

Svensk tremanswhist



Inledning

Tremanswhist är ett sticktagningsspel för tre deltagare och förekommer i en rad olika varianter. Här återges reglerna för en variant som gått under namnet *svensk tremanswhist* i spellitteraturen. Målet i varje enskild giv bestäms av ett uppslagskort och kan antingen vara att ta så många eller så få stick som möjligt. Ett parti spelas först till tio pluspoäng.

Kortlek

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

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut tretton kort var med början hos förhand, det vill säga spelaren till vänster, och slår sedan upp det sista kortet som hen delade ut till sig själv. Om valören är två till sju, spelas negativt spel i sang ("nolle"), om den är åtta till tio spelas positivt spel i sang och om det är en knekt eller högre spelas positivt spel med trumf i kortets färg. De resterande tretton korten bildar talongen. När spelarna har sett uppslagskortet, tar givaren upp det på handen.

Variant: Om valören är två till sex, spelas nolle, om den är sju till tio spelas positivt spel i sang och om det är en knekt eller högre spelas positivt spel med trumf i kortets färg.

Köp

Efter given följer köpet. Förhand börjar, och turen fortsätter medsols fram till givaren. En spelare som står på tur kan antingen lägga bort alla kort på handen och istället ta upp hela talongen eller stå nöjd. Det kostar en minuspoäng att köpa. Om någon spelare köper, kan kvarvarande spelare inte längre köpa.

Spelet av korten

När köpet är avklarat, spelar förhand ut till det första sticket. Spelarna måste alltid om möjligt följa färg. Om given spelas med en trumffärg och utspelet skedde i en annan färg än trumf, gäller dessutom att en spelare som inte kan följa färg om möjligt måste spela trumf. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får saka valfritt kort.

Om trumf spelades till ett stick, vinner den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den spelare som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Variant: Det finns inget krav på att spela trumf, om man inte kan följa färg.

Poängberäkningen

Spelarna får lika många poäng som antalet stick minus fyra i positiva spel och fyra minus antalet stick i negativa spel. En spelare som köper talongen får dessutom en extra minuspoäng.

Varje spelare har två kolumner i protokollet, en för pluspoäng och en för minuspoäng. Spelarnas poäng i varje giv bokförs i motsvarande kolumn. En spelare som tar sju stick i nolle får till exempel tre poäng i minuskolumnen. Om en spelare som köper går plus på sina stick, bokförs poängen för sticken i pluskolumnen och den udda minuspoängen för köpet separat i minuskolumnen.

Spelet fortsätter tills någon spelare sammanlagt har uppnått tio poäng i pluskolumnen.* Därefter dras minuspoängen ifrån, och vinnare är den som har bäst differens. Notera att vinnaren inte nödvändigtvis är den som först fick tio poäng i pluskolumnen.

Källor

1. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patienser* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 61–62.
2. Dan Glimne, *Familjens bästa kortspel* (Stevali Fakta, Kalmar, 2022), sid. 62–63.

* Schenkmanis säger att spelet skall avbrytas när en spelares *totalpoäng* – pluspoäng minus minuspoäng – är tio. Jag tror det är ett missförstånd från hans sida, dels för att det i sådant fall skulle vara onödigt att ha separata kolumner för plus och minus, dels för att summan av spelarnas totalpoäng är nära noll och detta sätt att räkna ibland skulle leda till mycket långdragna partier. Det närbesläktade isländska spelet [horna-fjarðarmanni](#) spelas liksom svensk tremanswhist med positiv och negativ kolumn. Målet där är tio poäng i pluskolumnen. Jag har här valt att använda samma avbrottskriterium som det isländska spelet.