

NTNU GABONGFORENING

Regler for Gabong

For NTNU Gabongforening

ved Odd Magnus Trondrud og Audun Skjervold

9/14/2010

Gabong, definisjon:

1 *arkaisk* Det de spirituelle lederene i sørøst-afrikanske stammer (blant annet i Malawi og Mosambik) ropte når de mottok guddommelige åpenbaringer som de ikke forstod. Disse spirituelle lederene ble på grunn av dette ofte kalt "gabongmestere".

2 Forvirrende (*adjektiv*)

3 Entusiastisk (*adjektiv*)

Bruksmåter:

1 Gabong, se regler (*substantiv*)

2 Gabongmester, se regler (*substantiv*)

3 Gabonge, se regler (*verb*)

4 Gabongt, se 1 og 2 (*adverb*)

Innhold

Forklaringer	4
Eksempler	4
"Gabongmester"	4
Generelle regler for spillet	4
Spillets gang.....	4
"En gabong"	4
"Å smette"	5
Når et kort legges feil	5
Kort som legges men ikke treffer bunken	5
Hvem vinner?	5
Spillets faser	5
Utdelingsfasen.....	5
Spesielt	5
Straffekort	5
Spillefasen	6
Hvem kan berøre bunken/kortene?.....	6
Straffekort	6
Spesielt om det første trekket.....	6
Avslutningsfasen.....	6
Hvem kan berøre bunken/kortene?.....	7
Kortene.....	7

Forklaringer

Eksempler

Alle eksemplene framstilt i regelverket antar et spill med seks (6) spillere som heter spiller A, B, C, D, E og F. Hvor A sitter ved siden av B, B ved siden av C, (...), F ved siden av A. Det antas også at retningen er "alfabetisk".

"Gabongmester"

Gabongmesteren (heretter GM) er spilleren som har ansvar for å stokkekortene, dele ut hender og gi ut straffekort. Han/hun har også ansvar for å føre poengsummene til spillerne etter avsluttet runde på poengtavlen. GM har avgjørende ord i uenigheter som gjelder retning, ulovlige trekk, hvilket kort som landet først og så videre. GM i første omgang er regjerende GM hvis tilstede. Om regjerende GM ikke er tilstede, avgjøres det ved loddtrekning (f.eks. High Card, eller Stein-Saks-Papir). Dersom flere regjerende GM er tilstede, vil den som er regjerende GM over flest av rundens deltakere starte som GM. Dersom også dette er uavgjort, vil den GMen som sist fullførte sin runde være gjeldende.

GM plikter å strebe etter å være en så rettferdig GM som mulig. Dette vil si at han/hun ikke skal misbruke sin makt, for eksempel til å dele ut urettmessige straffekort. En GM som ved gjentatte tilfeller i løpet av en runde misbruker sin makt, vil miste sin posisjon som GM. Ny GM bestemmes da ved loddtrekning.

Generelle regler for spillet

Spilletets gang

Målet med spillet er å bli kvitt alle kortene sine, og på slutten av runden ha færrest poeng. En runde består av ti (10) omganger, og en omgang avsluttes når en spiller går tom for kort på hånden. Man starter med åtte (8) kort på hånden. For hver tur skal det legges ett kort. Kortet som legges må være enten samme type eller samme numerisk verdi, med enkelte unntak (se regler for enkeltkort). Deretter går turen til neste spiller i spillerretningen, med mindre et kort som snur retningen legges (se regler enkeltkort). Om man ikke har et kort som kan legges, må man trekke et kort fra stokken. Når man trekker et kort, mister man turen. Det er også lov å trekke når man ikke har tur. Dette kalles å "kosetrekke".

"En gabong"

Når summen av den numeriske verdien av kortene du har på hånda tilsvarer den numeriske verdien av kortet øverst i bunken, kan du gabonge. Dette gjøres ved å slenge kortene på bordet og rope "Gabong!". Dette må gjøres entusiastisk, med andre ord bør det ropes meget høyt og med innlevelse. Om man befinner seg i en situasjon der det ikke er høvelig å rope ((f.eks. en forelesning eller på et sykehus eller bibliotek), kan alternative måter å vise entusiasme godkjennes. Spilleren som la på kortet som ble gabonget, får kortet tilbake, sammen med kortene som ble gabonget med, og eventuelle kort som ble smettet på gabongen. En gabong kan gabonges, men det er kun det øverste kortet i den første gabongen som teller mot den andre gabongen. Da får personen som utførte den første gabongen begge gabongene og eventuelle kort som har blitt smettet. En gabong gir en θ på poengtavlen, som tilsvarer null (0) poeng.

