

Skitgubbe



Inledning

Skitgubbe är ett slags sticktagningsspel som spelas i två faser. I den första fasen samlar spelarna på sig kort, och i den andra fasen försöker de så snabbt som möjligt blir av med korten igen. Den som sist har kort kvar har förlorat och blivit skitgubbe. Tre eller fyra spelare brukar anses vara optimalt, men man kan också vara flera. I slutet av denna artikel beskrivs en anpassning som gör att man även kan spela på två.

Det finns ett stort antal regelvarianter. En vattendelare bland varianterna är om bara två spelare eller om alla spelarna spelar till sticken i den första fasen. Det sistnämnda sättet att spela torde numera vara det vanligaste och är det som beskrivs här.

För att kunna referera till alla regelvarianter på ett enkelt sätt har de indexerats med bokstäver från A till V.

Kortleken

Man använder en vanlig kortlek med femtiotvå kort utan jokrar. Kortens rangordning är den vanliga med ess högst och tvåa lägst.

Giv

Givaren delar ut tre kort var i riktning medsols med början hos spelaren till vänster. Kortet ges normalt ett och ett. Resterande kort läggs mitt på bordet med baksidan upp och bildar talongen.

A. Variant: Givaren delar bara ut två kort var, och spelarna spelar sedan den första fasen med två kort på handen.

Första fasen

När spelarna har tagit upp och sorterat korten, spelar spelaren till vänster om givaren ut ett eller flera kort av samma valör. Övriga spelare i riktning medsols lägger sedan i tur och ordning ut ett eller flera kort med sinsemellan samma valör till sticket. Färgen spelar ingen roll. Så fort man har spelat till sticket, drar man upp lika många nya kort från talongen så att man hela tiden sitter med tre kort på handen.

B. Variant: Första utspelet i första givningen görs av den spelare som sitter med kortet av lägst valör. Spelarna anger högt sitt lägsta kort.* Sedan görs alltid första utspelet av den som blev skitgubbe i föregående giv.

* Uppgiftslämnaren sade att han inte kände till någon förutbestämd metod att avgöra första utspelet om flera spelare har den lägsta valören. Förslagsvis görs utspelet då av den av dem som har förhand, det vill säga som först fick kort i givningen.

Sticket vinns av den spelare som spelade kortet eller korten med högst valör. Om fler än en spelare har spelat kort av den högsta valören, spelar dessa spelare till sticket en gång till med samma inbördes turordning som tidigare. Den av dem som då spelar högst valör vinner. Om sticket fortfarande inte är avgjort, fortsätter de spelare som spelade högst valör andra gången att spela till sticket ännu en gång, och så vidare om det händer igen. Spelarna fyller hela tiden på sina händer från talongen så att de sitter med tre kort. Att spela ett kort av samma valör som redan har spelats till sticket så att man går upp i delad ledning kallas för att göra ett *motlägg*.

När sticket inklusive eventuella motlägg är avgjort och spelarna har fyllt på sina händer till tre kort, får de spelare som så önskar lägga ytterligare kort på sticket av valörer som redan finns där. Detta kallas för att *slänga på* kort och påverkar inte vem som vinner sticket. Spelarna drar sedan lika många nya kort från talongen så att handen återställs till tre kort. Det är tillåtet för en spelare att slänga på kort av fler än en valör, men efter det att spelaren har dragit nya kort från talongen för att ersätta dem som har slängts på får inga ytterligare kort slängas på.

C. Variant: Det är tillåtet för vem som helst av spelarna att när som helst efter det första utspelet och innan sticket har vänts bort slänga på kort. Kortet läggs överst i sticket och påverkar inte vem som vinner sticket. En spelare som slänger på kort måste hela tiden dra lika många nya kort ur talongen. Kortet får slängas på även efter det att man har börjat göra upp om segern i sticket efter ett motlägg, och det är tillåtet att slänga på ytterligare kort sedan man redan slängt på kort och dragit nya kort från talongen. Man brukar ofta säga "slänger på" när kort slängs på; detta är förstås obligatoriskt, om det råder minsta oklarhet kring vilka kort som spelas och vilka som slängs på. Den spelare som vinner sticket får inte vända bort det förrän alla spelare är färdiga med att slänga på kort. *Variant på denna variant:* Spelaren som vinner sticket får vända bort det så snabbt som möjligt, utan att invänta andra spelare som vill slänga på fler kort.

