

Tolva



Inledning

Tolva är ett poängsticktagningsspel med målningar. Spelarna får poäng för att ha tagit flest kortpoäng i stick, för sista sticket och för att måla kombinationer av kung och dam i en färg. Man spelar först utan trumf, men så fort kung och dam mäls i en färg blir den färgen trumf. Den spelare eller det lag som först får tolv poäng har vunnit partiet.

Spelet kan spelas av två, tre eller fyra deltagare. När två eller tre personer deltar, spelar var och en för sig, och när fyra personer deltar, spelar man två och två i varsitt lag. Först beskrivs spelet på fyra personer, sedan övriga deltagarantal.

Kortlek

Man spelar med 36 kort. Valörerna från två till fem tas bort från en vanlig kortlek, men de borttagna korten används för att markera poängen.

Kortens rangordning och poängvärde

Kortens rangordning är från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, knekt, nio, åtta, sju och sex. Essen är värda 11 poäng var, tiorna 10 poäng, kungarna 4 poäng, damerna 3 poäng, knektarna 2 poäng och övriga kort 0 poäng. Det finns sammanlagt 120 poäng i leken.

Förberedelser

Det finns ingen särskild tradition att lotta om sittplatserna och vem som ger i den första given, även om man förstås kan välja att göra det. Fyra spelare placerar sig korsvis vid ett bord. De som sitter mitt emot varann bildar ett lag, och deras poäng räknas ihop.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut korten ett och ett med början hos spelaren till vänster tills alla spelare har fått nio kort var.

Spelet av korten

När korten har delats ut, börjar spelet av korten. Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg, det vill säga spela ett kort i den utspelade färgen. Om en spelare inte kan följa färg och en trumffärg har utsetts, måste spelaren om möjligt spela trumf. Dessutom gäller överstickstvång – både vid spel med och utan trumf – vilket innebär att en spelare som kan sticka utan att bryta mot kravet att följa färg måste göra det. En spelare som varken har kort i den utspelade färgen eller i den eventuella trumffärgen får spela vilket kort som helst.

Om det finns en trumffärg och minst en trumf har spelats till sticket, vinner 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 stick.

Mälning av kung och dam

En spelare som har tagit det senaste sticket och skall spela ut till nästa kan före utspelet mäla en kung och en dam i en färg. Spelaren måste ha båda korten på handen, och de måste visas upp vid anmodan av någon av de andra spelarna. Notera att det inte är tillåtet för förhand att mäla före det första utspelet, eftersom hen ännu inte har tagit något stick. En mälning får bara göras om spelaren har minst tre kort kvar på handen.

Det är bara tillåtet att mäla *en* kombination av kung och dam vid ett och samma tillfälle. En spelare som har flera uppsättningar av kung och dam i samma färg måste börja med att mäla en av dem och sedan ta sig in igen för att få mäla nästa. En spelare som är i läge att mäla, men som antingen inte har något eller inte vill mäla, kan fråga sin partner om denne har något. Om partnern sitter med kung och dam i en färg, har hen rätt att mäla istället. En spelare som ställer en fråga får inte själv mäla vid det tillfälle som frågan ställs. Detta gäller även om partnern svarar nej på frågan.

Varje giv spelas inledningsvis i sang, det vill säga utan trumf. Den första mälningen som görs kallas för att *sätta trumf*. Spelaren säger ”trumf i” och anger den aktuella färgen, som blir trumffärg i resten av given. Om ingen mälning görs, spelas hela given i sang.

Om en andra mälning görs, kallas den för *tjog* och annonseras genom att spelaren säger ”tjog i” och sedan färgen. Om en tredje mälning görs, kallas den för *viv*, och om även en fjärde görs, kallas den för *mäl*. Viv och mäl annonseras på samma sätt som trumf och tjog. Notera att eventuella senare mälningar i en giv inte påverkar trumffärgen – den bestäms slutgiltigt av den första mälningen. Namnen på mälningarna varierar mellan olika spelkretsar. Några spelare kallar till exempel både den tredje och fjärde mälningen för mäl, medan andra överhuvudtaget inte använder termen mäl.

Poäng

Spelarna får poäng för mål som uppnås under sticktagningen. Blanda inte ihop denna poäng med poängvärdet av korten. Den part som först har tagit minst tolv poäng vinner partiet.

En spelare som sätter trumf får två poäng och en spelare som mäter kung och dam i en annan färg än trumf får en poäng. Notera dock att det inte är tillåtet att avsluta ett parti genom att mäla kung och dam. Man får inte ”trumfa, tjoga, viva eller mäla sig ut”. En part som har tio poäng får därför inte längre sätta trumf och en part som har elva poäng får inte sätta tjog, viv eller mäl. Den kritiska poängen kan uppnås under en pågående giv. En part som till exempel har nio poäng och sätter trumf kommer därmed upp i elva poäng och får sedan inte mäla igen.

När sticktagningen har avslutats, får den part som tog det sista sticket en poäng för *sistan* och den part som tog flest kortpoäng får en poäng för *vinsten*. Om båda parterna får sextio kortpoäng var, utdelas ingen poäng för vinsten. Poängen överförs istället till nästa giv, då vinsten belönas med två poäng. Om samma situation skulle uppstå på nytt i nästa giv, förs poängen åter över till den därpå följande given så att vinsten ger tre poäng, och så vidare. Om båda parterna når tolv poäng i det sista sticket, räknas vinsten före sistan. Den som tog vinsten är därför segrare.

