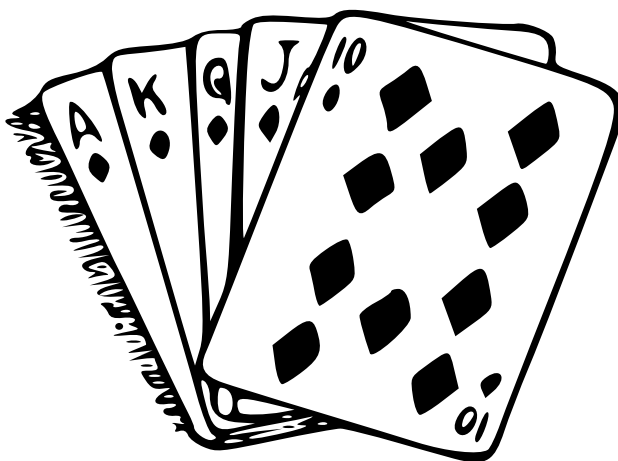


KSINZL

Ksinzl je igra s kartami za poker za štiri igralce, ki izvira iz Radovljice in se je predvsem v 80. letih pogosto igrala na radovljiškem bazenu. Člani radovljiške sekcije Citroën kluba Slovenije, ki so nam prijazno posredovali ta navodila, ksinzl ohranjajo z vsakoletnimi turnirji na spačkarskih srečanjih. Svetovni rekord zmagovalca (radovljiški, seveda) je 7 točk, spačkarski pa 23.

Koliko točk pa bo dosegel zmagovalec vaše igre?



Pravila

Ksinzl se igra v šestih igrah, opisanih v nadaljevanju, vsako v štirih setih (skupaj 24 iger).

Uporabi se 32 kart, vsak igralec v posamezni igri meša enkrat. Karte se delijo v desno smer po dve skupaj, tako da jih vsak igralec dobi osem. Začne, kdor hoče, lahko najmlajši. Pri prvih štirih igrah je glavno pravilo, da daš barvo na barvo (srce na srce, karo na karo ...). Če te barve nimaš, lahko na kupček daš, kar imaš. Najvišja karta prevzame vzetek (štih). Vrednost kart je enaka kot pri pokru (najvišja je as, nato kralj, dama, fant, 10 ...).

Goljufu se pri prvi, drugi, četrti in šesti igri piše 8 točk, pri tretji 20 in pri peti 15 (preostali dobijo 0 točk).

1. igra: SRCA: igralec mora izbrati čim manj srčevih kart. Prvih dveh štihov ne smeš začeti s srcem, lahko pa jih daš na drugo barvo. Vsaka srčeva karta prinese eno točko.

2. igra: KRALJ: osem točk dobi tisti, ki dobi srčevega kralja. Prvih dveh štihov ne smeš začeti s srcem, lahko pa jih daš na drugo barvo.

3. igra: BABE: igralec ne sme dobiti karte z damo. Igra se lahko začne s srci. Točke: srčeva dama 8, karova dama 6, pikova dama 4, križeva dama 2.

4. igra: ŠTIHI: vsak vzetek (štih) je ena točka, igralec naj jih dobi čim manj.

5. igra: DOMINA: igralec začne igro s fantom. Naslednji priloži poleg fanta damo ali desetko iste barve ali novega fanta, nato naslednji devetko ali kralja ... in tako naprej do sedmice oz. asa. Karte ostajajo na mizi, ustvarja se lestvica. Kdor ustrezne karte v enem krogu nima, tuli – AAUUUUU – takrat se mu zapiše črtica. Ko prvemu igralcu zmanjka kart, si zapiše 0 točk (tudi če je vmes tulil), preostali preštejejo karte (število kart, ne njihova vrednost) in prištejejo število tuljenj = točke. Kdor zataji karto (tuli, a je imel ustrezno karto), dobi 16 kazenskih točk, preostali si pišejo 0 točk.

6. igra: LORA: igralci ne mečejo v krogu, ampak karte po vrsti. Npr.: prvi vrže osmico, potem kdorkoli drug devetko ... do fanta (a vse iste barve). Vzetek pobere tisti, ki ima najvišjo karto in je sedaj (ali spet) na potezi. Padejo pa lahko največ štiri karte naenkrat, najmanj pa ena (če ni nobene višje več, ob tem vzklikneš FREJ!). Recimo, da padejo 9, 10, fant, dama, potem je osmica frej (na začetku so frej vsi asi). Frej karte odmečeš samo, ko si na potezi. Ko prvemu zmanjka kart, si piše 0, preostali preštejejo karte v roki, kolikor jih še imajo, toliko točk dobijo.

Če imata na koncu dva enako število točk (1. in 2., 2. in 3. ali 3. in 4.), se igrajo podaljški: Igrajo se prve štiri igre naenkrat (prav tako en krog), torej pri vsaki igri štejemo srce, kralja, dame in štihe. Te točke prištejemo prejšnjim in lahko dobimo povsem drugega zmagovalca. Če sta si spet dva enaka, ta krog ponovimo, le da se točke štejejo dvojno (in potem krat 4, krat 8). Točke seštevamo sproti, zmaga tisti, ki jih ima najmanj.

	1. igralec		2. igralec		3. igralec		4. igralec	
SRCA	0, 1, 3, 4	8						
KRALJ	0, 8, 0, 8	32						
BABE	8, 10, 0, 0	50						
ŠTIHI	2, 3, 4, 1	60						
DOMINA	1, 2, 2, 1	66						
LORA	7, 8, 0, 1	82						
tuljenje	I I							
MESTO								