“Å smette”

Fordi en Gabongstokk består av 2-3 vanlige kortstokker, finnes det alltid minst to av samme kort. Dersom en spiller har det samme kortet (samme type OG verdi) som det øverste kortet på bunken, kan spilleren legge kortet uavhengig av sin tur. Spillet fortsetter da fra denne spilleren som om det hadde vært hans/hennes tur. Dette gjelder også om personen har to eller mer av det samme kortet, men kortene må da legges ett og ett.

Når et kort legges feil

Trekket er godkjent hvis en annen spiller legger et kort oppå før noen ytrer noen som helst form for muntlig protest. Å smette på eget ulovlige trekk er dermed ikke tillat. Hvis et lovlig trekk gjøres etter at en protest er ytret, vil personen som la det siste kortet få det tilbake uten straff, og personen som la feil vil få tilbake kortet sitt med et straffekort. Det er ikke tillatt å gjøre et ulovlig trekk rett under et kort som allerede er på vei til bunken, med den hensikt å gjøre trekket sitt gyldig. Dersom det var et uhell (f.eks. at spilleren trodde det var hans/hennes tur) tildeles ikke straffekort.

Eksempler på protester: “Ehhh...”, “Øhh...”, “Hæ?”, “Er det lov?”, “Det er ikke lov!”, “Vent nå litt!”

Kort som legges men ikke treffer bunken

Et kort hvis hensikt åpenbart var å treffe bunken, telles som at det er lagt. Et mistet kort er dermed ikke et ulovlig trekk, så lenge det ikke berører bunken.

Hvem vinner?

Vinneren av runden er den personen som har minst poeng etter ti (10) spilte omganger. Om to personer har lik poengsum, er vinneren den av dem som har flest θ på poengtavlen.

Spilletts faser

Utdelingsfasen

I utdelingsfasen blir kortene stokket og delt ut av Gabongmesteren. Det er kun Gabongmesteren som har lov til å berøre kortene i denne fasen. Hvis en spiller berører kortene eller kortstokken før Gabongmesteren er ferdig med å dele ut kortene og har plukket opp sine egne kort medfører det straffekort til spilleren.

Spesielt:

Hvis differansen mellom to utdelte hender på bordet på et hvilket som helst tidspunkt i utdelingsfasen er større enn en (1) medfører dette straffekort til Gabongmesteren.

Gabongmesteren kan spørre om hjelp til å stokke av andre spillere. Det gis ikke straffekort til en spiller som sier ja til dette.

Straffekort:

Deles ut av Gabongmesteren etter at hendene er delt ut. Gis for berøring av bunken/hendene.

Spillefasen

Spillefasen begynner når alle hender er utdelt og Gabongmesteren berører sine kort. Gabongmesteren tar av det øverste kortet av bunken og legger det opp på bordet. Dette skal skje før Gabongmesteren tar opp sine kort. Første tur går til den av de spillerne som sitter ved siden av Gabongmesteren som først legger ut et gyldig kort ("første mann til mølla"-prinsippet). Retningen bestemmes ut i fra hvilken side av Gabongmesteren denne spilleren sitter på.

Når en person har blitt kvitt alle kortene sine, enten ved å spille seg tom eller ved å "gabonge", avsluttes spillefasen.

Hvem kan berøre bunken/kortene?

Bare Gabongmesteren har lov til å berøre bunken under spillfasen. Spillere som rører bunken eller andre kort på bordet blir tildelt straffekort av Gabongmesteren. Det er medfører ikke straffekort hvis en spiller berører bunken ved å "kosetrekke" eller trekke et kort (hvis spilleren ikke kan legge ut et gyldig kort på sin tur, eller hvis spilleren må trekke inn som en følge av 2'ere).

Straffekort:

Deles ut av Gabongmesteren. Gis for ulovlig trekk, berøring av bunken.

