

Gurka



Inledning

Gurka är sticktagningsspel för två eller fler spelare som går ut på att undvika att vinna sista sticket. Färgen spelar ingen roll i sticktagningen, endast valören. Den som vinner sista sticket i en giv och alla andra spelare som spelar ett kort av samma valör som det vinnande kortet i sista sticket får lika många poäng som valören. Spelarna slås ut efter hand som de når en viss sammanlagd poäng. Den som sist blir kvar vinner.

Liknande spel spelas i flera andra europeiska länder: *agurk* i Danmark, *ogórek* i Polen, *kurkku* i Finland, *gurka* i Norge och *gúrka* på Island. Spelexperten Dan Glimne har sagt att gurka förmodligen har ett baltiskt ursprung och kom till Sverige på 1930-talet. Mig veterligen är den första skriftliga, svenska referensen en artikel i Expressen från 1953.

Kortleken

Man använder en standardkortlek utan jokrar med 52 kort. Rangordningen är den vanliga, med ess högst och tvåa lägst.

Förberedelser

Om man spelar om pengar, måste man komma överens om insatsen. Poängen bokförs lämpligen i ett protokoll.

Giv

Vid spel om pengar, sätter alla spelarna den överenskomna insatsen i en gemensam pott före den första givningen. Givningen går liksom spelet i övrigt med. Givningen delas ut till sex kort till varje spelare. Kortet delas ut ett och ett med början hos förhand (det vill säga spelaren till vänster om givaren).

Variant: I somliga kretsar delas sju kort ut till varje spelare.

Variant: De kvarvarande korten i leken bildar talongen. Förhand får köpa valfritt antal kort eller stå nöjd. Om förhand köper, lägger hen bort önskat antal kort från handen och drar lika många överst från talongen. Övriga spelare får i tur och ordning välja mellan att köpa exakt lika många kort som förhand eller stå nöjd. Om förhand står nöjd, får ingen köpa.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Den som spelar ut till ett stick får spela valfritt kort. Övriga spelare spelar i tur och ordning varsitt kort till sticket. Den som står på tur måste antingen sticka över det dittills högsta kortet i sticket genom att spela ett kort av minst lika hög valör eller spela sitt lägsta kort. Färgen spelar ingen roll. Notera att av

två kort med samma valör sticker det sist spelade, och det räcker därför att spela ett lika högt kort för att sticka över. Den spelare som sist spelade den högsta valören i ett avslutat stick spelar ut till nästa.

Korten i ett stick spelas inte till mitten av bordet, vilket annars är brukligt i sticktagningsspel, utan spelarna lägger sina spelade kort framför sig med bildsidan upp i en rad från vänster till höger. Korten läggs lagom överlappande, så att alla kan se valörerna på de dittills spelade korten.

Variant: En spelare som står på tur att spela till ett stick behöver bara sticka över det senast spelade kortet. Om A till exempel spelar ut en trea, B spelar en dam och C kryper med en fyra, måste nästa spelare på tur sticka fyran, inte damen. *Variant på denna variant:* Korten spelas inte till separata stick, utan efter det första utspelet fortsätter turen medsols varv efter varv tills alla spelarna bara har ett kort kvar.

Variant: Om någon spelare spelar ett ess, måste nästa spelare på tur spela sitt lägsta kort. Det är i detta fall inte tillåtet att sticka över med ett ess.

Variant: Somliga spelar med överstickstvång, det vill säga en spelare som kan sticka över måste göra det. Det är med andra ord bara tillåtet att spela sitt lägsta kort om man inte kan sticka.

Variant: En spelare som sticker över måste göra det med det lägsta möjliga kortet på handen. Om en spelare till exempel har femma, knekt och kung på handen och tänker sticka över en tia, måste spelaren sticka med knekten.

Variant: En spelare som spelar ut till ett stick måste spela sitt lägsta kort.

Poäng

Det sista sticket avgör vem som förlorar given, men normalt spelas inte detta stick. När det femte och näst sista sticket är avklarat, lägger spelarna upp sitt sista kort. Den eller de spelare som har högst valör har förlorat och får poäng efter valören. Man säger att spelaren eller spelarna *flyger* detta antal poäng i protokollet. Notera att det inte spelar någon roll vem av spelarna med högst valör som skulle ha spelat sist till sticket och stuckit över de andra. Ess ger 14 poäng, kung 13 poäng, dam 12 poäng, knekt 11 poäng och övriga kort lika många poäng som valören anger (10 poäng för tia, och så vidare).

