

Kortene – regler

The deck of cards represents the social status of the different characters. The Hearts have the

Spillekortene repræsenterer de forskellige rollers sociale status. Hjerterne har den højeste status, så Spar, derefter Klør, til sidst Ruder. Således har Ruder 7 lavere status end Spar 7. Systemet har plads til lidt usikkerhed. Selvom Spar 6 har lavere status end Ruder 7, er det ikke sikkert resten af Spar'erne ser det på den måde. Klør 10 slår dog Spar 7. Pointen er at lege lidt med den opfattede status og den forandrer sig fra situation til situation.

Rollen med højest status i hver kulør, kan bytte rundt på andre medlemmer af hans/hendes kulørs kort eller tilbyde andre roller et kort i deres kulør. Så Klør Knægt kan bytte rundt på Klør 6 og 8 eller tilbyde en rolle med et Hjerter-kort at blive en del af Klør. Indenfor kuløren kan man bytte kort uden tilladelse fra nogen. Det er bedst at gøre det foran andre spillere, så andre spillere kan se det og reagere .

Undtagelser fra reglerne

- Hjerter Dame er højere end Spar Konge. Der kan ikke være en Spar Dame eller nogen Hjerter Konge. Klør og Ruder har ikke nogen konge eller dame. Esserne bruges kun til folk udenfor det sociale hierarki (f.eks. Tessa, der er Julias søster og Klør Es).
- Alle spillere bør holde deres kort og navneskilte synligt
- Hvis dit kort bliver skiftet af rollen med det højeste kort i din kulør, skal du acceptere det.
- Du kan godt afvise et tilbud om at skifte kulør.
- Det værste der kan ske er, at være uden et kort. Hvis det sker, skal du prøve at få et nyt.
- Det er muligt at tage kortet fra lederen af din kulør ved at lægge flere rollers kort sammen. I sådan en konflikt vinder den side, der tilsammen har den højeste værdi af kort. Den vindende side bestemmer, hvem der er den nye leder, og hvilken status den tidligere leder får.

Udfordringer:

- Hvis du møder en anden rolle med samme kulør og nummer som dig, skal I udfordre hinanden, for at finde ud af, hvem der har den højeste status. Udfordringen kan tage mange former – f.eks. et danse-battle, en nørdet diskussion om superhelte, et slagsmål eller et kapløb om, hvem der hurtigst får lov til at kysse med en anden. Hvad end der passer de involverede roller.
- En af rollerne vil tabe udfordringen og miste status. Vinderen kan enten få en højere status eller bare få lov til at beholde sit nuværende kort. Hvem der vinder og taber bliver afgjort af lederen af kuløren eller af de andre roller, der overværer duellen.
- En udfordring resulterer måske i en kædereaktion – Dit nye kort er måske det samme som en andens og den karakter bliver nødt til at udfordre dig på et tidspunkt. Det er fornuftigt at vente lidt, før den nye udfordring bliver spillet.
- Der er en undtagelse til denne regel: Tvillingerne har både Hjerter 10, men de behøver ikke udfordre hinanden.