Spesielt om det første trekket

(Gabongmesteren er spiller C i alle eksemplene under)

- **Hvis ingen legger et kort**
 - Gabongmesteren bestemmer retning.
- **Hvis en spiller smetter på det første kortet**
 - Retningen bestemmes ut i fra hvilken vei fra Gabongmesteren til spilleren som smettet er kortest. Er avstanden lik i begge retninger bestemmes retningen av Gabongmesteren.
 - **Eksempel:** Spiller E smetter. Retningen blir da "alfabetisk" (E->F->A(...)), siden C->D->E er kortere enn C->B->A->F->E.
 - Hvis det er et oddetall antall spillere, og personen som smetter sitter like langt fra Gabongmesteren på begge sider, gjelder fortsatt "første mann til mølla"-prinsippet.
- **Hvis det første kortet er en treer**
 - Spiller B og D hoppes over hvis de ikke legger på en sekser før A eller F legger på et lovlig kort.
- **Hvis det første kortet er en femmer**
 - Gabongmesteren får turen og bestemmer så retning.
- **Hvis det første kortet er knekt/dame**
 - Disse kortene snur retningen etter at første spiller har lagt.

Avslutningsfasen

Når spillefasen ender teller hver spiller opp sin hånds poengsum. Summen formidles til Gabongmesteren som fører den inn i poengtavlen. Kortene samles inn og neste omgang initieres.

Hvem kan berøre bunken/kortene?

Under avslutningsfasen gis det ingen straffekort for berøring av bunken eller kortstokken.

Kortene

2

- I spill
 - Når en spiller legger ut en toer, må neste spiller legge ut en toer eller trekke inn to kort for hver toer som ligger oppå hverandre i bunken som ikke allerede har blitt trukket for. **Eksempel:** Hvis spiller A og B legger ut en toer og spiller C ikke har en toer, må spiller C trekke fire kort. Hvis spiller D så legger ut en toer og neste spiller E ikke har en toer, må spiller E bare trekke to kort, fordi spiller C allerede har trukket kort for de to forrige toerne.
- Avslutningsfasen
 - Fem (5) poeng, dobling av poengsummen på hånda.

3

- I spill
 - Når en spiller legger ut en treer, hoppes neste spiller over hvis han/hun ikke legger på en sekser før neste-neste spiller gjør et gyldig trekk.
- Avslutningsfasen
 - Fem (5) poeng.

4

- I spill
 - Ingenting spesielt. Fungerer som et vanlig kort.
- Avslutningsfasen
 - Fem (5) poeng.

5

- I spill
 - Når en femmer legges ut blir det Gabongmesteren sin tur. Spillet fortsetter så i samme retning.
- Avslutningsfasen
 - Fem (5) poeng.

6

- I spill
 - Kan legges på hvis forrige spiller la på en treer. Ellers vanlig kort.
- Avslutningsfasen
 - Fem (5) poeng.

7

- I spill

- Vanlig kort, med unntak at det ikke er lov å "vri" til en annen type med en annen syver. **Eksempel:** Spiller A legger på hjerter-syv, spiller B kan ikke legge på kløversyv.
- Avslutningsfasen
 - Fem (5) poeng.

8

- I spill
 - Brukes til å "vri" til en ønsket type. Spilleren som legger ut kortet må si hvilken type han/hun vil vri til før kortet treffer bunken. Om dette ikke gjøres, blir typen den samme som typen til åtteren.
- Avslutningsfasen
 - Fem (5) poeng.

9

- I spill
 - Ingenting spesielt. Fungerer som et vanlig kort.
- Avslutningsfasen
 - Ni (9) poeng.

10

- I spill
 - Fungerer som en egen, femte type.
- Avslutningsfasen
 - Fem (5) poeng.

11/"Knekt"

- I spill
 - Går en spiller fram og snur retningen. **Eksempel:** Spiller A legger ut sparknekt. Spiller B tar turen sin, retningen snur og det er spiller A sin tur igjen.
- Avslutningsfasen
 - Ti (10) poeng.

12/"Dame"

- I spill
 - Går en spiller tilbake og fortsetter deretter i samme retning. **Eksempel:** Spiller A legger ut kløverdame. Spiller F tar turen sin, spillet fortsetter.
- Avslutningsfasen
 - Ti (10) poeng.

13/"Konge"

- I spill
 - Snur retningen.
- Avslutningsfasen
 - Ti (10) poeng.

14/"Ess"

- I spill
 - Ingenting spesielt. Fungerer som et vanlig kort.
- Avslutningsfasen
 - Tjue (20) poeng.
- Spesielt:
 - Numerisk verdi under spillefasen er et (1) poeng på hånden og fjorten (14) på bordet.