

Rödskägg IV



Inledning

Rödskägg är ett sticktagningsspel med budgivning för tre eller flera personer. Spelet är också känt under namnet *fem opp*. Här beskrivs de spelregler som publicerades i Kort-oxen 1949, samt en del varianter som har publicerats av senare spelboksförfattare.

Kortlek

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

Förberedelser

Spelarnas poäng bokförs i ett protokoll. Alla spelarna startar på 12 poäng i protokollet, och man räknar sedan ner. Det gäller att först komma till 0 poäng.

I äldre varianter spelades ofta om pengar, dock inga stora belopp. Spelarna måste i så fall komma överens om värdet av poängen.

Knacka

Rödskägg är känt för att en spelare som gör fel åker upp fem poäng i protokollet. För att felet skall räknas, måste någon annan spelare knacka i bordet och påtala felet.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Man drar om första givare. Högst kort ger. Det är inte nödvändigt att kuperas kortleken, och om den kuperas får detta endast göras av givaren. Om någon annan spelare kuperar av misstag, får vem som helst knacka och spelaren som kuperade åker fem upp!

Givaren delar ut sex kort var med början hos spelaren till vänster. Korten delas ut tre och tre. När alla korten har delats ut, skall givaren knacka och säga: "Knack för kort och felgiv!" Denna besvärjelse gör givaren immun mot straff för en eventuell felgiv. Givaren måste ha knackat senast när hen tar upp sina egna kort.

Spelarna får inte ta upp sina kort förrän givaren har knackat för kort och felgiv. Om en spelare tar upp korten för tidigt och någon annan knackar för detta, åker den felande spelaren fem upp! Om givaren glömde att knacka och någon spelare har fel antal kort på handen, åker givaren fem upp för felgiv (och dessutom fem upp för att hen tagit upp sina egna kort för tidigt)! Om någon spelare har fel antal kort, blir det alltid omgivet av samma givare, oavsett om givaren kom ihåg att knacka eller inte.

Budgivningen

De kontrakt som kan bjudas är i ordning från lägst till högst: ett, två, tre, fyra, fem, sex och rödskägg. Förhand börjar tala, och turen går vidare medsols. En spelare som talar måste ge ett bud eller säga pass. Att passa kallas också för att "smyga".

Variant: Det är inte tillåtet att ge ett högre numeriskt bud än antalet poäng man har i protokollet. Denna regel finns inte omtalad i källorna nedan, men används i vissa spelkretsar.

Den första spelaren som ger ett bud får ge valfritt bud. För övriga spelare gäller att varje nytt bud som ges måste vara högre än närmast föregående. Varje spelare får bara tala en gång. Om någon bjuder rödskägg, avslutas budgivningen omedelbart. Om alla spelarna passar, avslutas given och turen att ge går vidare medsols.

Om minst ett bud har avgivits, blir det sista budet slutbud och spelaren som gav det blir spelförare. Om slutbudet är något av kontrakten från ett till sex, skall spelföraren minst ta det angivna antalet stick för att gå hem. Kontraktet rödskägg innebär precis som kontraktet sex att spelföraren skall ta alla sex sticken, men såväl belöningen vid vinst som straffet vid förlust är högre för rödskägg.

Spelet av korten

Spelföraren spelar ut till första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort. Ett stick vinnas av den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Om något av nummerkontrakten från ett till sex spelas, skall spelföraren efter det fjärde sticket fråga övriga spelare om de går med. Frågan måste ställas innan spelaren som är inne spelar ut till det femte sticket. Spelarna svarar i tur och ordning med början hos spelaren till vänster om spelföraren. Den som går med utfäster sig att ta minst ett stick. Spelare som redan har tagit stick i den aktuella given har uppfyllt kravet och är automatiskt med. Spelare som ännu inte har tagit något stick kan säga nej och lägga ner korten. Därmed avstår de från att spela de sista två sticken. Om kontraktet rödskägg spelas, ställs ingen fråga efter det fjärde sticket och det finns inget krav på övriga spelare att ta minst ett stick.

Om spelföraren glömmer att fråga övriga spelare om de går med, får vem som helst knacka och spelföraren åker fem upp! Källorna är inte tydliga med vad som gäller för övriga spelare i detta fall. Förslagsvis går de med "gratis", det vill säga slipper åka fem upp om de inte tar stick.

