

Sheepshead



Inledning

Sheepshead är ett amerikanskt poängsticktagningsspel som spelas av två upp till åtta spelare. Här presenteras en variant för fem spelare, som hämtades från en webbsida på 1990-talet. Sidan är numera borttagen, men har återuppstått på annat ställe.

Kortleken

Sheepshead spelas med en vanlig kortlek utan jokrar där alla kort under sju har tagits bort, så att 32 kort återstår.

Damerna, knektarna och ruterkorterna utgör tillsammans stående trumf i spelet. Rangordning i trumfen är från högst till lägst: klöver dam, spader dam, hjärter dam, ruter dam, klöver knekt, spader knekt, hjärter knekt, ruter knekt och resterande ruterkort i ordningen ess, tio, kung, nio, åtta och sju. Trumfen består sammanlagt av fjorton kort. I övriga tre färger rangordnas korten i samma ordning som ruterkorterna från esset och neråt: ess, tio, kung, nio, åtta och sju. Varje sidofärg består av sex kort.

Alla kort är värda ett visst antal poäng eller ögon. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon och knektarna 2 ögon. Övriga kort (nior, åttor och sjuor) är inte värda någonting. Det finns sammanlagt 120 ögon i leken.

Förberedelser

Innan spelet börjar, måste spelarna komma överens om huruvida man spelar om pengar, och i så fall värdet av en basenhet.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut ett varv med tre kort, två kort till talongen, och slutligen ett varv med tre kort så att alla spelare har sex kort var.

Ta upp talongen

När korten har delats ut, måste spelarna i tur och ordning säga om de är beredda att ta upp de två korten på bordet och bli spelförare. Förhand talar först. Turen att tala fortsätter sedan medsols, antingen tills en spelare valt att ta upp korten eller tills alla spelare har nekat. I det senare fallet avslutas given. Korterna samlas ihop för ny giv, och turen att ge går vidare medsols.

Om en spelare väljer att plocka upp korten på bordet, är hen spelförare. Spelaren skall ensam eller tillsammans med en partner ta mer hälften av kortpoängen för att gå hem. Övriga spelare är *motspelare* och skall hindra spelföraren och hans eventuella partner från att gå hem. Innan spelet börjar, måste spelföraren lägga bort två kort från handen så att hen åter sitter med sex kort.

Nominellt sett är den spelare som har ruterknekten partner till spelföraren. Spelaren kallas för *the boy* och får inte ge sig till känna. Partnerskapet röjs normalt genom att ruterknekten spelas till ett stick, men kan också avslöjas genom att partnern annonserar en fördubbling av spelets värde som kallas "double crack" (se nedan).

Om ruterknekten finns på spelförarens givarhand eller bland de två korten på bordet, spelar spelföraren ensam mot övriga fyra spelare. Om spelföraren har starka kort och ruterknekten sitter på någon av de övriga spelarnas händer, kan hen annonsera att hen spelar utan partner. Detta kallas för "throwing off the boy" och måste anges före första utspel.

Fördubblingar

Det finns en rad omständigheter som fördubblar vinsten eller förlusten för spelarna i given. Om flera av dessa faktorer föreligger, görs lika många fördubblingar som det finns faktorer.

Doubler. Om ingen plockade upp korten i föregående giv, fördubblas spelets värde. Om detta skett flera gånger i rad, sker lika många fördubblingar.

Schneider. Om någondera parten – det vill säga spelföraren med eventuell partner eller motspelarna – tar färre än 30 kortpoäng, har den förlorande parten blivit *schneider*. Det fördubblar spelets värde.

Inget stick. Om någondera parten – det vill säga spelföraren med eventuell partner eller motspelarna – inte lyckas ta ett enda stick, fördubblas spelets värde. (Detta medför automatiskt schneider, och den totala faktorn med schneidern inräknad blir fyra.)

