

Worms

Rev. 3.0

Regler og spillepraksis – internationale Wormsregler

Generel rang: ♣ slår ♠ slår ♥ slår ♦

♦ 3

Slår alt, men værdiløs i udspil.

♣ **Knægt, Toqu**,

Giver to lus, når den slår Worms. Må ikke spilles ud før Worms'en. Med mindre man har Worms.

♥ **Konge, Worms**,

Giver én lus for et stik, men kun hvis den er truet af Toqu eller ♦ 3 ved udspillet. Må ikke bruges i baghånd før alle kort er taget fra bordet.

Et Worms-stik giver altså én lus. Slås Worms med Toqu giver det to lus. Slås Worms med ♦ 3 giver det kun én lus, ♦ 3 i sig selv giver ikke noget point.

♠ 8

9'erne

Es'erne

Knægt'ene

6'erne

5'erne

8'erne (bortset fra ♠ 8)

Damerne

♣ **Konge**

Slår 7'erne.

♠ **Konge, Ataata**

Slår ♣ **Konge**, når denne har slået en 7'er. Dét giver én lus, som "udbetales" straks. Gælder også når man gør det med makkerens konge.

♣+♠ **Konge**

Slår to 7'ere – dette giver én lus.

7'erne

Trumf i udspil, slås da kun af stærkere 7'ere, af ♣ **Konge** og af ♦ 3.

Vigtigste kort – NB - HUSK

♦ 3

♣ **Konge**

♣ **Knægt, Toqu**

♠ **Konge, Ataata**

♥ **Konge, Worms**

7'erne

♠ 8

A. Kortblanding og før spilstart

1. Der skal være 36 kort med i spillet.
2. Man finder makkerpar ved at trække kort – 7'ere skal tages om.
Mindste skal være sammen med største osv.
3. Der skal tages af før kortuddeling – dette gøres af spilleren umiddelbart før kortgiveren.
Hvis ét af de 3 øverste kort er i bunden omblandes der.
4. Man kan også vælge at "banke" – så skal det første udspil gøres tilfældigt af kortgiveren.
 1. kort er udspil for vedkommende spiller, der sidder umiddelbart efter kortgiveren og samme spiller får 2 skjulte kort til hånden.Det næste kort er næste spillers åbne udspil plus 2 skjulte kort osv.
Spilleren, der vandt stikket starter udspillet.
5. Hvis den forkerte spiller tager af eller rører bunken med den hensigt at tage af, mister vedkommendes hold alle sine lus i spillet.
6. Hvis kortgiveren forsøger at narre en modspiller til at tage af forkert og vedkommende spillers hold ikke har nogen lus mister kortgiverens hold selv egne lus i spillet.
7. Blanding af kort går på skift mod venstre/Højre om

Worms

Rev. 3.0

Regler og spillepraksis – internationale Wormsregler

8. Hvis kortgiveren forsøger at narre en modspiller til at tage af, er det tilladt for denne at slå kortene ud af hånden på kortgiveren.
9. Kortgiveren skal uddele ét kort ad gangen til hver spiller, indtil hver spiller har 4 kort.
10. Ved **kortfejl** omblandes der på ny.
Kortfejl kan være, at et af kortene vises af kortgiver, eller at der mangler kort ved sidste optagning fra bunken.
11. Hver spiller får 4 kort.
12. Hvis en spiller ved første fordeling af 4 kort får Worms eller Toqu omblandes.
- 13.

B. Spilforløb

1. Spilleren umiddelbart efter kortgiver spiller først ud.
2. Worms må ikke smides i 1. udspil i 1. spil.
Altså: Worms må ikke som første udspil i hvert enkelt kam/tavle's første spil.
3. Man kan ligge 1 enkelt kort, 2 ens kort, 3 ens kort, 4 ens kort eller 2 gange 2 ens (2 par)
4. Alle individuelle udsmid skal slås og smides på de rigtige kort.
1 enkelt kort: Dette kort skal slås
2 ens kort: Begge skal slås
5. Vinderen tager altid først op og har altid udspillet.
6. Efter hvert udspil tages op, så alle har 4 kort igen, eller alle har samme antal.
7. Worms og Toqu: Hvis begge haves på hånden, skal spilleren ved udsmidning af enten Toqu eller voms meddele, at han har begge ved, at sige **Aavunga/Jeg er smeltet**.
8. Hvis modspilleren er ved at tage et stik ind som ikke er deres, er det tilladt at give vedkommende et rap over fingrene som straf.
9. Efter vundet omgang og man glemmer at stoppe, skal alle kort gennemspilles.
10. Almindelige kort, samt voms og toqu kan ikke stikke 7-ere, når 7-ere er nederst.

