

# Krypkille (Värmland)



## Inledning

Krypkille är ett sticktagningsspel som spelas med en vanlig killelek. Det gäller att visa upp det lägsta kortet när alla kort utom ett har spelats till stick. Spelet förekommer i ett flertal varianter. Här återges en uppsättning regler som publicerats på en webbsida av Joachim Parrow och som ursprungligen kommer från Värmland.

## Kortleken

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

Korten i leken har en fast inbördes rangordning som är, från lägst till högst: blaren, blompottan, kransen, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, värdshus, kavall, svin, husar, gök och kille. Svinet kallas ibland också för *husu*, göken för *kuku* och killen för *harlekin*. Nummerkorterna brukar kalla för *liljor* och är märkta med lika många franska liljor som valören anger.

## Deltagare

Högst fem personer kan delta.

## Protokoll

Man spelar över flera givar. Spelarna tilldelas poäng – som i praktiken utgör straffpoäng – och slås ut när de sammanlagt överskrider en viss gräns. Poängen bokförs lämpligen i ett protokoll.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren blandar korten och delar sedan ut fem kort var med början hos förhand, det vill säga spelaren till vänster om givaren. Korterna delas ut ett och ett. Resterande kort bildar talongen.

## Köpet

När alla spelarna har fått sina kort, får de i tur och ordning chansen att köpa kort från talongen. Högst tre kort får köpas. Förhand agerar först, och turen fortsätter medsols till givaren, som köper sist. Om spelaren på tur vill köpa, lägger hen bort ett, två eller tre kort från handen och får lika många nya kort från talongen av givaren. Spelaren på tur kan också välja att stå nöjd. Det kostar inget att köpa.

## Spelet av korten

När köpet är avklarat, spelar förhand ut till det första sticket. Övriga spelare i riktning medsols spelar sedan varsitt kort till sticket. Varje spelare lägger de kort hen spelar i en hög framför sig med bildsidan upp.

Om spelaren på tur har ett eller flera kort som är minst lika höga som det dittills högsta kortet i sticket, måste hen sticka över med det lägsta av dessa kort. Om värdshus till exempel är det dittills högsta kortet i ett stick och spelaren på tur har husar, kavall och lilja 9, måste hen sticka över med kavall. Om spelaren inte kan sticka över, måste hen spela sitt lägsta kort. Notera att det alltid är tvång på vilket kort som spelas till ett påbörjat stick. Spelarna bara kan styra vilket kort de spelar när de spelar ut.

Sticket vinnas av den som spelade det högsta kortet eller – om två spelare med lika hög valör ligger i topp – den som sist spelade kortet med högst valör. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa. Sticktagningen fortsätter på ovan angivet sätt tills alla spelarna har spelat till det fjärde sticket och har ett kort kvar på handen.

## Spelarna anger om de vill visa

Spelarna måste nu ange om de är beredda att visa sitt sista kort. Den spelare som vann det fjärde sticket står först på tur att agera, och turen fortsätter medsols. Spelaren på tur kan antingen lägga upp sitt kort eller säga ”pass”.

Så fort någon spelare lägger upp sitt kort, lägger övriga spelare också upp sina kort. Om spelaren som först lade upp har det lägsta kortet, får hen 0 poäng. Övriga spelare får poäng efter valören. Blaren, blompottan och kransen ger alla 0 poäng. Alla liljor ger lika många poäng som kortets nummer, det vill säga 1 poäng för lilja 1 upp till 12 poäng för lilja 12. Värdshus ger 13 poäng, kavall 14 poäng, svin 15 poäng, husar 16 poäng och gök 17 poäng. Den som blir sittande med en kille får 50 poäng, vilket innebär att hen omedelbart blir utslagen. Se tabell I för en sammanfattning.

Om någon annan spelare har lagt upp ett lika lågt eller lägre kort än den som först lade upp, får den av de andra spelarna som har det lägsta kortet 0 poäng. Om två spelare andra än den som först lade upp har den lägsta valören, får båda spelarna 0 poäng. Den spelare som först lade upp får 10 poäng plus poängvärdet av valören. Övriga spelare får som vanligt poäng efter valören.

**Tabell I. Poängvärdet av korten**

Kort	Poäng
Blaren	0
Blompottan	0
Kransen	0
Lilja 1 till 12	Lika många poäng som valören, 1 för lilja 1 o.s.v.
Värdshus	13
Kavall	14
Svin	15
Husar	16
Gök	17
Kille	50, d.v.s. omedelbar utslagning

Om ingen spelare vågar visa, lägger spelarna upp sina kort när den sista spelaren i turordningen har passat. Om någon spelare har lägre valör än alla andra, får hen 10 poäng som straff för sin feghet, medan övriga spelare får 0 poäng. Om två spelare har den lägsta valören, får alla spelarna 0 poäng – även de två som hade lägst valör.

En skämtsam specialregel som tillämpas i uppgiftslämnaren Joachim Parrows spelsällskap: Om någon spelare blir sittande med svinet och får 15 poäng för det, måste spelaren grymta. Den spelare som har lägst kort i given får rita ett svin i protokollet för den som hade grisen. (Reglerna anger inte vem som ritat svinet om två spelare andra än den som lägger upp har den lägsta valören, men förslagsvis tillfaller äran i så fall den av dem som sitter sist i riktning medsols från den som vann det fjärde sticket.)

## Det fortsatta spelet

Turen att ge går vidare medsols. En spelare som har 50 poäng eller fler efter en giv slås ut. Den spelare som sist blir kvar vinner partiet.

## Källor

1. Joachim Parrow. Kille [Läst den 30 september 2024]. <https://user.it.uu.se/~joachim/kille.html>
2. Konversation via epost med Joachim Parrow, Uppsala, den 5 oktober 2024.