

# Sjavs (dansk)



## Inledning

Sjavs är ett danskt poängsticktagningsspel med budgivning för tre eller fyra personer. Spelet är en vidareutveckling av det tyska kortspelet schafkopf. Sjavs är också känt under namnet klørsjavs. Först beskrivs reglerna för tre deltagare, sedan för fyra.

## Kortlek

Sjavs på tre deltagare spelas med 20 kort. Fem valörer plockas ut i alla fyra färger från en vanlig kortlek: ess, kung, dam, knekt och fem. Femmorna benämns "tior". Det är ett arv från den tid som korten saknade hörnindex och femmor användes som ersättning för tiorna vid spel med förkortad kortlek för att undvika förväxling med nior och åttor.

## Kortens rangordning och värde

De svarta damerna, alla knektar och samtliga klöver utgör permanent trumf i spelet. Kortens rangordning i trumf är från högst till lägst: klöver dam, spader dam, klöver knekt, spader knekt, hjärter knekt, ruter knekt, klöver ess, klöver kung och klöver tio. Rangordningen i sidofärgerna är från högst till lägst: ess, kung, dam (endast i de röda färgerna) och tio. Varje kort är värt ett visst antal poäng eller *ögon*. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon och knektarna 2 ögon. Det finns sammanlagt 120 ögon att spela om.

## Protokoll

Innan spelet börjar görs ett protokoll, där varje spelare startar på 60 öre. Man räknar ner och den som först kommer till 0 öre har förlorat. Det finns således ingen vinnare, bara en förlorare.

## Given

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut sex kort till varje spelare. De resterande korten två utgör talongen, som kallas "katten" på danska. Kortet ges tre var, två till katten och sedan tre var till.

## Budgivningen

Spelarna anger om de är beredda att spela eller om de passar. Förhand talar först, och turen går vidare medsols. Om en spelare väljer att spela, är hen därmed spelförare och spelar ensam mot övriga två spelare. Budgivningen avbryts så fort någon sagt att hen spelar. Om alla passar, blir det omgivet med samma givare.

Det är kutym att en spelare som har minst fyra trumf eller tre trumf varav minst en svart dam skall välja att spela.

## Köpet

Spelföraren får om så önskas lägga åt sidan två kort med bildsidan ner och ta upp de två korten i katten på handen. I annat fall lägger spelföraren katten åt sidan. På danska säger man i sistnämnda fall att hen ”stryker katten”, eftersom det tidigare markerades genom att spelföraren strök katten med ena handen. Ögonen för de två bortlagda korten kommer alltid att räknas spelföraren till godo, oavsett om hen köpte eller inte. Det är inte tillåtet att bara köpa ett kort, utan det är allt eller inget som gäller. Om spelföraren köper, får hen titta på kastkortet fram till första utspel.

## Spelet av korten

Förhand spelar ut till första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte har några kort i den utspelade färgen får spela valfritt kort. Om minst ett trumfkort spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

## Poäng

När alla sex sticken har spelats, räknar man antalet ögon som spelföraren har tagit i stick inklusive de två bortlagda korten. Om spelföraren har tagit minst 61 ögon, har hen gått hem och vardera motspelares poäng i protokollet minskas med 4 öre. Om spelföraren har tagit minst 91 ögon, har motspelarna blivit jan och avdraget fördubblas då till 8 öre. (Motspelarna blir janfria – det vill säga undviker jan – om de tillsammans tar minst 30 ögon.) Om spelföraren tar alla sex stick, blir avdraget 16 öre för varje motspelare.

Om spelföraren tar färre än 61 ögon, har hen förlorat och får ett avdrag på 8 öre. Det spelar därvid ingen roll om spelföraren tar minst 30 ögon eller inte. Om motspelarna tar alla sex stick, blir dock avdraget för spelföraren 16 öre. Spelföraren får ge upp före första utspel och får då ett avdrag på 8 öre. Det är bara om hen riskerar att förlora alla stick som det lönar sig att ge upp.

## Avslutning

När en spelare har kommit ner till 0 öre eller mindre, är partiet slut och spelaren har förlorat. Om två spelare samtidigt uppfyller detta kriterium, förlorar den som ligger flest ören back. Om båda spelarna har 0 öre eller lika många ören minus, avgörs vinst och förlust dem emellan i nästa parti. Den av de två aktuella spelarna som har minst antal ören i nästa parti förlorar även det tidigare, oavgjorda partiet.

Om man spelar om pengar, måste man komma överens om insatsen innan spelet börjar. Förloraren betalar då den överenskomna summan till var och en av de övriga spelarna. Trots att man kallar poängen i protokollet för ”ören”, påverkar vinnarnas kvarvarande ören i protokollet inte storleken av vinsten när man spelar om pengar.

Det finns en tradition i uppgiftslämnarens spelkrets att en spelare som ligger på 60 öre efter ett parti, det vill säga inte får något enda avdrag, måste bjuda på portvin.

## Spel på fyra

Om fyra spelare deltar, tar man bort de röda damerna så att bara 18 kort återstår. Det innebär att det bara finns 114 ögon i leken. Varje spelare får fyra kort. De ges två var, två till talongen och så två var till.

Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Spelföraren får ta upp de två korten i katten, kombinera med de fyra kort hen har på handen och sedan välja bort två av korten och lägga dem åt sidan med bildsidan ner. Spelföraren kan till exempel om så önskas lägga bort ett kort från givarhanden och ett från katten.

Avdragen är lika stora som vid spel på tre, men gränsen för hemgång och jan ändras eftersom det finns färre ögon att spela om. Spelföraren går hem med minst 58 ögon, och motspelarna blir jan om spelföraren har minst 86 ögon (det vill säga de behöver minst 29 ögon för att vara janfria).

Det finns inget underförstått krav på att spela för den som har fyra trumf eller tre trumf varav minst en svart dam. Notera att en spelare som har fyra knektar alltid kommer att vinna vid spel på fyra och därför bör spela, eftersom motspelarna i detta fall högst kan få ihop 54 ögon.

## Historisk kommentar

Ett närbesläktat spel som också kallas sjavs är mycket populärt på Färöarna. Sjavs har förmodligen inte spelats i Sverige, men varianter av spelet finns beskrivet i den svenska spellitteraturen under namnen *sextioett* och *trumf*.

## Källor

1. Tjavs, Sjavs, Klørtjavs eller Klørsjavs. [Läst den 11 september 2022]. <http://www.kortdrene.dk/Tjavs.html>
2. John McLeod. Sjavs [från Färöarna]. 8 augusti 2021 [Läst den 16 september 2022]. <https://www.pogat.com/schafkopf/sjavs.html>
3. *Kortspelsregler till tidsfördriv och nöje* (Wahlström & Widstrand, Stockholm, 1922), sid. 66–68.
4. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patienser* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 260–261.