

Generel rang: ♣ slår ♠ slår ♥ slår ♦

- ♦ 3 Slår alt, men værdiløs i udspil.
- ♣ **Knægt, Toqu,** Giver to lus, når den slår Voms.
- ♥ **Konge, Voms,** Giver én lus for et stik, men kun hvis den er truet af Toqu ved udspillet.
- ♠ 8
- 9'erne
- Es'erne
- Knægt'e (bortset fra ♣ **Knægt**)
- 6'erne
- 5'erne
- 8'erne (bortset fra ♠ 8)
- Damerne
- ♣ **Konge** Slår 7'erne.
- ♠ **Konge, Ataataq** Slår ♣ **Konge**, når denne har slået en 7'er. Dét giver én lus, 7'erne

A. Kortblanding og før spilstart

1. Der skal være 36 kort med i spillet.
2. Der skal tages af før kortuddeling – dette gøres af spilleren umiddelbart før kortgiveren.
3. Blanding af kort går på skift mod venstre/Højre om
4. Kortgiveren skal uddele ét kort ad gangen til hver spiller, indtil hver spiller har 4 kort.
5. 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.
6. Hvis en spiller ved første fordeling af 4 kort får **Voms** og **Toqu** om blandes der på ny. .7

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.

7. Hvis den forkerte spiller tager af eller rører bunken med den hensigt at tage af, mister vedkommendes hold alle sine lus i spillet.
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. 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.

B. Spilforløb

10. Spilleren umiddelbart efter kortgiver spiller først ud.
11. Man kan ligge 1 enkelt kort, 2 ens kort, 3 ens kort, 4 ens kort eller 2 gange 2 ens (2 par) .31 Alle individuelle udsmid skal slås og smides på de rigtige kort.
 - 1 enkelt kort: Dette kort skal slås
 - 2 ens kort: Begge skal slås
12. Vinderen tager altid først op og har altid udspillet.
13. Efter hvert udspil tages der op, så alle har 4 kort igen, eller alle har samme antal - **men vedkommende som har udspillet må ikke stoppes af medspilleren hvis han/hun er ved foretage udspillet før han/hun har taget op.**
14. 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.
15. Bordet fanger – hvis man har smidt et kort skal det blive på bordet.




Dette gælder også, hvis en spiller smider kort ud, før det er ens eget tur.

Eneste undtagelse er, hvis **Toqu** bliver smidt før **Voms**, er det er op til modspillerne at afgøre om der skal om blandes på ny eller om spillet skal fortsætte.

16. Almindelige kort, samt **Voms** og **Toqu** kan ikke stikke 7-ere, når 7-ere er nederst.
17. Holdet der er tæt på at få alle stik, vil prøve med at tabe et stik til modspillerne, for at beholde optjente lus i runden.
18. Det hold, der først optjener 9 lus vinder spillet, og skal stoppe spillet med det samme, selvom der er flere kort i hænderne eller flere kort i bunken. Dette kan annonceres af begge vindende spillere.
19. Hvis et hold får alle stik, mister holdet optjente lus ved runden og næste blander, blander på ny kortene. Dog bibeholdes optjent lus ved Ataataq under runden!
20. Før holdet kan kalde sig vinder af spillet, skal modspillerne først have fået en stik, før man kan kalde sig vinder af spillet.
21. Efter vundet omgang og man glemmer at stoppe, skal alle kort gennemspilles.
22. Ved **Kortfejl** under spilforløb, hvor en spiller tager kort fra bunken og ser kortet, som ikke er ens kort, kan modstanderne selv beslutte om, der skal omblandes på ny eller om spillet skal fortsætte.

Hvis en spiller taber kortet under spilforløb og kortet ses hos enten modspiller eller medspiller, er det op til modspillerne at afgøre om der skal om blandes på ny eller om spillet skal fortsætte.

C. Udspil med 7-ere

23. Ved udspil af 7-ere, kan ingen af de almindelige kort, samt **Voms** og **Toqu** stikke 7-ere.
24. 7-ere slås af K og
25. videre af K (Ataataq) som med det samme giver lus i point skrivning.
26. 3 slår alle, også Ataataq, dog ikke hvis den er i udspil.

27. Ataataq:

Kun modspillere kan få Ataataq mod ♣K og ikke ens makker, dog kan ♦3 stjæle Ataataq, når modspiller smider ♠K mod medspiller1 ♣K.

Ataataq forudsætter, at runden fuldbyrdes og ved kortfejl/omblending mistes optjente Ataataq.

D. Voms specifikke regler28. **Voms** må ikke smides i 1. udspil, ved hver ny kamp.

Altså: **Voms** må ikke som første udspil i hver enkel kam/tavles første spil.