C. Pointgivning/Lusgivning

1. Stillingen annonceres før man begynder at spille og man må IKKE snakke om stillingen.
Papiret med stillingen skal være synligt for alle under spillet.
2. Hvert hold skal have 9 lus/point – man skal stoppe så snart man har dem, ellers får man de ekstra lus oveni.
F.eks. hvis man mangler 2 lus og får 3 lus ender man med at mangle 3 lus.
Dette gælder uanset hvor mange kort spillerene har på hånden.
3. Får et hold de 5 første stik i et spil giver dette 2 lus i stedet for 1 – kaldet 5-5.
4. Hvis man giver modspillerne en kam får holdet 2 lus.
F.eks. 9:0 giver 2 lus/point.
5. Hvis begge hold kun mangler én lus (8:8) gælder Worms og Toqu ikke.
Ataata og 5-5 gælder fortsat.
Worms og Toqu virker kun som almindelige store kort.

Worms

Rev. 3.0

Regler og spillepraksis – internationale Wormsregler

6. Det ene hold skal altid have mindst ét stik for at man kan vinde.
Dvs. hvis et hold får alle stik gives ingen point for runden. Nyt spil begyndes som ved almindeligt nyt spil.
7. Bordet fanger – hvis man har smidt et kort skal det blive på bordet. Eneste undtagelse er hvis Toqu bliver smidt før Worms, eller man af anden grund ikke KAN smide dem.

Worms specifikke regler (Står også foroven – bare på anden måde)

1. Worms kan ikke udlægges som den sidste i stikket, når toqu ikke er smidt, dog kan dette ske i tilfælde af udlægning af alle kort i hænderne og voms bruges som stort kort øverst.
2. Medspiller2 skal ikke smide toqu ovenpå medspiller1 voms.
3. Hvis man kommer til det, mister makkerparret alle deres optjente lus/point. Runden stoppes og der blandes på ny.
4. I tilfælde af udspil med 2 ens kort og modspiller smider voms og et andet kort, der slår begge underlag, skal voms og andet kort overgås med enten toqu eller 3-er, før man kan få stikket og dermed optjene lus/point i kammen.
5. Hvis modspiller med toqu ikke kan overgå et af kortene, behøver spilleren ikke at smide toqu ud, men må gemme det til senere brug, som stort kort.
6. Hvis der ved sidste udspil smides to ens kort ud og medspiller1 overgår disse med voms og et andet kort, kan medspiller2 som har toqu og kan overgå medspiller1 andet kort, vælge at toqu ikke smides ovenpå voms, men smide denne i det andet kort. Holdet vil på denne måde optjene voms lus/point.
7. Ved medspiller1 udspil af voms og modspiller tager voms med toqu, kan medspiller2 vinde toqu tilbage ved at smide en 3-er ovenpå toqu. Dermed optjenes 2 lus/point som toqu.
8. Hvis medspiller1 spiller voms kan medspiller2 smide 3-er ovenpå voms og dermed beskytte vomsen mod eventuelt udsnid af toqu af modspillerne.
9. - Bemærk, at der ved sidste udspil, at stikket kan tages af voms, når denne er over toqu som almindelig stik og dermed ikke give lus/point til kammen.
10. Voms må ikke med vilje smides ovenpå udlagt 7-er. Kortet skal returneres til udspilleren og der udsnides nyt kort. (medmindre, at dette sker ved allersidste udlagte kort)
11. Ved udlægning af to ens, kan spilleren med voms taktisk smide voms sammen med andet kort, hvor en eller begge ikke stikker de udlagte kort. Dermed udgår vomsen. (dette kan skyldes taktiske årsager, eller at udspilleren af voms, frygter, at medspilleren har toqu.

