

Commerce



Inledning

Commerce är ett klassiskt franskt hasardspel för tre eller fler spelare. Spelarna får tre kort var och skall försöka skapa den bästa kombinationen. Spelarna kan förbättra sin hand genom att köpa kort ur talongen eller byta kort med närmaste granne. Vinnaren tar hem potten och får därtill ofta en extra bonus.

Kortlek

Man spelar med en vanlig kortlek om 52 kort utan jokrar. Kortens rangordning är den vanliga med ess högst och tvåa lägst.

Förberedelser

Vinst och förlust markeras lämpligen med spelmarker, som löses in till pengar efteråt. Spelarna måste komma överens om värdet av spelmarkerna.

Insats

När en ny giv påbörjas, sätter varje spelare en spelmark i en gemensam pott.

Kombinationer

Spelet går ut på att skapa den bästa kombinationen och därmed vinna potten. Det finns fyra kombinationer. De är i ordning från högst till lägst:

Tretal (tricon på franska). Tre kort av samma valör. *Exempel:* ♠kn, ♠kn och ♠kn.

Sekvens. Tre kort i samma färg och av på varandra följande valörer. *Exempel:* ♠6, ♠5 och ♠4. Notera att trea, tvåa och ess i en färg inte räknas som en sekvens.

Poäng. Två kort i samma färg och ett tredje kort i en annan färg eller tre kort i samma färg som inte utgör en sekvens. *Exempel:* ♣10, ♣7 och ♠2 eller ♠D, ♠10 och ♠4.

Ingenting. Inget av ovanstående, det vill säga tre kort i olika färger som inte alla är av samma valör. *Exempel:* ♠K, ♣K och ♠3.

Av två tretal är det högst som är i högst valör. Av två sekvenser är den högst med högst valör på toppkortet.

Av två händer med poäng är den högst som har högst poängsumma i korten av samma färg. Ett ess är värt 11 poäng, de klädda korten (kung, dam och knekt) och tior är värda 10 poäng var och varje annat nummerkort, nio till två, är värt lika många poäng som valören. Handen ♠E, ♠8 och ♠5 är till exempel värd 19 poäng.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt motsols. Givaren delar ut tre kort var med början hos spelaren till höger. Kortet delas ett och ett eller tre och tre. Kvarvarande kort läggs i en hög med baksidan upp framför givaren och bildar talongen.

Banken

Talongen kallas för *banken*, och givaren kallas för *bankir*. Hen har både vissa förmåner och vissa förpliktelser i den aktuella given.

Spelet

Förhand, det vill säga spelaren till höger om givaren, börjar agera, och turen fortsätter sedan motsols (det vill säga åt höger). Spelaren på tur kan antingen *handla* eller *byta*.

Om spelaren på tur handlar, lägger hen ner ett kort med baksidan upp på bordet och skjuter fram det till bankiren. Bankiren ger spelaren det översta kortet i talongen och tar spelarens kort och lägger det längst ner i talongen. Spelaren betalar samtidigt en spelmark till bankiren. Om det är bankiren som handlar, behöver hen inte betala.

Om spelaren på tur byter, lägger hen ner ett kort med baksidan upp på bordet och skjuter fram det till spelaren närmast till höger. Spelaren till höger väljer i sin tur ut ett kort från sin hand och skjuter fram det till spelaren på tur. Ingen av spelarna får se den andra spelarens kort innan de har lagt ner sitt eget kort på bordet. Spelaren till höger får inte neka att byta. Ett byte kostar ingenting.

En spelare som har tillräckligt bra kort efter att ha avslutat sin tur eller efter att ha bytt till sig ett gynnsamt kort av spelaren till vänster lägger omedelbart upp sin hand. Spelaren måste minst ha kombinationen poäng för att få lägga upp. Så fort någon spelare har lagt upp handen, måste all handel och alla byten omedelbart upphöra. Om någon av de andra spelarna har en bättre hand än den som lades upp, lägger de också upp sina händer. Den spelare som har bäst upplagd hand vinner potten.