Hvis dette sker ved bank, er voms et højt kort og giver ikke point.

*Dog kan **Voms** smides, hvis der ved 1. udspil ligges 2 ens kort, hvor begge underlag slås og dermed optjene **Voms** (hvis dette ikke slås af ♦3 eller **Toqu** af modspillere)*

29. Ved udsmidning af **Voms**, SKAL modspilleren med **Toqu** smide sit **Toqu** og dermed optjene 2 lus. Medmindre at:

*Modspilleren med **Toqu**, der både har **Toqu** og ♦3 i hånden, vælger at udsmitte ♦3 af taktiske årsager. (taktisk årsag kunne være, at holdet kun mangler 1 lus får at vinde spillet!)*

30. **Voms** og **Toqu**: Hvis begge fås undervejs i hånden, skal spilleren ved udsmitning af enten

Toqu eller **Voms** meddele, at han har begge ved at sige **Aavunga/Jeg er smeltet**. **Voms** giver ingen point. **Voms** & **Toqu** kan som vanlig slås af ♦3, men giver ingen point.

31. Hvis man har fået **Voms** og fået lus af stikket og så efterfølgende trækker **Toqu** op, så SKAL spilleren vise denne før den kommer op på hånden!32. Hvis spilleren som fik **Voms** glemmer at fremvise **Toqu** ved optagning af kortet, inden **Toqu** kommer op på hånden, så KAN **Voms** lusen annulleres af modspillerne og spillet forsætter.33. **Voms** kan ikke udlægges som den sidste i stikket undervejs, 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.34. Bemærk, at ved sidste udspil kan stikket tages af **Voms**, når denne er over **Toqu**. Vomsen gælder kun som almindelige stik og dermed ikke give lus til kammen.35. Hvis medspiller2 smider **Toqu** ovenpå medspiller1 **Voms**, taber holdet alle lus, og der startes en ny runde. Hvis holdet ingen lus har, får holdet to ekstra streger.36. 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, før man kan få stikket og dermed optjene lus i kammen.

37. Ved udspil af to ens, må man ikke taktisk smide **Voms** sammen med et kort der ikke stikker det anden udlagte kort, og dermed ofre **Voms**. **Voms** skal respekteres.38. Ved medspiller1 udspil af **Voms** og modspiller tager **Voms** med **Toqu**, kan medspiller2 vinde **Toqu** tilbage ved at smide en ♦3 ovenpå **Toqu**. Dermed optjenes 2 lus som **Toqu**.39. Hvis medspiller1 udspiller **Voms** kan medspiller2 smide ♦3 ovenpå **Voms** og dermed beskytte **Voms** mod eventuelt udsmitning af **Toqu** af den sidste modspiller.

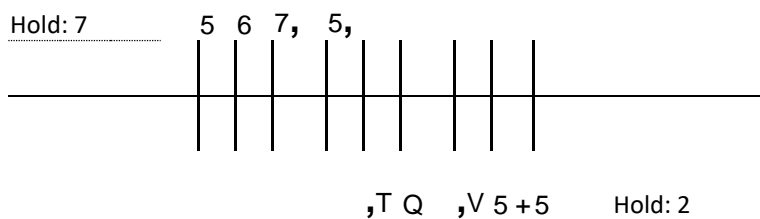
Regler og spillepraksis – Turnerings vomsregler

40. **Voms** må ikke med vilje smides ovenpå udlagt 7-er. Kortet skal returneres til udspilleren og der udsmides nyt kort. (medmindre, at dette sker ved allersidste udlagte kort)

E. Pointgivning/Lusgivning

41. Stillingen annonceres før man begynder at spille og man må IKKE snakke om stillingen. Papiret med stillingen skal være synligt for alle under spillet. Der må godt spørges efter stillingen under kortspillet hos den "officielle" noterers/skriver!
42. Hvert hold skal have 9 lus – 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 spillerne har på hånden.
43. Får et hold de 5 første stik i et spil giver dette 2 lus i stedet for 1 – kaldet Fem + Fem (5 + 5)
Dette kan annonceres af begge spillere, der får 5 + 5.
44. Hvis begge hold kun mangler én lus (8:8) eller (8:12), hvis et hold kom over de max 9 lus og f.eks. mangler 13. for at vinde. Ved ny kortblanding gælder **Voms** og **Toqu** ikke.
Ataata og 5 + 5 gælder fortsat.
Voms og **Toqu** virker kun som almindelige store kort.
45. 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.
46. Ved stillingen f.eks. 7:8 lus under spillet og 2. hold får 5 + 5, før 1. hold har fået et stik og det 1. hold får **Voms** ved næste udspil, og kan begge hold ende på 9 lus. Det hold, der fik **Voms** vinder.
47. I tilfælde af manglende regelskrivning, afgøres uoverensstemmelsen af

