

Koiran säännöt

Tavoite

- Se, jolle jää viimeiseksi kortteja käteen, häviää ja jää Koiraksi.

Valmistelut

- Pelaajat: Peli sopii parhaiten kolmelle, mutta sitä voi pelata myös kahdestaan tai neljästään
- Korttipakka: 52 korttia ilman jokereita
- Peli sopii parhaiten kolmelle, mutta sitä voi pelata myös kahdestaan tai neljästään tavallisella 52 kortin pakalla ilman jokereita.
- Jokainen pelaaja saa kolme korttia ja loput asetetaan kuvapuoli alaspäin nostopakaksi.
- Jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja aloittaa. Ässä on korkein ja kakkonen matalin. Ensimmäisessä vaiheessa kerää kortteja toista vaihetta varten.
- Käytössä on tavallinen korttipakka, ei 32 kortin korttipeleissä käytettävä pienempi pakka.

Näin pelaatte

1 Sekoita 52 kortin pakka, josta jokerit on poistettu, ja jaa kolme

- Sekoita 52 kortin pakka, josta jokerit on poistettu, ja jaa kolme korttia kullekin pelaajalle.

2 Aseta loput kortit kuvapuoli alaspäin nostopakaksi ja anna jakajan

- Aseta loput kortit kuvapuoli alaspäin nostopakaksi ja anna jakajan vasemmalla puolella istuvan pelaajan aloittaa ensimmäinen vaihe.

3 Anna aloittajan vasemmalla puolella istuvan pelaajan vastata.

- Anna aloittajan vasemmalla puolella istuvan pelaajan vastata. Näin jokaiseen tikkiin tulee kaksi korttia, ja korkeampi kortti voittaa maasta riippumatta.

4 Anna voittajan ottaa molemmat kortit, aloittaa seuraavan tikin ja

- Anna voittajan ottaa molemmat kortit, aloittaa seuraavan tikin ja täydentää kätensä kolmeen korttiin nostopakasta.

5 Pidä nostopakan viimeinen kortti erillään, jotta sen maasta tulee

- Pidä nostopakan viimeinen kortti erillään, jotta sen maasta tulee valtti, jatka pelaamista, kunnes vuorossa olevalta pelaajalta loppuvat kortit, ja palauta viimeisen tikin kortit vain, jos tikki jää vajaaksi.

6 Anna valttikortin nostaneen pelaajan aloittaa toinen vaihe

- Anna valttikortin nostaneen pelaajan aloittaa toinen vaihe voitetuilla korteilla ja jäljellä olevilla käsikorteilla ja lyödä korkeammalla samaa maata olevalla kortilla tai valtilla korttia, joka ei ole valtti.

7 Voit ottaa viimeksi pelatun kortin käteesi, vaikka voisit lyödä sen.

- Voit ottaa viimeksi pelatun kortin käteesi, vaikka voisit lyödä sen.
- Siirrä täysi tikki sivuun vasta, kun siinä on yhtä monta korttia kuin aktiivisia pelaajia oli tikin alkaessa.
- Viimeinen pelaaja, jolla on kortteja jäljellä, on Koira.

Koiran säännöt

Tulos

- Peli sopii parhaiten kolmelle, mutta sitä voi pelata myös kahdestaan tai neljästään tavallisella 52 kortin pakalla ilman jokereita.
- Jokainen pelaaja saa kolme korttia ja loput asetetaan kuvapuoli alaspäin nostopakaksi.

Loppu

- Koira on ruotsalainen kaksivaiheinen korttipeli, joka tunnetaan Ruotsissa nimillä Skitgubbe, Mas ja Mjölarnmatte.
- Tavoitteena on tyhjentää käsi, sillä viimeinen pelaaja, jolla on kortteja kädessään, häviää ja hänestä tulee Koira.

Muunnelmat

Mitkä muunnelmat kannattaa erottaa toisistaan?:

- Tässä kuvataan päämuunnelma, jossa ensimmäisessä vaiheessa pelataan kahden kortin tikkejä. Ruotsissa peli tunnetaan myös nimillä Mas ja Mjölarnmatte, ja se muistuttaa läheisesti norjalaista Mattis-peliä.
- Muunnelma, jossa kaikki osallistuvat ensimmäisessä vaiheessa jokaiseen tikkiin, on nyt vähintään yhtä yleinen kuin kahden kortin tikki.
- Muunnelmassa, jossa valtti käännetään esiin, ensimmäinen vaihe on erilainen.
- Ruotsissa China Handia kutsutaan joskus nimellä skitgubbe, mutta se on eri peli.

Koiran säännöt

Kierrosmerkintä: Koiran säännöt. Kirjoita pelaajien nimet ennen aloitusta ja käytä yhtä riviä jakoa tai kierrosta kohti.

Kierros	Huomautus