

Kille



Inledning

Kille är ett bytesspel med rötter i det franska hasardspellet kucku från 1500-talet och spelas med en specialdesignad kortlek, en så kallad killelek. Spelet går numera oftast under namnet *enkortskille* eller *byteskille*, för att skilja det från andra kortspel av senare datum som också spelas med killeleken.

Kortleken

En killelek består av fyrtiotvå kort. Kortleken är uppbyggd av tjugoen stycken par, det vill säga för varje kort i leken finns det en dubblett med exakt samma valör.

Killeleken har fått sitt namn från den så kallade killen* (harlekin), en narrliknande figur som ibland fungerar som lekens högsta kort och ibland som dess lägsta kort. Övriga kort i leken har en fast inbördes rangordning och är från lägst till högst: blaren, blompottan, kransen, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, värdshus, kavall, svin, husar och gök. Svinet kallas ibland också för *husu* och göken för *kuku*. De tre lägsta av de fasta valörerna utgör *skitkorten*, medan de fem högsta går under beteckningen *matadorer*. De tolv nummerkorten är prydda med franska liljor och kallas därför ofta kort och gott för *liljor*.

Bordsplacering och giv

Lämpligt deltagarantal är 4–20 personer. Man lottar om bordsplacering och om vem som börjar ge. Den spelare som ger kallas för givare, och spelaren till vänster om givaren är förhand. Givaren blandar korten, ger leken till spelaren till höger om sig för kupering och delar sedan ut ett kort med baksidan upp till varje spelare. Kortet delas ut medsols med början hos förhand. De kvarvarande korten bildar talongen och placeras mitt på bordet med baksidan upp.

Byte

När givaren är klar, får spelarna titta på sina kort. Därefter följer bytet, det viktigaste momentet i spelet. Spelarna talar i riktning medsols med början hos förhand. Den spelare som står på tur att yttra sig kan antingen stå nöjd eller kräva att få byta kort med spelaren till vänster om sig.

Om den spelare som talar vill byta kort och om spelaren till vänster har ett skitkort, en lilja, eller en kille, har den senare ingen rätt att neka till byte. Spelarna byter således kort. Alla kort utom killar byts mörkt, det vill säga med baksidan upp, medan killar som ingår i ett byte skall ha bildsidan upp.

* Kille uttalas med ett inledande tj-ljud, som i till exempel kinkig, tjim, eller engelska *shit*.

Om spelaren till vänster om den som talar har en matador sker däremot inget byte, utan hen lägger upp kortet framför sig med bildsidan upp och citerar en liten ramsa:

- Om spelaren har gök, säger hen: "Kuku står, ingen byta får!" Inga fler byten får äga rum, utan alla spelare måste omedelbart lägga upp sina kort på bordet.
- Om spelaren har husar, säger hen: "Husar hugger!" Den som försökte byta är därmed utslagen. Inget byte äger rum, och turen att tala går vidare till spelaren till vänster om husaren.
- Om spelaren har ett svin, säger hen: "Svinhugg går igen!" Kortet som skulle bytas mot svinet är därmed hugget, men det drabbar inte alltid spelaren som försökte byta. Alla eventuella tidigare byten som gjort med det huggna kortet skall nämligen upphävas, det vill säga man byter tillbaka alla kort i omvänd ordning tills det huggna kortet kommit tillbaka till den spelare som fick det i givan. Det är den sistnämnda spelaren – den som hade kortet på givarhanden – som blir huggen. Turen att tala går vidare till spelaren till vänster om den spelare som utdelade hugget.
- Om spelaren har kavall eller värdshus, säger hen "Kavall förbi!" respektive "Värdshus förbi!". Spelaren som försökte byta måste då gå vidare medsols och försöka byta med spelaren närmast till vänster om spelaren med kavallen eller värdshuset. Lägg märke till att det ibland kan finnas flera värdshus eller kavaller i rad. Spelaren som vill byta måste då fortsätta medsols tills hen stöter på ett annat kort än kavall eller värdshus. När spelaren mött ett sådant kort och genomfört sitt byte, går turen att tala vidare till den spelare som tvingades byta bort sitt kort (såvida inte den bytande spelaren råkade stöta på en husar eller en husu, då hugg utdelas och turen att tala går vidare ytterligare ett steg till vänster, eller kuku, då rundan med byten avbryts).

Om spelaren som talar inte vill byta utan förklarar att hen står nöjd, går turen att tala vidare medsols.

När givaren slutligen står i tur att yttra sig, har hen ingen spelare att byta med. Om givaren vill byta, måste hen gå i lek. Först kuperar någon av de övriga spelarna talongen, och sedan tar givaren upp det översta kortet ur denna. Om det dragna kortet är en ma-



Figur 1. Killekort från den svenska tillverkaren Öbergs. Från vänster till höger: lilja fem, blaren, värdshus, kavall, husu, husar, kuku och kille.

tador, har det samma effekt som om det suttit på en vanlig spelares hand, det vill säga om det är en gök, får givaren inte byta utan alla kort läggs upp, om det är en husar eller ett svin, utdelas hugg, och om det är en kavall eller ett värdshus, får givaren gå vidare i talongen och dra nästa kort. Om kortet är ett skitkort, en lilja eller en kille, sker byte som vanligt.

Om en spelare försöker byta med givaren, men givaren lägger upp värdshus eller kavall, måste spelaren gå i lek. Detta går till på precis samma sätt som när givaren går i lek.