Variant: Det är spelaren som tar det fjärde sticket som skall fråga övriga spelare om de går med. Spelarna svarar i tur och ordning med början hos spelaren till vänster om den som tog det fjärde sticket.

Poängen

Spelarna får dra av 1 poäng för varje stick de tar. Om ett nummerkontrakt spelas och spelföraren inte tar minst det utlovade antalet stick, åker hen fem upp men får ändå dra av 1 poäng per stick. Spelare andra än spelföraren som går med efter det fjärde sticket i ett nummerkontrakt och som inte tar något enda stick åker också fem upp.

Om kontraktet rödskägg spelas och spelföraren tar alla sex sticken, vinner hen partiet. Om spelföraren misslyckas i rödskägg, är hen utslagen. Spelet avbryts så fort någon av de övriga spelarna tar ett stick. Ingen får dra av poäng för tagna stick. Spelföraren åker fem upp, men detta är bara av betydelse om man spelar om pengar.

En spelare som tar ett stick så att hen sammanlagt ligger på 0 poäng måste, innan hen spelar ut till nästa stick, knacka och säga ”knack för min utgång”. Om spelaren glömmer det, får vem som helst knacka och spelaren åker fem upp!

Partiet

En påbörjad giv spelas alltid färdigt. Den spelare som först har exakt 0 poäng efter en avslutad giv vinner. Om fler än en spelare har 0 poäng, vinner den som först knackade ut sig. En spelare som tar fler stick än hen har poäng i protokollet studsar upp till lika många pluspoäng som hen har överskjutande stick. En spelare som står på 2 poäng och tar tre stick hamnar till exempel på 1 poäng.*

Om man spelar om pengar, betalar förlorarna i ett parti vinnaren för varje poäng de har kvar i protokollet.

Variant: En spelare som tar fler stick än hen har poäng i protokollet hamnar på minuspoäng. Spelaren måste då se till att åka fem upp för att åter ha chansen att nå nollan.

Variant: Spelarna behöver inte hamna på exakt 0 poäng. Den första spelare som tar ett stick så att hen sammanlagt ligger på 0 poäng och knackar för sin utgång vinner. När man spelar med denna variant, avbryts given när någon knackar ut sig.†

Källor

1. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1949), sid. 65–66.
2. Lennart Edberg, *Roligt nästan jämt* (Prisma, Stockholm, 1968), sid. 21–23.
3. Öbergs *Sommarlekar* (B. Wahlströms bokförlag, Stockholm, 1975), sid. 32–39.
4. Rolph Bertilsson, *Svarta Maja och andra familjespel* (B. Wahlströms bokförlag, Stockholm, 1975), sid. 81–88.
5. Ingalill Schenkmanis och Ulf Schenkmanis, *64 kortspel* (ICA bokförlag, Västerås, 1982), sid. 135–137.
6. Åsa Sevedsdotter [pseudonym för Åsa Söderström], *Lagt kort ligger* (Infobooks AB, Stockholm, 1991), sid. 54–55.
7. *Lek med en kortlek* (B. Wahlströms förlag, Stockholm, 1993), sid. 63–65.
8. Bo Norlin, *Spela kort och lägga patients* (Natur och kultur, Stockholm, 1996), sid. 66–67.
9. Dan Glimne, *Kortspelshandboken*, 3:e upplagan (Känguru, Stockholm, 2016), sid. 288–291.

* I det osannolika fall en spelare bjuder fler stick än hen har poäng i protokollet och sedan förlorar kontraktet, kan det bli skillnad mellan att först lägga till fem poäng för förlusten och sedan dra ifrån en poäng per stick eller att göra tvärtom (eftersom spelare som passerar nollan studsar upp igen). Förslagsvis räknar man på det förstnämnda sättet.

† Källorna säger inte huruvida förlorarna får tillgodoräkna sig sticken de tog i den sista given, när man spelar denna variant om pengar. Förslagsvis får de inte tillgodoräkna sig sticken, utan förlorarna betalar vinnaren för de poäng de hade i protokollet före den sista given.