

# Fyrmanswhist



## Inledning

Fyrmanswhist eller svensk whist spelas av fyra personer och är en förenklad form av priffé, som i sin tur är en vidareutveckling av klassisk engelsk whist. Till skillnad från det engelska originalet spelas fyrmanswhist alltid utan trumf.

## Kortleken

Man använder en standardkortlek med 52 kort. Rangordningen är den vanliga, det vill säga ess högst och tvåa lägst.

## Deltagarna

Fyrmanswhist spelas av fyra personer som är uppdelade i två lag med två spelare i varje lag. Spelarna i ett lag sitter mitt emot varandra vid bordet och har de två spelarna i det andra laget omedelbart till höger och vänster om sig.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren blandar kortleken och delar ut tretton kort var. Korten delas ut ett och ett med början hos förhand, det vill säga spelaren till vänster om givaren.

## Kontrakten

Det finns två möjliga kontrakt i fyrmanswhist. *Rött* innebär att spelarna skall ta stick och *svart* innebär att de skall undvika att ta stick.

## Budgivningen

Budgivningen sker genom att varje spelare väljer ut ett budkort från den egna handen. Hjärter eller ruter betyder att spelaren vill spela rött och spader eller klöver att hen vill spela svart. Korten på handen samlas och hålls sedan i en bunt med baksidan vänd mot de övriga spelarna. Budkortet placeras längst fram, så att bildsidan riktas mot spelaren själv och inte kan ses av övriga spelare.

När alla spelarna är färdiga, vänder förhand på sin bunt med kort så att bildsidan av budkortet visas för de övriga spelarna. Övriga spelare i riktning medsols visar i tur och ordning sitt budkort på samma sätt. Om någon spelare visar rött, avbryts visningen och kontraktet rött spelas. Om alla spelarna visar svart, spelas kontraktet svart.

Det är kutym att en spelare som visar rött visar det lägsta kortet i den röda färg som hen helst vill bli inspelad i av sin partner.

## Spelet av korten

I kontraktet svart spelar förhand ut till det första sticket. I kontraktet rött spelar spelaren till höger om den som visade rött ut till det första sticket. Det finns ingen trumffärg, utan man spelar alltid i sang. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort. Sticket vinnas av den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

## Betalning

När alla tretton sticken har spelats, räknar spelarna i varje lag ut hur många stick de har tagit tillsammans. I kontraktet svart vinner det lag som har tagit minst antal stick. Laget får en poäng för varje stick över sex som det andra laget har tagit, det vill säga en poäng för varje stick under sju som de själva har tagit. I kontraktet rött vinner det lag som har tagit flest stick. Om spelaren som visade rött tillhör det vinnande laget, får laget en poäng för varje stick över sex. Om spelaren som visade rött tillhör det förlorande laget, får det vinnande laget två poäng för varje stick över sex.

## Parti

Turen att ge går vidare medsols. Det lag som först har fått ihop minst tretton poäng har vunnit partiet.

## Litteratur

1. Lennart Edberg, *Roligt nästan jämt* (Prisma, Stockholm, 1968), sid. 60–62.
2. Björn Holmström, *Stora kortspelsboken* (Prisma, Stockholm, 1981), sid. 49.
3. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patienser* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 38–41.
4. Åsa Sevedsdotter [pseudonym för Åsa Söderström], *Lagt kort ligger* (Infobooks AB, Stockholm, 1991), sid. 62–63.
5. Dan Glimne, *Kortspelshandboken* (Wahlströms, Stockholm, 1996), sid. 109–110.