En kille som dras ur talongen när någon går i lek räknas som det högsta kortet, likvärdigt med kuku. Om en spelare byter bort sin kille till en annan spelare och får den andra killen i utbyte, räknas båda killar som de högsta korten. Detta kallas för *killemöte*. I alla andra fall – det vill säga om en kille erhållits på givarhanden eller i byte med annat kort än kille – räknas den som det lägsta kortet i leken.[†]

Upp till bevis

När alla byten har avslutats, kommenderar givaren: ”Upp till bevis!” eller ”På rygg!” Alla spelare som fortfarande har korten nervända framför sig på bordet vänder upp dem så att bildsidan exponeras. – En spelare som sitter med kuku har rätt att närsomhelst lägga upp kortet på bordet och kommendera övriga spelare på rygg. Det brukar dock sällan vara klokt att utnyttja denna möjlighet, eftersom motspelare som annars skulle ha huggits därmed kan klara sig undan.

När korten har lagts upp, undersöker man vilken eller vilka spelare som har slagits ut. Spelare kan slås ut av flera omständigheter:

- *Kille*. En spelare som har en kille som rankas lågt är utslagen.
- *Huggna spelare*. En spelare som har blivit huggen av en husar eller har fått sitt kort på givarhanden hugget av ett svin är utslagen.
- *Lägsta kort*. Den spelare som – bortsett från huggna spelare och spelare med låga killar – har det lägsta kortet är utslagen. Om två kort med samma valör är lägst, slås båda spelarna ut.

Ibland kan alla kvarvarande spelare uppfylla något av ovanstående kriterier. Om minst en spelare har eliminerats genom hugg, bortser man i sådant fall från lägsta kort. Bara låga killar och huggna spelare slås då ut. Om detta inte bryter dödläget – antingen för att ingen spelare har huggits eller för att de enda kort som är kvar i spelet är låga killar och huggna spelare – är ingen spelare utslagen. Om till exempel två spelare återstår och förhand byter till sig en kille från givaren, kommer båda spelarna fortfarande att vara kvar i spelet, oavsett vad givaren gör.

Notera att en hög kille och en kuku räknas som *likvärdiga* och att en spelare som har kuku därför aldrig kan slås ut på grund av lägsta kort. Om till exempel två spelare återstår, förhand står nöjd med kuku och givaren drar en kille ur leken, så är båda spelarna fortfarande kvar i spelet.

[†] Reglerna säger inte uttryckligen vad som händer, om en spelare som har fått en kille i ett killemöte med spelaren till höger väljer att byta kort med spelaren till vänster. Scenariot är osannolikt, eftersom båda killarna rankas högt och det inte finns någon anledning att byta. Om spelaren ändå väljer att byta – av misstag eller av oförstånd – gäller rimligtvis att den bortbytta killen rankas lågt medan den första killen fortfarande rankas högt.

När man har avgjort vilka som har slagits ut och vilka som fortfarande är kvar i spelet, går turen att ge vidare medsols till närmaste icke utslagna spelare. Spelare som har slagits ut måste tillsvidare stå över fortsatt spel.

Frågekille

När bara tre eller två spelare är kvar i spelet, spelas alltid så kallad frågekille, vilket innebär att förhand har rätt att föreslå omgiv. Om förhand är missnöjd med sitt kort, kan hen – innan hen angivit om hen vill byta eller inte – fråga givaren: ”Bättre kort?” Om bara förhand och givaren är kvar i spelet, kan givaren antingen svara ”Accepteras!” eller ”Omöjligt!” I det förra fallet samlar givaren ihop korten, blandar och ger på nytt; i det senare fallet fortsätter man spela med de kort man har.

Om det finns en tredje spelare kvar, kan givaren antingen svara ”Omöjligt!” eller ”Det beror på!” I det förra fallet blir det ingen omgiv, i det senare fallet går frågan vidare till den tredje spelaren som får fälla avgörandet genom att svara ”Accepteras!” eller ”Omöjligt!”

Satsningen

Innan första givningen börjar, satsar alla spelarna en i förväg överenskommen summa i potten. I takt med att spelet fortgår, blir det fler och fler spelare som slås ut och inte längre får delta i spelet.

De utslagna spelarna får i regel chansen att köpa in sig igen. Det första återinköpet sker första gången spelarantalet sjunker till tre eller två. Alla utslagna spelare som så önskar får då köpa in sig för dubbla den ursprungliga insatsen och bli aktiva igen. Om spelarantalet aldrig blir tre eller två, till exempel för att tre spelare slås ut i en givning som startar med fyra aktiva spelare, blir det inget återinköp.

Om någon eller några spelare gör ett första återinköp, ges en andra chans att köpa in sig nästa gång spelarantalet sjunkit till två. Priset för inköp är i detta fall halva potten. Om spelarantalet aldrig blir två, ges ingen möjlighet till ett andra återinköp. En spelare som har slagits ut men som avstår från att köpa in sig vid det första tillfället, har förstas inte rätt att köpa in sig vid det andra inköpstillfället.

När bara en spelare återstår, har hen vunnit hela potten. Man börjar sedan på en ny pott. Alla spelarna blir åter aktiva och satsar den överenskomna insatsen. Turen att ge går vidare medsols.

Källor

1. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1949), sid. 81–86.
2. *Killeboken*, 12:e uppl. (J. O. Öberg & Son, Eskilstuna, 1967).