Spelets fortsatta gång

En spelare som sammanlagt har 30 eller fler poäng i protokollet är utslagen och deltar inte längre i spelet om den aktuella potten. Man säger att spelaren har *flugit ut* eller *blivit gurka*. En spelare som slagits ut får dock köpa in sig igen innan nästa giv börjar. Spelaren betalar en ny insats i potten och går in på samma poäng som den spelare som för tillfället har flest poäng. En spelare som har gjort ett återinköp får inte köpa in sig igen i samma pott. Om spelaren åter kommer upp i minst 30 poäng, är hen definitivt utslagen. En spelare är inte tvungen att utnyttja rätten att köpa in sig.

Variant: En spelare som ligger dåligt till i protokollet får köpa in sig redan innan hen är utslagen. Om en spelare till exempel har förlorat mycket, men övriga spelare har 0 eller bara några enstaka poäng, kan det vara fördelaktigt att köpa in sig omedelbart, eftersom spelaren då går in på en låg poäng. Fortfarande gäller att spelaren bara får köpa in sig igen en gång i samma pott – oavsett när återinköpet görs.

Variant: Det kostar inget att köpa in sig igen. Varje spelare har rätt till ett gratis återinköp.

Variant: Det finns flera varianter på målpoängen. Somliga spelar till 20 poäng. Några spelar så att man slås ut om man har *fler* än 30 poäng, det vill säga minst 31.

Variant: Somliga spelare bokför negativa poäng, så att ess ger -14 poäng, och så vidare, och en spelare som hamnar på -30 poäng eller lägre slås ut. Detta är dock bara en kosmetisk skillnad. Resultatet blir detsamma som med positiva poäng.

När bara en spelare återstår, har hen vunnit potten. Om spelet fortsätter med en ny pott, betalar alla spelarna på nytt den överenskomna insatsen till potten. Poängen nollställs i protokollet, och turen att ge går vidare medsols.

Variant: Spelarna sätter ingen insats före första givn. En spelare som slås ut får betala vinnaren en överenskommen insats gånger poängvärdet av det kort de slås ut med. Om man till exempel spelar om 1 krona poängen och en spelare slås ut i en giv där hen lägger upp en åtta, måste spelaren betala 8 kronor till vinnaren. (Om man spelar med denna variant, kan det vara lämpligt att inte tillåta återinköp.)

Om alla kvarvarande spelare kommer upp i minst 30 poäng efter en giv, slås ingen av dem ut i den aktuella givn. Spelet fortsätter, och i de följande givarna gäller att spelaren eller spelarna med högst valör slås ut direkt oberoende av valörens storlek. Om situationen att alla kvarvarande spelare slås ut i en giv uppstår igen, gäller åter att ingen av spelarna i den aktuella givn slås ut, och så vidare. Spelet fortsätter på så sätt tills bara en spelare återstår.

Källor

1. Expressen, 11 oktober 1953, sid. 7.
2. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1975), sid. 85–86.
3. Björn Holmström, *Stora kortspelsboken* (Prisma, Stockholm, 1981), sid. 176–177.
4. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patienser* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 18–19.
5. Dan Glimne, *Familjens bästa kortspel* (Stevali, Kalmar, 2022), sid. 220–221.
6. Andreas Nyberg, *Roliga kortspel och tävningsspel för hela familjen* (Semic, Sundbyberg, 2023), sid. 29–30.
7. Fråga om kortspelet Gurka. 10 juli 2007 [Läst den 11 maj 2024]. https://arkiv.svenskbridge.se/e107_plugins/forum/forum_viewtopic.php?13382
8. Roliga och lätta kortspel. Inlägg av Gurkmojj och Mupper den 1 respektive 3 juli 2013 [Läst den 11 maj 2024]. <https://www.flashback.org/t2171749>
9. John McLeod. Cucumber. 1 maj 2024 [Läst den 11 maj 2024]. <https://www.pagat.com/last/cucumber.html>