D. Variant: Spelarna får bara slänga på kort av samma valör som de själva spelade. Detta får göras när som helst efter det att spelaren har spelat till sticket. En spelare som drar fler kort av samma valör som hen har spelat eller slängt på får slänga på även dessa kort och dra nya från talongen, och så vidare om det händer igen. Om det blir ett motlägg, får de spelare som spelar på nytt till sticket slänga på fler kort av den valör som de spelar på nytt. Dock får de inte slänga på fler kort av den valör som de spelade tidigare.

E. Variant: Det är inte tillåtet att slänga på kort, och en spelare som spelar till ett stick får bara lägga ett kort.

F. Variant: Om två eller fler spelare spelar kort av samma valör till sticket, sticker dessa kort alla kort av valörer som bara har spelats av en spelare. En spelare gör således ett motlägg, även om korten av samma valör är lägre än den dittills högsta valören i sticket. Om det görs motlägg i flera valörer, så sticker motlägget i högst valör övriga motlägg. De spelare som delar ledningen i sticket gör upp på vanligt sätt genom att åter spela till sticket. Även när man gör upp gäller att det högsta motlägget sticker alla övriga kort. När man spelar med den här regelvarianten, används lämpligen också variant D ovan att spelarna bara får slänga på kort av den valör som de själva spelade.

G. Variant: En spelare som kan göra ett motlägg måste göra det. Om man inte använder variant F ovan, innebär det att en spelare som har ett eller flera kort av den dittills högsta valören i sticket måste spela något eller några av dessa kort. Om man spelar med variant F, gäller följande: En spelare som kan spela ett eller flera kort av en valör som redan tidigare har spelats till sticket måste göra det, såvida det inte redan har gjorts ett

motlägg i en annan, högre valör. I sådant fall kan spelaren inte nå oavgjort läge och får spela vilket kort som helst. En spelare som kan göra motlägg i flera olika valörer måste göra motlägg i den högsta.

H. Variant: Denna variant förutsätter att man spelar med varianterna C och G ovan. En spelare som ännu inte har spelat till sticket får inte slänga på den dittills högsta spelade valören (eftersom hen därmed skulle kunna undvika kravet att göra motlägg).

En spelare som står på tur att spela till ett stick men som inte har något lämpligt kort på handen kan istället ta det översta kortet ur talongen och direkt spela detta kort till sticket. Detta kallas för att *chansa* eller *våga*. Som vanligt gäller att lagt kort ligger. En spelare som har chansat får inte ändra sig när hen ser det uppslagna kortet, utan måste spela detta kort. Notera att det är tillåtet att chansa även vid utspelet.

När en spelare har vunnit ett stick, tar spelaren samtliga kort som har spelats till eller slängts på sticket och lägger dem i en hög bredvid sig. Därefter spelar hen ut till nästa stick. Sticktagningen fortsätter sedan på ovan angivna sätt.

Den spelare som drar det sista kortet från talongen får varken titta på detta kort eller spela kortet till ett stick, utan låter det ligga bredvid sig med baksidan upp. När talongen har tagit slut, är det inte längre möjligt för spelarna att fylla på med fler kort. Spelarna fortsätter att spela med de kort de har på handen, tills någon spelare som står på tur att spela till ett stick inte har något kort kvar. Om det sista sticket vid detta tillfälle inte är avslutat, tar alla spelarna tillbaka de kort som de spelade till sticket. Om ett stick vänds bort och någon spelare spelade sitt sista kort till sticket, behöver man inte påbörja ett nytt stick utan kan omedelbart avsluta den första fasen.

I. Variant: När en spelare har tagit det understa kortet från talongen, spelas det pågående sticket om möjligt färdigt och första fasen är sedan avslutad. Denna variant kan vara lämplig att använda, när man spelar med variant C ovan.

J. Variant: Denna variant används i första hand när man spelar med variant C ovan. När det sista kortet i talongen har dragits, får spelarna inte slänga på kort till ett stick förrän de själva har spelat till sticket och det står klart att de inte kommer involveras i ett oavgjort läge som innebär att de måste spela fler kort till sticket. (Detta förhindrar att spelare slänger på så många kort att de inte längre kan spela när de står på tur.)

Mellan faserna

När den första fasen är slut, vänder den spelare som drog det sista kortet från talongen upp kortet så att bildsidan blir synlig. Färgen på kortet anger trumf i den andra fasen av spelet.

K. Variant: Det understa kortet i talongen vänds upp omedelbart efter det att givaren har delat ut korten till spelarna och skjuts in under talongen så att en del av bildsidan förblir synlig. Därmed vet spelarna redan från början vilken färg som kommer att bli trumf i den andra fasen. Det uppvända kortet behandlas i övrigt som det understa kortet i talongen, när detta är dolt. Notera att den första fasen fortfarande spelas utan trumf.

