

Femkort



Inledning

Femkort – även känt som sista stick eller bondpass – är ett klassiskt hasardspel för tre till tio spelare. Spelet går ut på att ta det sista av fem spelade stick och därmed vinna en pott. Det brukar räknas till de ”svenska” spelen, men är känt även i Danmark.

Kortlek

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

Äldre variant: Man tar bort de lägsta valörerna och behåller bara så många att korten räcker till alla spelare. Dock spelas alltid minst med 24 kort (från nior och uppåt).

Äldre variant: Man tar bort valörerna fem, fyra, tre och två och spelar med 36 kort. Högst sju personer kan delta.

Förberedelser

Spelarna måste komma överens om insatsen i en giv.

Insats

När en ny giv påbörjas, sätter varje spelare den överenskomna insatsen i en gemensam pott.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut fem kort var med början hos spelaren till vänster. Kortet delas ut först ett varv med tre kort, sedan ett med två kort. Kvarvarande kort är inte längre med i spelet utan läggs bort.

Variant: Kortet delas ut ett i taget.

Spelet av korten

Förhand, det vill säga spelaren till vänster om givaren, spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. Dessutom gäller översticktvång, vilket innebär att en spelare som kan sticka över tidigare kort i den utspelade färgen måste göra det. En spelare som inte kan följa färg får saka valfritt kort. Ett stick vinnas av den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Varje spelare skall lägga de kort hen spelar i en hög framför sig med bildsidan upp, något förskjutna så att övriga spelare kan se samtliga kort som dittills har spelats.

Äldre variant: Det finns inget överstickstvång, utan spelarna är endast skyldiga att följa färg. Denna regel återges i alla spelböcker före Kortoxen 1949.

Variant: Den som skall spela ut till ett stick kan begära ”bättre kort”. Om alla spelarna går med på det, blir det ny giv. Turen att ge går i så fall vidare medsols, men det görs ingen ny insats i potten. Om minst en spelare avslår begäran om bättre kort, fortsätter spelet med befintliga kort. – *Variant på denna variant:* Vem som helst får när som helst begära bättre kort. – *Annan variant på denna variant:* Vem som helst får före utspelet till det sista sticket begära bättre kort.

Betalningen och fortsatt spel

Den spelare som vinner sista sticket vinner hela potten. Turen att ge efter en avslutad giv går vidare medsols.

Variant: Den som först har vunnit antingen sammanlagt tre givar eller två givar i rad vinner potten. Spelarna måste satsa på nytt i varje ny giv.

Variant: Den som först har vunnit ett bestämt antal givar – till exempel två eller tre – vinner potten. Spelarna måste satsa på nytt i varje ny giv.

Äldre variant med trumf

I några böcker från mitten av 1800-talet återges en variant av femkort med trumf, som är tydligt inspirerad av rams.

När givaren har delat ut fem kort, slår hen upp nästa kort. Kortet anger trumf. Givaren tar upp uppslagskortet på den egna handen och lägger sedan bort ett kort dolt så att handen åter består av fem kort. Spelarna måste om möjligt följa färg, men det finns inget överstickstvång. Om trumf spelades till ett stick, vinner den som spelade högst trumf. Annars vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen.

I övrigt spelas som i huvudvarianten i sang ovan.

Källor

1. Kebslein, ”Politiske Spille-regler for de tilladelige og meest brugelige Spil i Verts-huusene”, i *Luxdorphs samling af trykkefrihedens skrifter 1770-1773: Række 2 bind 23* (Simmelkiær, Kiøbenhavn, 1774), sid. 5–8.
2. Christianstads Weckoblad, den 6 mars 1830, nr. 10, sid. 1.
3. *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster: Första delen, Tredje häftet* (L.J. Hjerta, Stockholm, 1839), sid. 306–307.
4. Karl Johan Lindskog, *Ny och fullständig svensk spelbok* (D.F. Bonniers förlag, Göteborg, 1847), sid. 238.
5. *Kortspelsregler till tidsfördriv och nöje* (Wahlström & Widstrand, Stockholm, 1922), sid. 84–85.
6. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1949), sid. 67.
7. *Tjuogoett: spelregler för tjuogoett intressanta och trevliga sällskapsspel* (Printeragenturen, Malmö, 1950), sid. 7.
8. Lennart Edberg, *Roligt nästan jämt* (Prisma, Stockholm, 1968), sid. 16–17.
9. Björn Holmström, *Stora kortspelboken* (Prisma, Stockholm, 1981), sid. 176.
10. Dan Glimne, *Kortspelshandboken*, 3:e upplagan (Känguru, Stockholm, 2016), sid. 128–129.