

Hindersche



Inledning

Hindersche eller hintersche – också känt som 4-Strich – är ett poängsticktagningsspel för fyra deltagare från Schwarzwald i sydvästra Tyskland som går ut på att undvika att ta ögon i sticken. Den här texten bygger på regler från Bad Rippoldsau-Schapbach.

Kortlek

Man spelar med 36 kort. Valörerna från två till fem tas bort från en vanlig kortlek.

Förberedelser

Om man spelar om pengar, måste spelarna komma överens om insatsen. Om poängen bokförs på traditionellt vis, behövs en griffeltavla, en tvättsvamp och en krita.

Kortens rangordning och poängvärde

Det finns alltid en trumffärg. Den högsta valören i trumf är knekten i den utsedda trumffärgen. Detta kort kallas för *den gamla* ("de alt" på den regionala dialekten). Den näst högsta valören i trumf är den andra knekten med samma kulör som trumffärgen. Detta kort kallas för *den lilla* ("de kloei"). Om till exempel spader är trumf, så är spader knekt den gamla och klöver knekt den lilla. Under de båda knektarna kommer övriga kort i trumffärgen i den vanliga ordningen, från högst till lägst: ess, kung, dam, tio, nio, åtta, sju och sex.

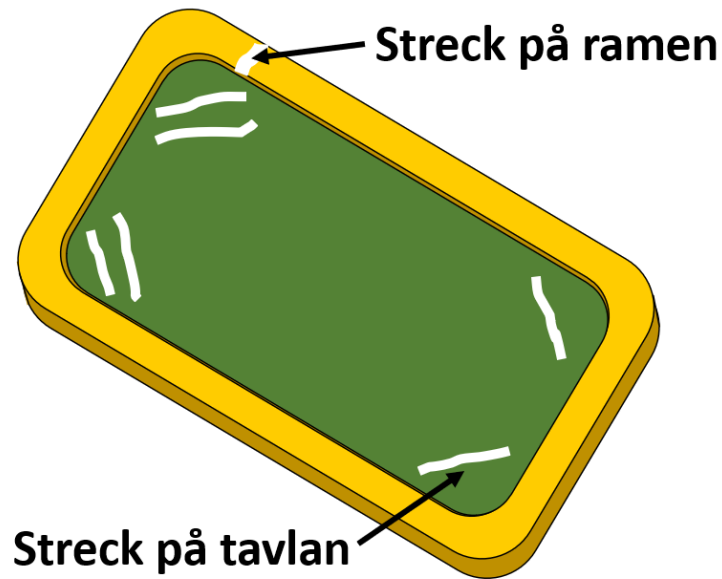
I den andra färgen med samma kulör som trumffärgen rangordnas korten i samma ordning som trumfkorten under den lilla, det vill säga ess, kung, dam, tio och så vidare. Rangordningen är densamma i de två färgerna med annan kulör än trumffärgen, dock med knekten placerad mellan damen och nian eftersom den inte ingår i trumffärgen. Kortet från högst till lägst är således: ess, kung, dam, knekt, tio och så vidare.

Trumfknektarna – den gamla och den lilla – är värda 12 ögon var, essen 11 ögon, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon och de två knektarna med annan kulör än trumffärgen 2 ögon. Det finns sammanlagt 140 ögon i leken.

Omgångar och markering av poäng

Ett parti spelas i fyra omgångar och varje enskild omgång spelas i två faser. Det gäller att ta så få ögon som möjligt. I den första fasen av en omgång får den spelare som har flest ögon i respektive giv ett streck, och i den andra fasen skall spelarna "putsas" bort strecken. Den spelare som sist har kvar streck har förlorat omgången.

Poängen markeras av tradition med krita på en griffeltavla, se figuren nedan. Varje spelare har ett hörn av tavlan. Förlorade streck i en enskild giv markeras med diagonala



Figur 1. Poängen i hindersche markeras av tradition på en griffeltavla. De fyra spelarnas poäng i omgången bokförs i respektive hörn av tavlan. Poängen för vunna omgångar markeras på ramen.

streck i hörnen. När ett streck putsas bort, suddas det aktuella strecket ut med en fuktad tvättsvamp eller trasa. En förlorad omgång markeras med ett streck på ramen. Detta görs på långsidan av tavlan, alldeles intill det aktuella hörnet.

Given

Given går liksom spelet i övrigt motsols. Man drar om den första given. Den som får lägst kort ger. Alternativt kan den spelare som senast kom med i spelet ge. Givaren delar ut nio kort var till varje aktiv spelare. Korten ges tre och tre. Givaren vänder sedan upp det understa bland de sist utdelade tre korten, och färgen på kortet anger trumf. Ibland finns det bara två eller tre aktiva spelare i en giv. De resterande korten är i så fall inte längre med i spelet, utan läggs åt sidan.

Spelet av korten

Förhand, det vill säga spelaren till höger om givaren, spelar ut till det första sticket. En spelare som har kort i den utspelade färgen måste antingen följa färg eller spela trumf. Spelaren får inte saka. En spelare som inte har kort i den utspelade färgen får spela valfritt kort. Om minst en trumf spelades till ett stick, vinns sticket av 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.

En spelare som har spelat det högsta kortet i den utspelade färgen kan av misstag eller avsiktligt plocka upp sticket trots att det också spelades trumf. Detta kallas för "schleipfen". Om ingen av de övriga spelarna invänder mot detta före utspelet till nästa stick, så görs ingen rättelse utan manövern accepteras.