En spelare som har tillräckligt bra kort i given får lägga upp sin hand omedelbart, men alla spelare som står före spelaren i turordningen får i så fall handla eller byta innan spelet avbryts. Om någon annan spelare har en bättre hand än den upplagda handen, får hen lägga upp den innan de avslutande köpen och bytena påbörjas. En spelare som får en bättre hand än den dittills bästa upplagda handen efter att ha avslutat sin tur eller efter att ha fått ett gynnsamt kort i ett byte med spelaren till vänster får lägga upp handen direkt, innan köpen och bytena har avslutats.*

Variant: Om en spelare lägger upp handen och handen inte består av tre ess, fortsätter spelarna som står på tur fram till och med givaren att handla eller byta en sista gång innan spelarna lägger upp sina händer, så att man har avslutat ett helt varv.

* Källorna talar inte om vad som händer, om en spelare har lagt upp sin hand och spelaren till vänster står på tur och kräver att få byta. Rimligtvis är det inte möjligt att framtvunga ett byte i detta fall, eftersom det skulle tvinga spelaren att förstöra en redan upplagd hand. Förslagsvis kan man då låta spelaren på tur byta med närmaste spelare åt höger som inte har lagt upp sin hand. I det ovanliga fallet att ingen sådan spelare finns, bör spelaren på tur tillåtas att stå nöjd (det vill säga avstå från att byta eller handla).

Den spelare som vinner skall utöver potten också få en spelmark i bonus från varje övrig spelare som har handlat från talongen. Bankiren måste alltid betala denna bonus när hen är bland förlorarna, oavsett om hen har handlat eller inte. Regeln brukar formuleras så, att alla spelare som ”har varit på banken” måste betala bonusen. Bankiren är förstås alltid på banken, men övriga spelare är bara där när de handlar.

Om två eller fler spelare ligger i topp med exakt likvärdiga händer och givaren är en av dem, vinner givaren. Källorna säger inte vad som händer om andra spelare än givaren delar förstaplatsen. Förslagsvis delar vinnarna på potten och på eventuella bonusbetalningar.

Om bankiren har samma typ av kombination som den vinnande handen men inte lika hög, måste hen betala en spelmark till varje annan spelare. Detta gäller till exempel om bankiren har poäng och vinnaren har en högre poäng. Notera att bankiren alltid slipper betala detta belopp om hen har ingenting på handen, eftersom det inte är tillåtet att lägga upp med ingenting.

Parti

När en giv är avslutad, går turen att ge vidare motsols. Spelarna bör komma överens om hur länge de skall spela. Det var kutym på 1700-talet att en spelare som hade förlorat mycket kunde dra sig ur, och att hen kunde komma tillbaka till samma parti vid ett senare tillfälle efter att ha slickat sina sår.

Med tanke på bankirens speciella roll i spelet, kan det vara lämpligt att bestämma ett visst antal givar i förväg istället för att spela på tid. I så fall bör man se till att alla blir bankir lika många gånger.

Om det är felgiv, skall given avbrytas och turen att ge går vidare motsols.

Källor

1. Louis Liger, *Academie Universelle des jeux* (Le Gras, Paris, 1718), sid. 148–153.
2. *The Academy of Play* (F. Newbery, London), sid. 181–184. [Odaterad, men enligt andra källor utgiven 1768. Översättning från franskan av Abbé Belcour.]
3. C. G. F. von Düben [pseudonym för Christian Gottfried Flittner], *Talisman des Glücks* (Societäts-Buchhandlung, Berlin, 1816), del IX, sid. 5–7.
4. *Hoyle's Improved Edition of the Rules for Playing Fashionable Games* (John Locken, Philadelphia, 1836), sid. 135–137.
5. Friedrich Anton, *Encyclopädie der Spiele*, 3:e uppl. (Verlag Otto Wigand, Leipzig, 1879), sid. 155–158.