

Tjuv



Spelet i korthet

Tjuv är ett så kallat fiskespel som kan spelas av två eller fler deltagare, men fungerar bäst på tre eller fyra. Spelarna försöker fånga öppna kort på bordet och kan utöver det också fånga kort från motspelarna som de redan har fångat. Detta kallas för att "tjuva" och har givit spelet dess namn. Den spelare som samlar på sig flest kort vinner. I äldre litteratur kallas spelet ofta för tattare, ett namn som anspelar på föråldrade stereotyper om olika resandefolk.

Kortlek och kortens rangordning

Tjuv spelas med en standardkortlek där korten under sex har tagits bort, så att 36 kort återstår. Valörerna har den vanliga rangordningen, från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta, sju och sex.

Given

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut tre kort var, och varje spelare lägger sedan ut sitt lägsta kort öppet mitt på bordet. Om bara två spelare deltar, drar givaren ett kort från kortleken och lägger upp också det. Om fler än tre spelare deltar, tar givaren bort så många kort från bordet att bara tre återstår och lägger de borttagna korten längst ner i kortleken. (Det sägs inte i källorna, men rimligtvis tar givaren bort de högsta korten.) Givaren delar så ut ytterligare ett kort var till spelarna. Resterande kort bildar talongen och placeras i en hög mitt på bordet. Varje spelare sitter nu med tre kort på handen, och tre kort ligger öppet på bordet.

Spelet av korten

Spelet går ut på att fånga kort. Förhand börjar agera och turen fortsätter sedan medsols. En spelare som står på tur skall genomföra följande tre moment i angiven ordning:

1. Om spelaren har ett kort i samma färg som något av korten på bordet och av högre valör, får spelaren spela kortet från handen och fånga kortet på bordet. Om det finns fler kort på bordet i samma färg och av lägre valör än det spelade kortet, fångar spelaren också dessa kort. Spelaren lägger kortet som spelades från handen och de fångade korten med bildsidan upp i en hög framför sig. Kortet från handen skall ligga överst. Om spelaren inte vill eller kan fånga några kort, måste spelaren lägga ut ett kort på bordet med bildsidan upp bredvid bordets övriga kort. Det är inte tillåtet att lägga ut ett kort som har samma färg och högre valör än något annat kort på bordet.
2. Om det finns kort kvar i talongen, drar spelaren det översta kortet i talongen för att återställa sin hand till tre kort.
3. Om det finns färre än tre kort på bordet och om det fortfarande finns kort kvar i talongen, lägger spelaren ut ett valfritt kort från handen med bildsidan upp bredvid

bordets övriga kort. Notera att ingen fångst görs i detta moment och att det därför är tillåtet att lägga ut kort som har samma färg och högre valör än något annat kort på bordet. Spelaren drar sedan det översta kortet i talongen för att återställa sin hand till tre kort. Momentet upprepas tills bordet åter har tre kort eller tills talongen tar slut.

När någon spelare har fångat kort och lagt en hög med bildsidan upp framför sig, är korten i högen också tillgängliga för att fångas av andra spelare. En spelare som i det första momentet ovan fångar ett eller flera kort på bordet fångar samtidigt alla högar från andra spelare vars översta kort är i samma färg och av lägre valör än det spelade kortet. Detta kallas för att *tjuva* kort. Det spelade kortet samt alla kort som har fångats från bordet och från andra spelare läggs tillsammans i en hög med bildsidan upp och det spelade kortet överst. Notera att om spelaren redan har en eller flera högar, så skall den senaste fångsten alltid läggas i en separat hög. Notera också att en spelare bara får fånga kort från andra spelare om samtidigt minst ett kort fångas från bordet.

Om en spelare fångar alla kort på bordet i ett skede när talongen är slut, finns inga kort på bordet kvar som nästa spelare kan fånga. Denna har då inget annat val än att avstå från fångst och lägga ut ett kort på bordet.

Spelet fortsätter tills ingen spelare har några kort kvar på handen. Den spelare som sist hade kort på handen får eventuellt kvarvarande kort på bordet.

Avslutning

När spelet av korten är slut, räknar alla spelare sina kort. Den spelare som har flest kort har vunnit. Om man spelar flera givar, skall den som har minst antal kort i en giv vara givare i nästa. Källorna säger inte vem som ger om flera spelare delar sistaplatsen, men förslagsvis låter man den av dem som är efterhand – det vill säga som sist fick kort när korten i den avslutade given delades ut – vara givare i nästa giv.

Varianter

En av källorna ger en annorlunda regel för hur korten på bordet skall fyllas på i moment 3 ovan. Om det finns färre än tre kort på bordet och om det fortfarande finns kort kvar i talongen, drar spelaren det översta kortet från talongen och lägger det direkt med bildsidan upp bredvid bordets övriga kort. Momentet upprepas tills det åter ligger tre kort på bordet eller tills talongen tar slut.

Speltips

Spelets grundläggande mekanism är enkel, men det finns ändå en del taktiska aspekter att tänka på. De höga korten gör mest nytta om de spelas i slutet av en giv, eftersom man då kan fånga kort både från bordet och från motspelarna. Till en början bör spelarna därför framför allt spela låga kort, även om det innebär att de inte kan fånga något för tillfället. Om en spelare saknar höga kort, kan det dock vara värt att inte spela de allra lägsta korten utan istället mellanhöga kort för att göra en fångst. Även om fångsten är osäker och förmodligen i sin tur kommer att fångas av andra spelare med högre kort i ett senare skede, ger detta spelaren möjlighet att dra fler kort från talongen och därmed hitta fler höga kort till slutspelet.

Spelarna bör inte vänta för länge med att spela sina höga kort. Ett ess kan till exempel fånga alla högar från motspelarna i samma färg, men det måste finnas minst ett kort i färgen på bordet för att det skall vara tillåtet att göra en fångst. En spelare som håller inne esset riskerar att en annan spelare fångar de sista kvarvarande korten i färgen med ett lägre kort och att esset till slut måste läggas ut på bordet utan någon fångst.

Källor

1. *Kortspelsregler till tidsfördriv och nöje* (Wahlström & Widstrand, Stockholm, 1922), sid. 75–77.
2. N. Johansson, *Spel-, patiens- och spåbok* (N. Johanssons förlag, Halmstad, 1943), sid. 28–29 [texten identisk med källa 1].
3. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patiens* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 34–36.

