarna inte får nya kort av givaren efter hand, utan själva drar kort från en talong. Givaren ger till att börja med som i första omgången av vanlig kasino, det vill säga spelarna får fyra kort var och fyra kort läggs öppet på bordet. Resterande kort utgör talongen. Varje gång en spelare har spelat ett kort, drar hen ett nytt kort överst från talongen. Spelarna fyller på detta sätt på sina händer varefter, så att de hela tiden har fyra kort. När talongen är slut, spelar spelarna sina sista fyra kort på samma sätt som sista omgången i vanlig kasino. – Även andra former av kasino, till exempel kasino misär, kan spelas på detta sätt.

Källor

1. Sylvia Mård, *Kul med kort* (B. Wahlströms, Stockholm, 1975), sid. 43–47.
2. Björn Holmström, *Stora kortspelsboken* (Prisma, Stockholm, 1981), sid. 39–40.
3. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patienser* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 144–145.
4. Åsa Sevedsdotter [pseudonym för Åsa Söderström], *Lagt kort ligger* (Infobooks AB, Stockholm, 1991), sid. 96–97.

5. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen*, 9:e uppl. (Forum, Stockholm, 1975), sid. 64–65.
6. Einar Werner, *Kortspel och patienser* (Jannersten, Enskede, 1967), sid. 55–59.
7. Tore Sandgren, *Kort om kort*, 3:e uppl. (Bonniers, Stockholm, 1973), sid. 43–46.
8. Lennart Edberg, *Roligt nästan jämt* (Prisma, Stockholm, 1968), sid. 36–37.
9. Dan Glimne, *Kortspelshandboken*, 3:e uppl. (Känguru, Stockholm, 2016), sid. 187–189.
10. Bo Norlin, *Spela kort och lägga patients* (Natur och kultur, Stockholm, 1996), sid. 102–103.
11. Martin Sörensson. Kasino i Sverige. [Läst den 27 augusti 2023]. https://www.pagat.com/fishing/kasino_i_norden_sv.html
12. Kasino Regler. [Läst den 27 augusti 2023]. <https://www.spelregler.org/kasino-regler/>
13. Kasino. [Läst den 27 augusti 2023]. <http://www.kortspel.net/kasino.htm>
14. Casino kortspel. 19 januari 2023 [Läst den 27 augusti 2023]. <https://svenskakortspel.se/casino-kortspel/>
15. Så spelar du kortspelet Casino. 13 juni 2022 [Läst den 27 augusti 2023]. <https://spelreglerna.com/spel/sa-spelar-du-kortspelet-casino/>
16. Germund Andersson. Kasino. 28 februari 2010 [Läst den 29 augusti 2023]. <http://germundandersson.blogspot.com/2010/02/kasino.html>
17. Konversation via epost den 28 augusti 2023 med Bengt Green, Järfälla, och Anders Berkmo, Beddingstrand.