Strategier og vigtige ting i spillet

1. At vinde er det vigtigste!
2. Næstvigtigst er at hygge sig med sine medspillere. Denne regel overgår for det meste 1.
3. At drille og provokere sine modspillere er også vigtigt – altid vurder om dine modspillere kan tåle det!
4. Holdet der er tæt på at få alle stik, vil prøve med at tabe et stik til modspillerne, for at beholde optjente lus/point i runden.
5. Det hold, der først optjener 9 lus/point vinder spillet, og skal stoppe spillet med det samme, selvom der er flere kort i hænderne eller flere kort i bunken.
6. Hvis et hold får alle stik, mister holdet optjente lus/point ved runden og ny blander blander kortene.
7. Før holdet kan kalde sig vinder af spillet, skal modspillerne først have fået en stik, før man kan kalde sig vinder af spillet.

Før turneringsstart skal man blive enige om følgende:

- Skal man checke nederste kort ved aftagning?
Oftest NEJ.
- 3 eller 4 kort i udspil:
Om der må spilles 3 eller 4 kort på én gang f.eks. 4 ens eller 2 par?
Oftest 4 kort
- Kan ♠ **Konge** og ♣ **Konge** bruges til at så to 7'ere?
Oftest **selvfølgelig**
- Kan ♠ **Konge** bruges af makkeren og give lus/point?
Oftest **selvfølgelig**
- I hvor høj grad må man snakke sammen?
Som udgangspunkt må man ikke snakke sammen om spillet – f.eks. jeg har det eller det kort. Vigtigt at du smider en lille nu osv. osv.
Find ud af det sammen!

Rev. 3.0

Ordforklaring

1. **Lus:** Point – der skal 9 point til for at vinde et spil.
2. **Kam:** Et hold får ingen lus/point.
3. **Hold:** 1 eller 2 personer/spillere
4. **Baghånd:** Sidste udspillere
- 5.
6. **Kammen/Point taylor/Lus taylor:**

Lus/point tal/
angivelse

1

- ♠ Med Worms og Toqu på hånden uden at 3'eren er gået – må man så smide Toqu og stadig få worms senere?
- ♠ Må man ved 2-4 korts udspil smide Worms og højeste kort?
 - På den måde kan Worms ikke slås og dermed ikke truet.
 - Må man smide Worms og Toqu uden at 3'eren er gået og stadig få Worms
- ♠ Stillingen er f.eks. 1:2 og så får det 2. hold 5-5 før det 1. hold får et stik. Det 1. hold får Worms. Dermed har begge 9 lus.
Hvem har så vundet?

Labansen turning:

Holdene på 3. og 4. pladsen spiller først om 3. og 4. pladsen.

1. og 2. spiller finale.

Hvis flere hold har samme resultat afgøres det ved at de spiller mod hinanden.

Forslag til turneringsformer:

Frit spil:

Alle spiller indtil man ikke gider mere. Den der har vundet flest spil har vundet.

Worms

Rev. 3.0

Regler og spillepraksis – internationale Wormsregler

Tidsbestemt turnering:

Man kan aftale et tidspunkt hvor man stopper – det hold eller den spiller der har vundet flest spil har vundet.

Spilantal bestemt:

Hvert hold eller spiller skal spille det samme antal spil mod hinanden. Vinderne er den der har vundet flest spil.

Ulige antal spillere:

Ved ulige antal spillere vil der altid være én der sidder over første spil. Derefter trækker taberne om, hvem af dem der skal sidde over næste gang.

3 mands worms

Samme regler. Dog er hver spiller alene.

Der spilles til 12 lus pr. spiller, da der er flere stik.

2 mands worms

Samme regler.

Et stik består af 2 udspil fra hver spiller. Den spiller der smed størst skal smide anden gang først.

25

Samme regler – spar 2 overtrumfer alle andre og kan bruges som man vil.

Alle normalt gældende regler om udspil og moralsk integritet er ophævet. Der spilles altid alle-mod-alle og der gives ingen nåde. Når én ryger ud spiller de andre videre indtil vinderen findes.

- ♣ Man får point for hvert stik.
- ♣ Worms: 1 point
- ♣ Toqu: 2 point
- ♣ Ataata: 1 point
- ♣ 5:5: 2 point
- ♣ Man kan spille om noget eller bare æren.
- ♣ Man vinder ved at få 25 point – hvis man går over skal man starte forfra.
- ♣ 11 point: Nogen spiller med at så nulstiller man det hele – altså forfra.
- ♣ Nogen spiller med joker: Som tager alt.

Om reglerne: Disse bliver brugt i familien Labansen. Både i Nuuk, Sisimiut, Danmark og mange andre steder. Normalt er flere af reglerne til diskussion mens der spilles. Dette er et forsøg på at standardisere disse.