

# Norrandsknack



## Inledning

Norrandsknack är ett sticktagningsspel för tre till fem personer som går ut på att ta minst ett av fem spelade stick. Spelet är en variant av rams, som var mycket populärt på 1800-talet. Här återges en beskrivning från spelboken Kortoxen.

## Kortleken

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

## Förberedelser

Poängen bokförs i ett protokoll. Varje spelare startar på 10 poäng. Spelarna får dra av 1 poäng för varje taget stick. Målet är att först komma ner till 0 poäng.

Om man spelar om pengar, måste spelarna komma överens om insatsen. När en ny omgång påbörjas, sätter varje spelare den överenskomna insatsen i potten.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Man drar om första given. Högst kort ger.

Givaren delar först ut tre kort till varje spelare, vänder upp nästa kort och lägger det till sina egna tre kort och delar sedan ut två kort var till. Varje spelare sitter nu med fem kort, utom givaren som har sex. Färgen på det uppvända kortet är trumf.

## Budrundan i första given

Den första given spelas på ett speciellt sätt. Förhand börjar bjuda, och turen fortsätter medsols. En spelare som står på tur kan *knacka* eller *lura*. Att knacka innebär att man åtar sig att vinna minst ett stick. Att lura innebär att kvarstå i spelet utan åtagande. Så fort någon har knackat, avslutas budrundan. Notera att alla spelare som har lurat eller som ännu inte har talat fortfarande är med i spelet.

Om alla spelarna lurar i första given, sker omgiv som då spelas på samma sätt som den första given. Omgiv med samma givare kan högst ske upp till tre gånger, sedan går turen att ge vidare. Reglerna för första given fortsätter dock att gälla tills någon har knackat och en giv har spelats färdigt.

## Budrundan i övriga givar

Efter den första given spelar man på ett annat sätt. Förhand börjar bjuda, och turen fortsätter medsols. En spelare som står på tur kan knacka eller lura. Att knacka innebär

att man åtar sig att vinna minst ett stick. Att lura innebär att man inte åtar sig något, men att man tillsvidare kvarstår i spelet.

Om någon knackar, är det inte längre tillåtet att lura. Övriga spelare – även de som inledde med att lura – måste nu i tur och ordning *stå med* eller *passa*. Nästa spelare medsols från den som först knackade börjar tala. Att stå med innebär att man är kvar i spelet. Att passa innebär att man kastar in korten och avstår från fortsatt spel i given.

*Variant:* Budgivningen sker efter det att de första tre korten har delats ut och uppslagskortet har vänts upp. När budgivningen är slut, delas ytterligare två kort ut till dem som har gått med. Notera att man bjuder på de första tre korten även i den första given.

## Köpet

När budrundan är klar, får de spelare som är med chansen att köpa. Spelaren närmast till vänster om givaren köper först, och turen fortsätter medsols. En spelare som står på tur kan köpa valfritt antal kort eller stå nöjd. Om spelaren köper, lägger hen bort det önskade antalet kort från den egna handen och drar lika många överst från talongen.

Om givaren är kvar i spelet och vill köpa, lägger hen bort från ett till sex kort och drar ett kort färre än antalet bortlagda kort så att hen har fem kort på handen. Givaren kan också lägga bort ett kort och därmed stå nöjd. Notera att det uppslagna trumfkortet alltid tillhör givaren.

## Spelet av korten

Den närmaste aktiva spelaren till vänster om givaren spelar ut till det första sticket. Om hen sitter med trumfesset, måste detta spelas ut. I annat fall får valfritt kort spelas ut.

Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort. Om minst ett trumfkort har spelats till ett stick, vinner den som spelade högst trumf. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick. Notera att kravet på att spela ut trumfesset bara gäller i det första sticket.

När någon spelare som är kvar i spelet har kommit till 1 poäng – det vill säga knackar eller står med när hen har 1 poäng i protokollet eller har tagit ett stick färre än antalet poäng i protokollet under pågående giv – måste spelaren eller protokollföraren påtala detta. Därefter gäller *trumfmant*. Det innebär att den som spelar ut alltid om möjligt måste spela ut trumf. Om någon i detta skede underlåter att spela ut trumf, straffas hen med en limpa (se nedan). Om spelaren med 1 poäng inte tar något stick i den aktuella given, upphör trumfmant att gälla tills någon spelare som är kvar åter har 1 poäng.

## Poängen

När spelet av korten har avslutats, får alla spelare dra av 1 poäng för varje taget stick. En spelare som knackade eller stod med men inte tog något stick åker upp 5 poäng i protokollet. Man säger att spelaren har åkt på en *limpa*. En spelare kan dock aldrig få mer än 10 poäng i protokollet. En spelare som till exempel står på 7 poäng och åker på en limpa hamnar på 10 poäng. När någon har åkt på en limpa, markeras detta genom att ett streck dras under poängtalet i protokollet.

I den första spelade given är det bara den spelare som knackade som åker på en limpa, om hen tar noll stick. Övriga spelare är med gratis och får en poäng per taget stick utan att riskera något.

Om man spelar om pengar, måste varje spelare som åker på en limpa sätta ytterligare en insats i potten.

## Avslutning

Den första spelaren som kommer ner till 0 poäng vinner omgången och därmed potten. Notera att detta kan ske även under pågående giv. Om en spelare har tagit lika många stick som hen har poäng i protokollet, är spelet således slut och given avbryts.

Om man spelar om pengar, tar vinnaren av omgången hem hela potten. Om den sista given avbryts före sista sticket, slipper spelare som ännu inte har tagit något stick i given att betala en extra insats för limpa.

## Källor

1. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1949), sid. 66–67.