Blitzing. Om den spelare som tar upp korten på bordet sitter med båda svarta damerna, kan spelaren innan korten på bordet tas upp annonsera "blitz". Detta fördubblar spelets värde. Notera att spelaren inte är tvungen att annonsera blitz.

Indian blitzing. Om den spelare som tar upp korten på bordet sitter med båda röda damerna, kan spelaren innan korten på bordet tas upp annonsera "indian blitz". Detta fördubblar spelets värde. Notera att spelaren inte är tvungen att annonsera indian blitz.

Cracking. En motspelare som sitter efter spelföraren i riktning medsols från förhand – och således inte har haft möjlighet att ta upp korten på bordet – kan fördubbla värdet av spelet genom att annonsera "crack". Om spelaren har de svarta eller röda damerna, kan värdet i stället fyrfaldigas genom att spelaren annonserar "blitz crack" respektive "indian blitz crack". I det osannolika fallet att spelaren sitter med alla fyra damerna, kan dessa angivelser kombineras och värdet av spelet åttafaldigas.

Double cracking. Om spelföraren har en partner och någon av motspelarna har annonserat någon variant av crack, så kan partnern annonsera "double crack". Detta fördubblar åter spelets värde. Partnern har därmed avslöjat att hen är *the boy*.

Triple cracking. Om spelförarens partner har annonserat double crack, så kan vem som helst av de två återstående motspelarna – de som inte annonserade crack – annonsera "triple crack". Detta fördubblar spelets värde ytterligare en gång.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Man måste följa färg, det vill säga spelarna måste om möjligt spela ett kort i samma färg som utspelskortet. En spelare som inte kan följa färg får spela vilket kort som helst. Notera att de fjorton trumfkorten räknas som en egen färg.

Om trumf spelas till ett stick, vinner det högsta trumfkortet. I annat fall vinner det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Betalning

När alla sex sticken har spelats, räknar båda parterna ihop antalet ögon som de har tagit i sticken. De två korten som spelföraren lade bort räknas alltid till spelförarens stick. Spelföraren och spelförarens eventuella partner vinner spelet, om de tillsammans tar minst 61 ögon.

Om spelföraren vinner tillsammans med en partner utan att några fördubblingsfaktorer föreligger, förlorar var och en av de tre motspelarna en basenhet. Av dessa får spelföraren två basenheter, medan partnern får en. Om spelförarens sida istället förlorar, fördubblas betalningarna. Detta kallas för "double the bump". Spelföraren måste betala fyra basenheter och partnern två, medan de tre motspelarna erhåller två basenheter var.

Om spelföraren spelar ensam, sker alla betalningar mellan respektive motspelare och spelföraren. Det innebär att spelföraren vinner fyra basenheter och de fyra motspelarna förlorar en basenhet var, om spelet går hem. Om spelföraren förlorar, så gäller fortfarande double the bump. Spelföraren förlorar således åtta basenheter och motspelarna vinner två basenheter var.

De ovan angivna grundbeloppen fördubblas en gång för varje fördubblingsfaktor som föreligger. Om spelföraren till exempel förlorar schneider tillsammans med en partner samtidigt som spelföraren har annonserat blitz och en av motspelarna har annonserat crack, så är det sammanlagt fyra fördubblingar (double the bump på grund av förlust, schneider, blitz och crack). Det innebär att varje motspelare vinner sexton basenheter, spelföraren förlorar trettiotvå basenheter och spelförarens partner förlorar sexton basenheter.

Källor

1. Stephen Blessing. How to Play Sheepshead. 10 januari 1996 [Läst 28 februari 1997]. <http://www.psy.cmu.edu/~sb6s/sheepers.html>
2. Stephen Blessing. Sheepshead. 2006 [Läst 9 oktober 2022]. http://www.theblessing-family.com/steve/fun_pages/sheepshead.html
3. Wikipedia. Sheepshead. 28 augusti 2022 [Läst 9 oktober 2022]. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sheepshead_\(card_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sheepshead_(card_game))