Spelarna tar upp alla de kort som de har vunnit i stick och kombinerar med de kort som eventuellt återstår på handen eller har tagits tillbaka från det sista sticket. Den spelare som sitter med det sista kortet från talongen plockar också upp detta kort.

Om en eller flera spelare efter detta har färre än fem kort på handen, får dessa spelare dela på alla så kallade skitkort, det vill säga alla lankor från två till fem. I förekommande fall sorterar alla spelarna – även de som skall få skiten – ut alla tvåor, treor, fyror och femmor från sina händer. Notera att även lankorna i trumf skall sorteras ut. Skitkorten blandas av någon av de övriga spelarna och delas ut ett och ett till de berörda spelarna. Ibland kan det hända att antalet skitkort inte är delbart med antalet berörda spelare och att någon eller några spelare därför får ett skitkort mer än de andra. Det saknas fasta regler för denna eventualitet. Spelarna brukar komma överens om vilka som får ett kort mer, om och när situationen uppstår. *Tips:* Skitkorten kan förslagsvis delas ut i samma inbördes ordning som de berörda spelarna spelade till det första sticket.

L. Variant: Skitkorten utgörs av korten två till fem i alla fyra färgerna och dessutom av sexan i trumf.

M. Variant: Det minsta antalet kort som krävs för att undvika skitkorten varierar. Det finns uppgifter både om en gräns på sex, sju och tio. *Tips:* Gränsen kan anpassas efter antalet deltagare, så att den blir lägre ju fler spelare som deltar.

N. Variant: Det minsta antalet kort som krävs för att undvika skitkorten anges av valören på det kort som bestämmer trumf. Valören på ess räknades i detta sammanhang som fjorton, kung som tretton, dam som tolv och knekt som elva.

Andra fasen

Den spelare som drog det sista kortet från talongen gör det första utspelet i den andra fasen. En spelare som spelar ut till ett stick i den andra fasen får lägga valfritt kort eller valfri sekvens från den egna handen. En sekvens är en obruten följd av kort i en färg, till exempel hjärter nio, tio och knekt. Det råder inte något tvång att spela alla kort i en befintlig sekvens på handen, utan en spelare kan välja att bara spela en del av den.

O. Variant: Den spelare som tog det sista avslutade sticket i den första fasen gör det första utspelet i den andra fasen.

Turen att spela till sticket går vidare medsols. En spelare som spelar till stickhögen måste antingen spela ett kort eller en sekvens i samma färg och av högre valör än det översta kortet eller spela ett kort eller en sekvens i trumf. Om trumf ligger överst i stickhögen, återstår förstas bara alternativet att trumfa över. Att spela ut eller att spela på till ett stick kallas för att göra en *läggning*.

P. Variant: Den andra färgen av samma kulör som trumffärgen är *otrumfbar*. Om till exempel hjärter är trumf, är ruter otrumfbar. Sekvenser i den otrumfbara färgen kan bara tas över av högre sekvenser i samma färg, men inte av trumf. En annan källa kallar den otrumfbara färgen för *mottrumf*.

Q. Variant. Klöver är permanent otrumfbar. Detta kallas spel med hårda klöver eller elektrisk klöver. Om klöver är trumf, finns ingen otrumfbar färg.

R. Variant. Variant på variant Q ovan. Om klöver är trumf, blir spader otrumfbar.

Om en spelare inte kan eller vill spela kort till ett stick, måste hen ta upp det översta kortet ur stickhögen och alla kort i sekvens från detta kort. Notera att detta gäller även om sekvensen har spelats i flera läggningar. Om A till exempel spelar ut klöver tre, B spelar klöver sex och sju, C spelar klöver åtta, nio och tio och D inte kan gå över, måste D således ta upp hela sekvensen från sex till tio (dock inte trean, eftersom den inte sitter

i en obruten följd med de andra korten). Att ta upp kort brukar kallas för att *plocka* eller *supa*.

S. Variant: En spelare som plockar måste ta upp den *understa* sekvensen i stickhögen.

T. Variant: En spelare som plockar skall inte ta den översta (eller den understa, om man spelar med variant S) *sekvansen* i stickhögen, utan den översta (understa) *läggningen*.

Om någon plockar, går turen att spela till sticket vidare medsols. Den spelare som står på tur måste på samma sätt som tidigare antingen gå över det översta kortet i stickhögen eller plocka. Om denna spelare också plockar, måste hen ta det översta kortet och alla kort i sekvens från det och turen att spela till sticket går vidare medsols. Om en spelare väljer att plocka det eller de sista korten i stickhögen, gör nästa spelare medsols utspel till ett nytt stick.