Den första fasen

I den första fasen delas streck ut. När en giv är slut, räknar spelarna antalet ögon tagna i stick. Om en spelare har tagit minst 100 ögon, har hen lyckats med en *genommarsch* ("Durchmarsch") eller *att göra hundra*. Det innebär att var och en av de övriga spelarna får varsitt streck. Om alla spelarna har färre än 100 ögon och ingen spelare således har gjort genommarsch, har spelaren med flest ögon förlorat och får ett streck.

Om två eller tre spelare delar sistaplatsen, spelar man en extragiv för att avgöra vem av dem som får strecket. Den av dem som satt närmast till höger om givaren i den oavgjorda given blir förhand i extragiven. Den av förlorarna som sitter till vänster om förhand blir givare i extragiven. Om det åter är oavgjort mellan flera spelare, blir det en ny extragiv dem emellan. När det oavgjorda läget har avgjorts,* fortsätter man där spelet avbröts. Spelaren till höger om den som var givare i den ursprungliga oavgjorda given blir ny givare. Om alla fyra spelarna hamnar på 35 ögon, blir det ingen extragiv. Alla spelarna får då varsitt streck.

Den första fasen fortsätter tills det finns minst fyra streck på tavlan. Notera att om någon gjorde en genommarsch i den sista given, kan det finnas upp till sex streck på tavlan. (I det mycket ovanliga fallet att alla spelarna får 35 ögon i den sista given, kan det finnas upp till sju streck på tavlan.)

Den andra fasen

I den andra fasen skall spelarna putsa bort strecken på tavlan ("butzen"), och det gäller att inte sist bli sittande med streck kvar. En spelare som putsar bort sitt sista streck går ut och deltar inte i det fortsatta spelet i omgången. En spelare som inte fick något streck i den första fasen spelar inte den andra fasen.

I den andra fasen gör en spelare genommarsch om hen tar minst 100 ögon eller om hen tar alla nio sticken. Så länge tre eller fyra spelare är kvar i spelet, putsas strecken bort på följande sätt efter varje avslutad giv:

- Om det sammanlagt finns fler än fyra streck på tavlan och en spelare gör genommarsch, putsar spelaren som gjorde genommarsch bort två streck. Om det finns tre eller fyra streck och en spelare gör genommarsch, putsar spelaren som gjorde genommarsch bort två streck och övriga spelare får varsitt streck.
- Om det finns fler än fyra streck och ingen spelare gjorde genommarsch, har spelaren med minst antal ögon vunnit given och putsar bort ett streck.
- Om det finns fyra streck och ingen spelare gjorde genommarsch, har spelaren med minst antal ögon vunnit given och spelaren med flest ögon har förlorat. Vinnaren putsar bort ett streck och förloraren får ett streck. Det sammanlagda antalet streck förändras således inte.

* Källorna anger inte tydligt hur extragivar avgörs, men rimligtvis bör följande gälla: Om ingen spelare gör en genommarsch, förlorar den spelare som har flest ögon. Om två spelare deltar och den ena spelaren gör en genommarsch, har den andra spelaren förlorat. Om fler än två spelare deltar och en spelare gör en genommarsch, förlorar den av de övriga som har flest ögon. Om fler än en av de övriga spelarna ligger i topp med lika många ögon, spelar de en ny extragiv. Att ta minst 100 ögon räknas alltid som genommarsch, men när bara två eller tre spelare deltar i en extragiv, räknas det också som en genommarsch om man tar alla nio sticken.

- Om det sammanlagt finns tre streck och ingen spelare gjorde genommarsch, har spelaren med flest ögon förlorat och får ett streck.

Notera att det inte är möjligt att komma ner till två streck, så länge det finns tre eller fyra spelare kvar. När bara två spelare återstår, putsar en spelare som gjorde genommarsch bort två streck. I annat fall putsar den som tog minst antal ögon bort ett streck. Förloraren i en giv får inte något streck. Det innebär att det sammanlagda antalet streck minskar efter varje giv i detta skede. Omgången är slut, när bara en av spelarna har streck kvar på tavlan.

Om två eller fler spelare delar första- eller sistaplatsen i en giv, gör de inblandade spelarna upp i en extragiv på samma sätt som i den första fasen.[†] Regeln att alla spelarna får ett streck om alla har 35 ögon gäller inte i denna fas.

När bara två spelare är kvar i den andra fasen, kan en spelare med dåliga kort begära omgiv. Detta kallas för ”ein Hübscher anbieten”. Om motspelaren går med på det, blir det omgiv med samma givare.

Det fortsatta spelet

Turen att ge går vidare motsols. När en omgång är slut, får den spelare som förlorade omgången ett streck på ramen. Om en spelare fick alla streck som delades ut i den första fasen utan att någon annan spelare fick något streck, är detta en extra nesa. Spelaren får då istället två streck på ramen. Ett parti spelas alltid i fyra omgångar.

När ett parti är slut, betalar varje spelare som har markeringar på ramen en insats per streck till varje annan spelare. Antag till exempel att A har tre streck, B ett streck och C och D inget streck. A betalar då tre insatser till de övriga spelarna och B en insats. Det innebär att A sammanlagt har förlorat åtta insatser, B har gått jämnt ut och C och D har vunnit fyra insatser var.

Källor

1. Wikipedia. Hindersche. 6 november 2022 [Läst 26 november 2022]. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hindersche>
2. Uwe Schoch. Spielregeln im ”Hindersche”. 8 mars 2014 [Läst 26 november 2022]. <https://www.uschoch.de/files/spielregeln.pdf>
3. Personlig kommunikation via email med Paul Eaton den 27 november och 3 december 2022.

[†] Vinnaren i en extragiv är i första hand en spelare som gör en genommarsch. Om ingen spelare gör en genommarsch, vinner den spelare som har minst antal ögon. Förloraren utses på samma sätt som vid extragivar i den första fasen.