

Polskt pass



Inledning

Polskt pass är ett sticktagningsspel med budgivning som är känt åtminstone sedan 1700-talet. Det fungerar bäst med fyra spelare, men kan också spelas av tre eller fem personer. Spelet går ut på att minst ta tre stick eller först ta två stick av fem stick som spelas. Först anges reglerna för fyra deltagare, sedan för tre eller fem.

Kortleken och kortens rangordning

Man spelar med 24 kort. Valörerna från två till åtta tas bort från en vanlig kortlek. De fyra knektarna är stående trumf vid sidan av den färg som väljs. Rangordningen i trumf är från högst till lägst: klöver knekt, spader knekt, hjärter knekt och ruter knekt, därefter övriga kort i den utvalda trumffärgen i vanlig ordning, det vill säga ess, kung, dam, tio och nio. I sidofärgerna är ordningen från högst till lägst: ess, kung, dam, tio och nio.

Förberedelser

Spelarna måste komma överens om insatsen i en giv samt huruvida spelförarens straffsats vid förlust skall vara det belopp som man spelar om eller dubbla detta belopp.

Insats

När en ny giv påbörjas, sätter givaren den överenskomna insatsen i en gemensam pott. Notera att potten kan ha kvar ett innehåll från föregående giv och att givarens insats då läggs till det befintliga innehållet.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Spelaren till höger om givaren kuperar och visar därvid upp bottenkortet på den avlyfta delen. Om det är en knekt, skall spelaren som kuperade ta detta kort. I annat fall skall kortet ligga kvar. Givaren delar sedan ut fem kort var med början hos spelaren till vänster, först ett varv med tre kort och sedan ett varv med två kort. Nästa kort slås upp. Om det är en knekt som slås upp eller om spelaren som kuperade tog bottenkortet, måste givaren ta det uppslagna kortet. Om det är ett ess som slogs upp och om spelaren som kuperade inte tog bottenkortet, får givaren välja om hen skall ta kortet. I alla övriga fall skall det uppslagna kortet ligga kvar på bordet.

Givaren och spelaren som kuperade sitter nu med fem eller sex kort på handen, beroende på om respektive spelare tog ett extra kort. Övriga spelare har fem kort på handen. De kvarvarande korten i leken används inte mer i den aktuella given, utan läggs åt sidan.

Bestämning av trumf och budgivning

Om givaren tog det uppslagna kortet sker ingen budgivning, oavsett om kortet togs frivilligt eller av tvång. Trumf anges av det uppslagna kortet. Om bara givaren tog ett kort, är hen ensam spelförare. Om både givaren och den spelare som kuperade tog varsitt kort, räknas båda som spelförare och spelar då var för sig. Detta är den enda situationen där fler än en spelare kan vara spelförare.

Om ingen spelare tog ett kort, börjar förhand att tala i budgivningen. En spelare som talar i den första budrundan anger om hen vill vara spelförare med färgen på det uppslagna kortet som trumf. I annat fall passar spelaren. Turen att tala går vidare medsols. Om någon spelare erbjuder sig att bli spelförare, är budgivningen slut.

Om ingen spelare är beredd att spela med det uppslagna kortets färg som trumf, följer en andra budrunda där spelarna får ange om de vill vara spelförare med en trumffärg efter eget val. En spelare som inte vill vara spelförare säger "wieder" och passar därmed. Återigen gäller att budgivningen omedelbart är slut, så fort någon erbjuder sig att bli spelförare.

Om alla spelarna passar två gånger, avslutas givnen och turen att ge går vidare medsols. Notera att den nya givaren måste sätta en ny insats i potten.

Om en spelare blir spelförare i den andra budrundan, måste spelaren ange trumffärg. Förhand får ange vilken färg som helst – inklusive den uppslagna färgen – men övriga spelare får bara välja någon av de tre färgerna som inte slogs upp.

Om givaren eller spelaren som kuperade tog ett kort vid givnen och därför sitter med sex kort, måste de lägga bort det extra kortet dolt före det första utspelet.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg, men får annars spela valfritt kort. Om trumf spelades till ett stick, vinner den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Den som vinner ett stick spelar ut till nästa.

Den spelare som tar minst tre stick eller den spelare som först tar två stick när ingen annan har tagit tre stick vinner sticktagningen.

En spelare som tar de två första sticken kan vid utspelet till det tredje sticket säga "la vola". Det innebär att spelaren spelar på att ta alla fem sticken.

Betalningen

Det belopp man spelar om är innehållet i potten plus en eventuell så kallad bet, det vill säga en straffsats från spelföraren i en tidigare giv. En spelare som vinner en vanlig giv – det vill säga utan att någon säger la vola – tar hela beloppet. Detta gäller oavsett om det är spelföraren eller någon annan av spelarna som vinner. En spelare som vinner la vola tar också hela beloppet man spelar om, men får dessutom ett lika stort belopp i betalning av varje övrig spelare.

Om det är en annan spelare än spelföraren som vinner, har spelföraren misslyckats och skall betala en straffsats som antingen är lika stor som det belopp man spelar om eller dubbelt så stor. Denna straffsats kallas för bet och att betala den brukar kallas för att

sätta bet. Beten utgör en del av det belopp man spelar om i nästa giv, men den skall hållas åtskild från innehållet i potten.

Om det finns två spelförare, spelar de oberoende av varandra. Minst en av dem kommer att misslyckas och behöva sätta bet. Om båda misslyckas, sätter de varsin bet. Betarna skall hållas åtskilda från varandra och från innehållet i potten. Man spelar om högst en bet i en giv. Om det finns två eller fler betar vid givens början, spelar man om den minst värdefulla av dem. Den utgör tillsammans med givarens insats det belopp man spelar om, medan övriga betar ligger kvar till nästa giv. När det finns två spelförare i en giv och båda förlorar, kan spelarna efter överenskommelse välja att slå ihop de två betarna som sätts till en enda dubbelt så stor bet.

Om en spelare anger *la vola*, gäller inte åtagandet för spelföraren (eller spelförarna) att vinna utan man spelar bara om *la vola*. Om spelaren som anger *la vola* förlorar ett stick, avbryts spelet. En misslyckad *la vola* behandlas som ett rundpass. Ingen betalning görs, och turen att ge går vidare medsols.

Spel på tre eller fem personer

Om man spelar på fem personer, måste man ta med åttorna så att man spelar med 28 kort. Om varje spelare tar ett stick vid spel på fem, har spelföraren förlorat och måste sätta bet. Det finns dock i detta fall ingen vinnare, så pottens innehåll står kvar till nästa giv och befintliga betar förblir orörda. I övrigt spelas som på fyra personer.

Källor

1. Nils Wilhelm Lundequist, *Konsten att spela kort-, boll-, tärnings- och brädspel, m.m.: Tredje häftet* (Bokhandlaren N. W. Lundequist, Uppsala, 1849), sid. 113–115.
2. *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster: Första delen, Tredje häftet* (L.J. Hjerta, Stockholm, 1839), sid. 299–300.
3. Ludvig Teodor Öberg, *Nyaste Spelbok* (J.W. Lundberg, Stockholm, 1858), sid. 138–139.
4. *Kortspelsregler till tidsfördriv och nöje* (Wahlström & Widstrand, Stockholm, 1922), sid. 61–62.



Polskt pass är förmodligen inte polskt och har inget med identitetshandlingen pass att göra, men vi kan ändå avsluta med följande skämtsamma bild.