U. Variant: Om en spelare plockar, måste spelarna i riktning medsols fortsätta att plocka den översta sekvensen tills stickhögen är slut. Detta kallas för *tvångsplock*. Utspelet till nästa stick görs av spelaren närmast medsols från den som sist plockade.

Ett stick är komplett när det finns kort från lika många läggningar i stickhögen som det fanns aktiva spelare kvar när utspelet till sticket gjordes. Att spela sist till ett stick och därmed avsluta det kallas för att *göra avstick*. Antag till exempel att fyra personer fortfarande har kort kvar på handen. A spelar ut, B och C går båda över, och D väljer att plocka. Antag vidare att korten från B och C utgör en sammanhängande sekvens. D måste då plocka både B:s och C:s kort, och endast korten från A:s utspel återstår i stickhögen. A står åter på tur och måste gå över korten i sitt eget utspel. Om sedan B och C



Skitgubbe kommer förmodligen från det finska spelet myllymatti, som är känt sedan början av 1800-talet. Det översattes först till mjölnarmatte på svenska och blev sedan mjölis eller mas. Mjölnaren Mylly Matti är en del av finsk folklore och beskrivs av Zacharias Topelius som godhjärtad men lättlurad karl som ofta går omkring med en säck.

båda går över, finns det kort från fyra läggningar i sticket: A:s utspel, A:s andra spel till sticket samt B:s och C:s andra spel till sticket. Sticket är således komplett. Den spelare som gör avsticket lägger bort korten från stickhögen med baksidan upp i en separat hög och spelar ut till nästa stick. De bortlagda korten är inte längre med i spelet.

V. Variant: Om en spelare fullbordar en hel sekvens från två till ess i en färg, räknas det som avstick oavsett hur många läggningar som det finns kort från i stickhögen.

En spelare som inte längre har några kort kvar har gått ut och riskerar inte längre att bli skitgubbe. Om en spelare går ut samtidigt som hen gör avstick, görs nästa utspel av den närmaste spelaren i riktning medsols. Så fort den näst sista kvarvarande spelaren har gjort sig av med sitt sista kort är spelet över, och den kvarvarande spelaren har blivit skitgubbe.

Spel på två: skitgubbe med avstickshög

Många spelböcker säger att skitgubbe också kan spelas på två. Rent tekniskt är det förstås möjligt, men den andra fasen blir ganska oraffinerad eftersom båda spelarna vet att motståndaren sitter med de kort som saknas på den egna handen. Ett sätt att undvika detta är att spela med *avstickshög*. Givaren lägger åt sidan en hög som innehåller ett jämnt antal kort. Det exakta antalet är inte så viktigt och kan till exempel vara tio, tolv eller fjorton. Detta är avstickshögen, som endast skall användas i den andra fasen av spelet. Givaren delar sedan ut tre kort ut till vardera spelaren, och resterande kort bildar talongen.

Första fasen spelas som vanligt. Den spelare som drog det sista kortet från talongen spelar ut till det första sticket i den andra fasen. Varje gång som någon spelare gör ett avstick i den andra fasen, drar båda spelarna varsitt kort ur avstickshögen. Den spelare som gjorde avsticket drar först, den andra spelaren sedan. När korten i avstickshögen är slut, fortsätter den andra fasen som vanligt tills någon spelar sitt sista kort. Motståndaren har då förlorat och är då skitgubbe.

Ibland kan en spelare få slut på kort medan det fortfarande finns kort kvar i avstickshögen. Om sticket kan avslutas och vändas bort, är spelet inte slut. Båda spelarna måste dra varsitt nytt kort från högen och fortsätta spela. Om en spelare däremot spelar ut sitt sista kort och motståndaren plockar, har motståndaren förlorat även om det finns kort kvar i avstickshögen.

Skriftliga källor

1. Sten Helmfrid, ”Skitgubbe: Och här kommer reglerna”, Kartofilen 1/21, sid. 12–18 (2021).
2. Skitgubbe (The Swedish Goat Game). 2 december 1991 [Läst den 16 juli 2022]. <https://web.archive.org/web/20080512011427/http://www.mbinde.com/games/skitgubbe.html>
3. Skitgubbe rules. 19 april 2002 [Läst den 16 juli 2022]. <https://web.archive.org/web/20170216002422/https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/skitgubbe-rules-2002-04-19>
4. Skitgubbe (a.k.a. Flurst). [Läst den 16 juli 2022]. <https://web.archive.org/web/20170628215143/http://cs.brown.edu/~jfh/trivia/skitgubbe.html>
5. *Lilla kortspelsjätten* (Forum, Stockholm, 1997), sid. 146–147.