

Köpknack



Inledning

Köpknack är ett sticktagningsspel för två eller flera spelare. Det går ut på att ta minst ett av tre spelade stick och därmed få andel i en pott. Den här texten bygger på reglerna i Wahlström & Widstrands spelbok från 1922, på information i Nordisk familjebok och på en beskrivning i en folkminnesskildring från Södermanland.

Kortleken

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

Förberedelser

Spelarna måste komma överens om en grundinsats, som skall vara delbar med tre.

Giv

Spelet går medsols. Givaren sätter den överenskomna insatsen i potten och delar ut tre kort var. Nästa kort vänds upp, och färgen anger trumf. Övriga kort bildar talongen.

Budgivningen

Förhand börjar att tala och turen går sedan vidare medsols. En spelare som talar kan knacka i bordet, och därmed gå med i spelet, eller kasta in korten mörkt till givaren, och därmed lägga sig.

Om alla spelare före givaren lägger sig, blir det ingen sticktagning. Given avslutas och givaren vinner lika mycket som om hen hade tagit alla stick. Om en spelare knackar men övriga spelare inklusive givaren lägger sig, vinner spelaren också lika mycket som om hen hade tagit alla stick.

Köp

Om minst två spelare har knackat, får alla spelare som fortfarande är kvar i spelet möjlighet att köpa. Den av dem som är förhand – det vill säga som sitter närmast givaren i riktning till vänster – börjar, och turen fortsätter sedan medsols. En spelare som står på tur kan köpa valfritt antal kort. Spelaren lägger bort önskat antal kort och drar lika många nya kort ur talongen. En spelare kan också stå nöjd och avstå från köp.

Spelarna får sammanlagt möjlighet att köpa två gånger, det vill säga man går två varv runt bordet. Tar talongen slut, kan inga fler kort köpas. Det uppslagna kortet som anger trumffärg hör inte till talongen och kan därför aldrig köpas.*

Variant från Södermanland: Spelarna får köpa tre gånger, om korten räcker till.

Spelet av korten

När köpet är avklarat, spelar förhand ut till det första sticket. Det är tillåtet att spela ut vilket kort som helst till detta stick. Spelarna måste om möjligt följa färg. Dessutom gäller något som skulle kunna kallas för *övertrumfningstvång*: Om en spelare kan sticka med trumf utan att bryta mot kravet att följa färg, måste spelaren göra det. Det innebär att om trumf spelas ut och spelaren har trumf, måste spelaren om möjligt spela en högre trumf än den dittills högsta. Om en annan färg än trumf spelas ut, ingen ännu har spelat trumf till sticket och en spelare inte kan följa färg, måste spelaren om möjligt spela trumf. Om någon annan redan har spelat trumf till sticket och spelaren har högre trumfkort än det dittills högsta, måste spelaren sticka med något av dessa. En spelare får bara saka om hen varken kan följa färg eller sticka över det dittills högsta trumfkortet som har spelats till sticket.

Den spelare som vann första sticket spelar ut till det andra. Spelaren måste om möjligt spela ut trumf. Om det inte går, får spelaren spela ut vilket kort som helst. Övriga spelare måste om möjligt följa färg. Precis som i det första sticket gäller att om en spelare kan sticka med trumf utan att bryta mot kravet att följa färg, måste spelaren göra det. Dessutom gäller nu *trumftvång*: en spelare som inte kan följa färg måste trumfa, även om hen inte tar över det dittills högsta trumfkortet i sticket. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får saka valfritt kort.

Vinnaren av det andra sticket spelar ut till det tredje. Spelarna spelar då det enda kort de har kvar på handen.

Om trumf spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade den högsta trumfen. Annars vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen.

Betalningen

I Nordisk familjebok står det att betalningen sker med så kallade betar. Det var så man spelade under 1800-talet. Beskrivningen är knapphändig, men andra spel från den här epoken ger en god inblick i hur spelet med betar normalt gick till.

