

Svängknack III



Inledning

Svängknack är ett sticktagningsspel för tre eller flera spelare. Det går ut på att ta minst ett av tre spelade stick och därmed få andel i en pott. Den spelare som först går med får välja trumf från två uppslagna kort. Det finns ett flertal olika varianter, och här beskrivs en som återgavs i en kommentar på webbsidan pokerforum.nu år 2011.

Kortlek och kortens rangordning

Man spelar normalt med 36 kort. Valörerna från två till fem tas bort från en vanlig kortlek. Om fler än sex spelare deltar, kan dock fler av de låga valörerna tas med.

Förberedelser

Spelarna måste komma överens om en grundinsats som skall vara delbar med tre och om ett maxbelopp för potten. Man drar kort om vem som börjar ge.

Insatsen

Spelet går medsols. Givaren sätter en grundinsats i potten innan given börjar. Denna insats sätts alltid, även om potten har kvar ett innehåll från föregående giv.

Given

Givaren delar ut tre kort var. Övriga kort bildar talongen. För att det skall bli spel krävs att någon spelare *svänger*. Det är bara förhand – det vill säga spelaren till vänster om givaren – och spelaren till vänster om förhand som har den möjligheten.

Förhand börjar att tala och har tre möjligheter: svänga, passa eller bjuda ”siste man”. Om förhand *svänger*, markeras detta genom att knacka i bordet. Om förhand passar, går turen att tala vidare till spelaren till vänster som har två möjligheter: svänga eller passa. Om spelaren till vänster också passar, avslutas given. Pottens innehåll ligger kvar, och turen att ge går vidare medsols.

Om förhand eller spelare två svänger, spelas given. Givaren lägger då upp de två översta korten ur talongen med bildsidan upp. Den spelare som svängde väljer trumffärg från dessa båda kort.

När trumffärgen har bestämts, får de spelare som ännu inte har talat ange om de är med eller inte. Spelaren till vänster om den som svängde talar först. En spelare som talar kan gå med eller passa. Den som går med markerar detta genom att knacka i bordet. Spelare som passar kastar in sina kort. Turen fortsätter fram till givaren, som är sist att tala. Notera att den spelare som svängde redan har förbundit sig att gå med och att om förhand passade, är hen ute och får inte gå med igen (såvida det inte är tvång, se

nedan). Om alla spelare passar sedan någon har svängt, vinner den svängande spelaren potten utan spel.

Förhand har vid sidan av att svänga och passa också möjligheten att bjuda ”siste man”. Det innebär att förhand går med om spelaren till vänster svänger och alla andra spelare passar, men förhand är ute ur spelet om någon annan än spelaren till vänster går med.

Om båda uppslagskorterna har samma färg, blir den färgen automatiskt trumf och given spelas som en tvångsgiv. Det innebär att alla spelare måste gå med. Notera att om det blir en tvångsgiv efter det att förhand har passat, måste förhand också gå med.

En spelare som svänger kan säga ”jag svänger på ett kort”. Givaren slår då bara upp ett kort ur talongen för att bestämma trumf. Given spelas som en tvångsgiv, precis som när båda korten har samma färg.

Det finns ett undantag från ovan angivna tvångsgivar: om potten är större än det överenskomna maxbeloppet, spelas given alltid som en vanlig giv.

Köpet

När det har avgjorts vilka spelare som fortfarande är med, får de kvarvarande spelarna köpa kort ur talongen. Spelaren som svängde börjar, och turen fortsätter medsols. En spelare som köper lägger bort önskat antal kort och drar lika många kort ur talongen. Högst två kort får köpas. Spelaren kan också säga sig vara nöjd och avstå från att köpa.

Spelet av korten

När köpet är avklarat, spelar spelaren som svängde ut till det första sticket. Om hen har trumfesset, måste detta spelas ut. I annat fall får vilket kort som helst spelas ut. Övriga spelare måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg måste om möjligt spela trumf. Om det heller inte går, måste spelaren spela ut ett kort i en annan färg med baksidan upp. Detta kallas för att *blanka* och innebär att spelaren inte längre kan vinna sticket. Om trumf spelades 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 det första sticket spelar ut till det andra. Hen måste om möjligt spela ut ett trumfkort. Om spelaren inte har trumf, måste hen blanka (det vill säga spela ett kort med baksidan upp). Det utspelade blankade kortet räknas som en trumf med lägre valör än den nominellt lägsta trumfen. Övriga spelare måste om möjligt följa färg, det vill säga spela trumf. En spelare som inte kan spela trumf måste blanka, men blankade kort som spelas till det redan påbörjade sticket är värdelösa och kan inte vinna. Sticket vinns av den som spelade det högsta trumfkortet. Det innebär att den som gjorde utspelet vinner, om ingen kan trumfa över det utspelade kortet.

Vinnaren av det andra sticket spelar ut till det tredje. Alla kort spelas öppet som vanligt. Om trumf spelades till sticket, vinner den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen.

Betalning

Betalningen går till på samma sätt i en tvångsgiv och i en vanlig giv. Varje spelare som tog ett stick får en tredjedel av potten. När potten har fördelats, skall varje spelare som

var med i spelet men inte tog ett stick betala lika mycket till potten som den innehöll innan den fördelades.

Om alla spelare som var med tog minst ett stick, säger man att ”potten går ut”. Det innebär att man börjar på en ny pott i nästa giv.

”Sjukt kul för en gambler, men jag vill även varna lite för detta spel”, avslutar författaren på pokerforum sitt inlägg om svängknack.

Källor

1. Inlägg på pokerforum av signaturen XXLaphroaig1. 8 apr 2011 [Läst den 6 november 2020]. pokerforum.nu.