arrangøreren. **Eksempel på udfyldelse af Kamme**



F. Ordforklaring

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

Regler og spillepraksis – Turnerings vomsregler

Pointgivning efter runden

- a) En "almindelig" sejr med 9 lus giver 2 point til vinderne og 0 point til taberne
- b) Hvis man ved en sejr, giver modspillerne en kam får holdet 2,5 point.
- c) En sejr med mere end 9 lus (gået over kammen) giver 1,5 point til vinderne.
- d) En sejr ved at modstanderne har Toqu'et hinanden giver, som en almindelig kam, 2 point. Det hold, der har Toqu'et hinanden fratrækkes 1 point.
- e) Ved pointlighed efter både endt indledende runde (med mere end 2 hold i gruppen), vil det hold, der har klaret sig bedst i de indbyrdes kampe i den **respektive** runden udnævnes til vinder og dermed videre i turneringen - **samme fremgangsmåde ifht. at finde det næstbedste hold. Hvis to hold umiddelbart står lige, skal de måles mod det hold som er umiddelbart under deres niveau. Det hold der har givet dette 3. hold flest tomme streger går videre. Hvis begge hold tabte opgøret mod dette 3. hold, går det hold videre som tabte mindst, det hold med færrest "tomme" streger, hvor det ikke tages i betragtning om nogle af de tomme streger er "ekstra", alle streger tæller med samme vægt). Ved lighed, ses der på det mest nærliggende 4. hold, osv. holdet med størst lusforskel mellem egne og modstanders, udnævnes til vinder og dermed videre i turneringen.**
- f) Hvis der under spillet er mistanke om snyd imellem modspillerne eller afslørende snak om taktik, skal disse meddeles arrangører. Holdet vil få en advarsel. Ved gentagelse af snyd/snak vedr. taktik kan arrangørerne idømme holdet som taber af spillet med 9:1.

Turneringsforløb med max 52 deltagere

1. Max 1 times velkomsttale, hurtig gennemgang af regler og lodtrækning af modspillere, samt spisning af pizza eller lignende "hurtig" aftenmad.
 - Hvis vi forestiller os 26 hold (=52 deltagere max), opdelt i 2 puljer med 13 hold. Så vil det være følgende:
 - 1 spil varer omkring 15min. og rund regnet før opstart af næste spil 5min. = 20 min. max til den næste er opstartet!
2. Indledende runde - 2 grupper A & B:
 - Repræsentant fra hvert hold trækker et kort (Rødt kort = A ; Sort kort = B)
 - 12 spil a 20min indledende kampe =240min = 4 timer (alle mod alle spilles i de to puljer) Hvis et hold eller ens partner ikke kommer til tiden og kampene opstartes, idømmes holdet som taber, hvorefter vinder får tildelt 9:1 lus. Fravær kan maksimalt være på 2 omgange, hvorefter holdet diskvalificeres. (Ved diskvalificeringen af hold tildeles øvrige hold også 9:1)
 - Kampene spilles som bedst ud af 1.
 - De bedste **to hold** fra hver pulje går videre til mellemrunden, hvor optjente point tages med.
 - **3. bedste hold fra gruppe A opfordres til at udfordre 3. bedste hold fra gruppe B, osv - og skrive resultaterne på tavlen, lad os finde ud af om gruppe A eller B vinder flest af disse uofficielle opgør (-:**
3. Mellemrunde
 - **Top holdet fra gruppe A spiller mod næstbedste hold fra gruppe B**
 - **Top holdet fra gruppe B spiller mod næstbedste hold fra gruppe**
 - **Kampene spilles "bedst ud af 1" !**
 - **Mellemrunde-vinderen går videre til finalen**
 - **Mellemrunde-taberne går videre til "bronze-kampen" (også en vigtig kamp, da vinderen optjener point til ranglisten).**
 -
4. **Finale og "bronze-kampen" - der spilles bedst ud af 3 - med "live" dommer og dyb alvor**
 - **Bedst ud af 3 spil af 20min = 60 = 1 time**

Husk nedenstående, hvis uenighederne tager overhånd

- At vinde er det vigtigste!
- Næst vigtigst er at hygge sig med sine modspillere.

Regler og spillepraksis – Turnerings vomsregler

- At drille og provokere sine modspillere er også vigtigt – altid vurder om dine modspillere kan tåle det!