När spelet av korten är slut i den första given, får alla spelare som gick med en tredjedel av potten per taget stick. En spelare som gick med men som inte tog något enda stick har misslyckats och måste betala en eller flera straffsatser. Varje sådan straffsats är lika stor som pottens innehåll och kallas för *bet*. Att betala en bet brukar kallas för att *sätta bet*. Om en spelare som misslyckats har köpt en eller ingen gång, sätter hen en bet, och om spelaren har köpt två gånger, sätter hen två betar.† Alla betar som sätts måste hållas åtskilda från varandra.

* Det framgår inte av källorna hur man gör om talongen tar slut. I vissa spel blandas alla kastkortet på nytt och bildar ny talong. I och med att köpknack går ut på att köpa trumf ur talongen och kastkortet därför är i sidofärgerna, blir detta förfarande meningslöst.

† Om man tillåter tre köp, sätter en spelare som har köpt tre gånger tre betar.

När någon har förlorat och satt bet, skjuts beten in i potten tillsammans med givarens insats i nästa giv. Om det finns flera tillgängliga betar när en giv startar, skall bara den minst värdefulla av dem skjutas in. Övriga betar ligger tills vidare kvar. Om sistaplatsen delas av flera betar, kan vilken som helst av dem användas.

En bet som läggs till potten påverkar bara pottens storlek. Spelet går i övrigt till som när bara givarens insats ligger i potten. En spelare som går med och tar stick får en tredjedel av potten per taget stick. Betar som sätts när någon misslyckas har ett värde motsvarande pottens storlek. Precis som tidigare gäller att en spelare som har köpt två gånger sätter två betar och en spelare som högst har köpt en gång sätter en bet.

Man fortsätter att lägga till den minst värdefulla beten till potten i varje ny giv, så länge det finns betar kvar att spela av. När betarna är slut, återgår man till att bara spela om givarens insats tills någon spelare åter går bet.

Gamla texter om systemet med betar skriver ofta att en spelare som sätter två betar har rätt att slå ihop betarna till en enda dubbelt så stor bet.[‡] Detta sätt att spela kan leda till stora betar vid odisciplinerat spel och bör bara tillåtas efter överenskommelse i förväg mellan spelarna.

Det var också vanligt att man hade tvångsgivar för att det skulle bli fler betar att spela om. En tvångsgiv är en giv där alla spelarna är tvungna att gå med. Om man är fler än tre spelare, kommer garanterat några av spelarna att förlora och tvingas att sätta bet. Till exempel kan man spela en tvångsgiv varje gång det inte finns några betar. Överenskommelse härom bör fattas innan spelet börjar.

När ett parti är slut, läggs kvarvarande betar ihop och det sammanlagda beloppet delas lika mellan spelarna. Om det finns en odelbar rest, kan spelarna till exempel dra kort om den.

Ett nyare betalningssystem

I Wahlström & Widstrands beskrivning har man gått ifrån systemet med betar. Om det blir spel om potten, måste varje spelare som knackade men som inte tog något stick först betala dubbla den överenskomna insatsen till potten (oavsett antalet köp). Därefter får de spelare som vunnit minst ett stick en tredjedel av den sammanlagda potten för varje taget stick. Om det inte blir något spel om potten, tar vinnaren direkt hela potten som då endast utgörs av givarens insats.

Källor

1. *Kortspelsregler till tidsfördriv och nöje* (Wahlström & Widstrand, Stockholm, 1922), sid. 40–41.
2. *Nordisk familjebok*, Uggleupplagan, vol. 14 (Nordisk familjeboks förlags aktiebolag, Stockholm, 1911), spalt 375.
3. Gustaf Ericsson och Magdalena Hellquist, *Folklivet i Åkers och Rekarne härader: 2. Livet i helg och söcken* (Dialekt- och folkminnesarkivet i Uppsala, Uppsala, 1990), sid. 169.

[‡] Texten som säger att det är tillåtet att köpa upp till tre gånger säger inte huruvida det i så fall är tillåtet att slå ihop tre betar till en.