Poängen bokförs löpande genom att använda de bortlagda lankorna. Varje kort representerar lika många poäng som kortets valör, det vill säga en tvåa motsvarar två poäng och så vidare. En enstaka poäng för ett lag markeras med ett valfritt kort som har baksidan

uppåt. Spelarna plockar åt sig kort efter hand så att den sammanlagda summan av värererna motsvarar lagets poängsumma. När man spelar två lag mot varandra, kan det underlätta att låta det ena laget ha de röda lankorna och det andra laget de svarta lankorna. Det finns dock inte något formellt krav på att göra så.

Halv gubbe och hel gubbe

En spelare kan ange *halv gubbe* första gången i en giv som hen är inne, det vill säga står på tur att spela ut. Det är ett åtagande att tillsammans med sin partner ta sex på varandra följande stick som innehåller minst 60 kortpoäng. Notera att förhand är inne när given börjar och därför bara kan ange halv gubbe före första utspelet. Notera också att halv gubbe får anges av en spelare, även om spelarens partner redan har varit inne. Halv gubbe spelas alltid utan trumf. Så fort någon spelare har satt trumf, kan halv gubbe inte längre anges. Om förhand anger halv gubbe före första utspelet, gäller åtagandet de första sex sticken. Om någon annan spelare än förhand anger halv gubbe, gäller åtagandet det stick där spelaren tog sig in och de följande fem sticken.

Om den part som angav halv gubbe lyckas, får den sex poäng. Om den misslyckas, får den sex minuspoäng. Det är inte tillåtet att ”gubba sig ut” med halv gubbe. Den får därför bara anges av en part som har högst fem poäng. Vinsten och sistans räknas inte, och det går inte att mäla kombinationer av kung och dam. Sticktagningen avbryts när den halva gubben är avgjord.

Förhand kan ange *hel gubbe* före första utspelet, och vem som helst av de övriga spelarna kan ange hel gubbe före utspelet till det andra sticket, förutsatt att hen har tagit det första sticket. Det är ett åtagande att tillsammans med sin partner vinna samtliga stick och spelas på samma sätt som halv gubbe, det vill säga utan trumf, vinsten och sistans räknas inte och spelarna kan inte mäla. Om den part som angav hel gubbe lyckas, får den tolv poäng. Om den misslyckas, får den tolv minuspoäng. Till skillnad från halv gubbe, är det tillåtet att ”gubba sig ut” med hel gubbe. Det innebär att om en part som inte ligger på minuspoäng vinner hel gubbe, vinner den omedelbart partiet.

Partier

Turen att ge går vidare medsols. Om flera partier spelas, brukar man låta den som var förhand i den första given i ett avslutat parti vara givare i den första given i nästa parti.

Spel på tre personer

Vid spel på tre personer delas korten ut ett och ett tills alla spelarna har fått tolv kort. Varje spelare spelar för sig själv. Den spelare som tar flest kortpoäng i sticken får en poäng för vinsten. Om två eller tre spelare delar förstaplatsen, förs poängen för vinsten över till nästa giv precis som vid spel på fyra. Spelet går i övrigt till som vid spel på fyra personer.

Spel på två personer: plocketolva

Spel på två personer med talong brukar kallas *plocketolva*, eftersom spelarna drar nya kort ur talongen. Givaren delar först ut kort ett och ett, tills båda spelarna har sex kort var. De resterande tjugofyra korten läggs ner på bordet med baksidan upp och bildar talongen. När ett stick har spelats, drar spelarna varsitt kort ur talongen så att de fortsätter att sitta med sex kort var så länge kort finns kvar i talongen. Den som vann sticket

drar alltid först. När korten i talongen är slut, fortsätter spelet med de kort som spelarna har kvar på handen.

En spelare som mäter kung och dam måste ha tagit det senaste sticket och sammanlagt ha minst tre kort kvar på handen. Om det fortfarande finns kort kvar i talongen, måste mälningen göras innan ett nytt kort dras. Ett kort ur talongen som kompletterar en kung eller dam på handen kan därför inte användas för att mäla förrän nästa gång spelaren har tagit ett stick.

Pocketolva går i övrigt till som vid spel på fyra personer. Notera att samma regler för sticktagningen som vid spel på fyra gäller hela tiden, även när det finns kort kvar i talongen. Hel gubbe kommer i praktiken inte till användning, eftersom spelarna inte har insyn i alla sina kort vid givens början.

Spel på två personer: bordstolva

På två personer kan man också spela *bordstolva*. Givaren lägger ut sex kort i rad med baksidan upp framför förhand och en likadan rad med kort framför sig själv. Korten läggs ut växelvis, det första framför förhand, det andra framför givaren, och så vidare. Därefter ges tre kort till förhands hand och tre till givarens hand. Sedan lägger givaren ut ett kort med bildsidan upp på varje kort i de två tidigare utlagda raderna. Korten läggs ut växelvis med början hos förhand, precis som tidigare. Till slut ger givaren ytterligare tre kort till förhands hand och de sista tre korten till sin egen hand.

En spelare kan spela vilket som helst av korten på handen och de uppvända korten på bordet. Om ett uppvänt kort spelas, vänds det underliggande kortet upp och blir sålunda tillgängligt för spelaren. När detta kort spelas, blir platsen tom och spelaren har ett kort färre till förfogande. *Variant*: Spelarna måste spela det första sticket från bordet, innan handkortet tas upp.

En spelare som mäter kung och dam måste ha tagit det senaste sticket och sammanlagt ha minst tre kort kvar på handen och på bordet. Om ett kort spelades från bordet, måste mälningen göras innan spelare vänder upp ett eventuellt underliggande kort.

Bordstolva går i övrigt till som vid spel på fyra personer. Precis som vid pocketolva kommer hel gubbe i praktiken inte till användning, eftersom spelarna inte har insyn i alla sina kort vid givens början.

Källor

1. Sten Helmfrid, "Tolva ett skåniskt kortspel", Kartofilen 2/20, sid. 6–12 (2020).

