

Paskahousun säännöt

Tulostettava tiivistelmä · 2–6 pelaajaa (parhaimmillaan 3–5) · 52 korttia ilman jokereita · häviö on paskahousu

Valmistelut

1. Sekoita pakka ja jaa jokaiselle **5 korttia**. Loput = nostopakka.
2. Aloittaja: eniten **kolmosia** kädessä (ei kolmosia → neloset → viitoset...).
3. Arvojärjestys: $3 < 4 < \dots < 10 < J < Q < K < A$. Maat eivät merkitse. Kakkonen = erikoiskortti.

Pelin kulku

1. Lyö kaatopakkaan **vähintään yhtä suuri** kortti kuin päällimmäinen – yksi tai useampi samanarvoinen.
2. **J, Q, K** saa lyödä vain **kahdeksikon tai suuremman** päälle.
3. Jos et voi/halua lyödä: käännä nostopakkan päällimmäinen kortti. Sopiva jää pakkaan – muuten otat sen **ja koko pakan** käteesi. (Pakan saa nostaa myös suosiolla.)
4. Täydennä kätesi **viiteen**, kunnes nostopakka loppuu.
5. Kun nostopakka on tyhjä, pelataan kädet loppuun. Viimeiseksi kortteja jäänyt = **paskahousu**.

Erikoiskortit

KORTTI	TOIMINTA
2	Käy melkein mihin tahansa, nollaa pakan – seuraava lyö mitä vain. Päälle käy vain 2.
10	Polttaa pakan, jos päällä 3–9. Lyöjä jatkaa. Aina yksitellen.
A	Polttaa pakan, jos päällä J/Q/K. Lyöjä jatkaa. Aina yksitellen.
4 samaa	Pakka palaa (paitsi neljä kakkosta).

- Tyhjään pöytään lyöty 10 tai A → seuraava nostaa sen käteensä.

Muunnelmat

- **Valepaska:** kortit nurin + ääneen väite, joka saa olla valetta. Vain viimeisintä lyöntiä saa epäillä: valehtelija nostaa pakan – tai aiheeton epäilijä.
- **Espanjalainen (pöytäpaska):** lisäksi 4 korttia nurin + 4 oikein päin pöytään; käsi → avoimet → sokkokortit.
- **Ruotsalainen:** koko pakka jaetaan heti, ei nostopakkaa.
- **Punamusta:** erikoisvoimat vain mustilla 2/10/A.

Sopikaa ennen jakoa

- Kuvakorttien raja (8+ vai 7+)?
- Polttaako neljä samaa pakan?
- 10 ja A tyhjään pöytään – nostaako seuraava?
- Pelataanko nelikko- vai perussäännöillä kakkosista?