

Petrangola



Inledning

Petrangola är ett italienskt kortspel spel för tre eller fler deltagare och är nära besläktat med trettioett. Spelarna får tre kort var, och tre kort läggs öppet på bordet. Spelarna skall genom att byta kort med bordet skaffa en så fördelaktig kombination som möjligt. Varje spelare startar med ett antal liv. Den spelare som har sämst hand när korten läggs upp i en giv förlorar ett liv. Den spelare som sist har kvar liv vinner.

Kortlek

Man spelar med en vanlig kortlek utan jokrar där åttor, nior och tior har tagits bort, så att 40 kort återstår. I Italien spelas oftast med kortlekar som har regionala svitmärken (svärd, käppar, bågare och mynt, istället för spader, klöver, hjärter och ruter).

Valörernas rangordning är från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, sju, sexa, och så vidare ner till tvåa, som är lägst.

Förberedelser

Varje spelare startar med tre liv. Liven markeras med spelmarker, som spelarna lägger ifrån sig efter hand de förlorar sina liv. Spelarna kan ibland vinna liv, och man bör därför ha några extra spelmarker tillgängliga vid sidan av dem som varje spelare tilldelas vid start.

Variant: I somliga kretsar startar spelarna med fem liv.

Insats

Om man spelar om pengar, måste man komma överens om värdet av insatsen.

Kombinationer

Spelet går ut på att undvika att ha den sämsta kombinationen och om möjligt skapa den bästa, tre ess. Det finns fyra kombinationer. De är i ordning från högst till lägst:

Tre ess.

Sekvens. Tre kort i samma färg och av på varandra följande valörer. Notera att knekten och sjuan följer på varandra, så att till exempel ♣D, ♣kn och ♣7 räknas som en sekvens. Av två sekvenser är den bäst som har högst valör på toppkortet.

Tretal i annan valör än ess. Tre kort av samma valör, dock inte ess. Tre ess är högst bland tretalen enligt ovan, men av två andra tretal är det bäst som är i *lägst* valör. Det innebär att tre tvåor är det näst högsta tretalet och att tre kungar är det lägsta.

Poäng. Tre kort som inte är i sekvens och som inte alla är av samma valör. Man räknar poängen för valörerna i den färg som har högst poängsumma. Ett ess är värt 11 poäng, de klädda korten (kung, dam och knekt) är värda 10 poäng var och varje nummerkort, sju till två, är värt lika många poäng som valören. Av två händer med poäng är den bäst som har högst poängsumma. *Exempel:* $\heartsuit E$, $\clubsuit D$ och $\heartsuit 3$ är värt 11 poäng (ruter bästa färg) och slår $\spadesuit 7$, $\clubsuit 6$ och $\clubsuit 4$ som är värt 10 poäng (klöver bästa färg).

Variant: Somliga tillåter att esset räknas som en etta i sekvenser. Trea, tvåa och ess i en färg utgör då en sekvens och rangordnas som den lägsta sekvensen (eftersom den har det lägsta toppkortet).

Variant: I somliga kretsar räknas alla tretal som högre än sekvenser. Rangordningen mellan händerna är då från högst till lägst: tre ess, tretal i annan valör än ess, sekvens och poäng.

Variant: I somliga kretsar rangordnas tretalen i samma ordning som valörerna, det vill säga tre ess är som vanligt högst, men av övriga tretal är tre kungar bäst, och så vidare ner till tre tvåor som är sämst.

Tretal och sekvens kallas med ett gemensamt namn för ”petrangola” på italienska. Tre ess kallas ibland för ”petrangolone”.

Giv

Före första given sätter varje spelare den överenskomna insatsen i potten.

Given går liksom spelet i övrigt motsols. Givaren delar ut tre kort var med början hos spelaren till höger. Korten delas ut alla tre på en gång. När alla spelarna har fått sina kort, drar givaren de tre översta korten från kortleken och tittar på dem utan att visa för de andra spelarna. Givaren kan välja att lägga upp de tre korten från talongen öppet på bordet och behålla handen hen fick i given. Givaren kan också välja att behålla de tre korten från talongen och lägga upp de tre kort som annars skulle ha utgjort hens hand öppet på bordet. Detta räknas som att givaren har knackat, se nedan.

Notera att givaren inte får titta på de tre kort som hen fick i given innan hen lägger upp de tre kort som väljs bort. De tre upplagda korten utgör *bordet*.

Spelet

Förhand, det vill säga spelaren till höger om givaren, börjar agera, och turen fortsätter sedan motsols (åt höger). Spelaren på tur kan välja mellan följande fyra alternativ:

1. Avstå från att ta upp kort och istället knacka.
2. Byta ut ett kort på handen mot ett av de tre korten på bordet.
3. Byta ut två av korten på handen mot två av de tre korten på bordet.
4. Byta ut hela sin hand mot alla tre korten på bordet och samtidigt knacka. Detta brukar ofta annonseras med kommentaren ”jag byter skjorta”.

Om någon spelare knackar, får övriga spelare chansen att göra ett sista byte. De får då välja att stå nöjda eller att byta ett, två eller tre kort. Spelaren till höger om den som knackade börjar, och turen fortsätter motsols till spelaren till vänster om den som knackade. Alla spelarna lägger sedan upp sina kort på bordet med bildsidan upp.

Variant: I somliga kretsar måste en spelare som knackar och har tre ess, sekvens eller tretal i annan valör än ess lägga upp sin hand direkt, innan övriga spelare gör sitt sista byte med bordet.

Poäng

Den spelare som har sämst rankad hand förlorar ett liv och markerar detta genom att lägga ifrån sig en spelmark. Om fler än en spelare delar sistaplatsen, måste samtliga av dem betala varsin spelmark. Om en spelare har tre ess, vinner hen ett liv och får plocka åt sig en extra spelmark.

Det fortsatta spelet

Turen att ge går vidare motsols. En spelare som förlorar sitt sista liv är utslagen och deltar inte i det fortsatta spelet om den aktuella potten. Det är dock tillåtet för en utslagen spelare att innan nästa giv börjar köpa in sig igen. Spelaren måste sätta lika stor insats som vid spelets början och får lika många spelmarker – det vill säga liv – som den av de övriga, icke utslagna spelarna som har lägst antal spelmarker. Det är kutym att varje spelare bara får göra ett återinköp.

När alla spelare utom en har slagits ut och ingen av de övriga spelarna vill eller får köpa in sig igen, har den kvarvarande spelaren vunnit potten. Om alla kvarvarande spelare slås ut i en giv – därför att alla har exakt en spelmark kvar och alla lägger upp exakt likvärdiga händer – vinner givaren.*

När spelet om en pott är avslutat, fortsätter man med nästa pott. Varje spelare sätter åter varsin insats och tilldelas samma antal spelmarker som vid spelets början. Spelaren till höger om den som sist var givare ger.

Källor

1. John McLeod. Petrangola. 3 juni 2021 [Läst den 7 januari 2024]. <https://www.pagate.com/commerce/petrangola.html>
2. Wikipedia. Petrangola. 15 december 2023 [Läst den 8 januari 2024]. <https://it.wikipedia.org/wiki/Petrangola>

* Reglerna är inte tydliga med om återinköp är tillåtet i ett fall där alla kvarvarande spelare har varsin spelmark och alla lägger upp likvärdiga händer. Förslagsvis tillåts inte återinköp, eftersom ingen spelare har några spelmarker kvar och en spelare som gör återinköp tilldelas lika många spelmarker som den som har flest.