

Svensk tremanswhist



Inledning

Svensk tremanswhist är ett sticktagningsspel för tre deltagare. Målet i varje enskild giv bestäms av ett uppslagskort och kan antingen vara att ta så många eller så få stick som möjligt. Ett parti spelas till en angiven målpoäng.

Kortlek

Man spelar med en vanlig kortlek om 52 kort utan jokrar. Kortens rangordning är den vanliga med ess högst och tvåa lägst.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut tretton kort var, och slår sedan upp det sista kortet som hen delade ut till sig själv. Om valören är två till sju, spelas minusspel i sang ("nolle"), om den är åtta till tio spelas plusspel i sang och om det är en knekt eller högre spelas plusspel med trumf i kortets färg. De resterande tretton korten bildar talongen. När spelarna har sett uppslagskortet, tar givaren upp det på handen.

Köp

Efter given följer köpet. Förhand börjar, och turen fortsätter medsols fram till givaren. En spelare som står på tur kan antingen lägga bort alla korten och ta upp hela talongen eller stå nöjd. Det kostar en minuspoäng i protokollet att köpa talongen. Om någon spelare köper, kan kvarvarande spelare inte längre köpa.

Spelet av korten

När köpet är avklarat, spelar förhand ut till det första sticket. Spelarna måste alltid om möjligt följa färg. Om given spelas med en trumffärg, gäller dessutom att en spelare som inte kan följa färg om möjligt måste spela trumf. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får alltid saka valfritt kort.

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

Poängberäkningen

Spelarna får lika många poäng som antalet stick minus fyra i plusomgångar och fyra minus antalet stick i minusomgångar. Varje spelare har två kolumner i protokollet, en för pluspoäng och en för minuspoäng. Spelarnas poäng i varje giv bokförs i motsvarande kolumn. Om en spelare som köper går plus på sina stick, bokförs poängen för sticken i pluskolumnen och den udda minuspoängen för köpet separat i minuskolumnen.

Spelet fortsätter tills någon spelare sammanlagt har uppnått tio poäng i pluskolumnen.* Därefter dras minuspoängen ifrån, och vinnare är den som har bäst differens. Notera att vinnaren inte nödvändigtvis är den som först fick tio poäng i pluskolumnen.

Variant

På nätet återges en variant som på några punkter skiljer sig från reglerna ovan. Spelsättet bestäms inte av ett uppslagskort och spelas inte till en målpoäng, utan man spelar istället tre omgångar om vardera tre givar. Plus- och minuspoäng bokförs inte i separata kolumner, utan varje spelare har bara en kolumn i protokollet.

De första tre givarna är en ”plusomgång”. Den spelas i sang, och målet är att ta så många stick som möjligt. De följande tre givarna är en ”minusomgång”. Den spelas också i sang, och målet är att ta så få stick som möjligt. De avslutande tre givarna är åter en plusomgång. Den spelas med trumf. Trumffärgen i varje giv bestäms av ett slumpvis uppvänt kort. Målet är att ta så många stick som möjligt.

Givaren blandar kortleken. Om det är den sista plusomgången, vänder hen upp ett kort ur kortleken som anger trumffärgen och blandar därefter korten på nytt. Givaren delar sedan ut tretton kort var. Resterande tretton kort bildar talongen.

Förhand börjar köpa, och turen går vidare medsols. En spelare som köper lägger bort valfritt antal kort från den egna handen och drar lika många kort från talongen. Regeln att spelarna måste köpa allt eller inget gäller således inte i denna variant. En spelare som står på tur får alltid köpa valfritt antal av de kort som finns kvar eller stå nöjd. Varje spelare får bara chansen att köpa en gång. Eventuellt kvarvarande kort i talongen läggs bort. Köpet kostar ingenting.

I plusomgångar får förhand lika många poäng som antalet stick minus sex. Nio stick ger till exempel tre poäng. Notera att spelarna även kan hamna på minuspoäng. Spelaren till vänster om förhand får lika många poäng som antalet stick minus fem, och givaren får antalet stick minus två.

I minusomgångar får förhand lika många poäng som två minus antalet stick. Fem stick ger till exempel tre minuspoäng. Spelaren till vänster om förhand får fem minus antalet stick, och givaren får sex minus antalet stick.

När man har spelat all nio givarna, summeras poängen i protokollet. Den spelare som sammanlagt har flest poäng vinner.

Källor

1. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patienser* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 61–62.
2. Kommentar på SpelRegler av Niklas Trygg. 5 februari 2014 [Läst den 29 juli 2021]. <https://www.spelregler.org/tremans-whist/>

* Reglerna bygger på Schenkmanis bok. Han säger att spelet skall avbrytas när en spelares *totalpoäng* – pluspoäng minus minuspoäng – är tio. Jag tror att det är ett missförstånd från hans sida, dels för att det i sådant fall skulle vara onödigt att ha separata kolumner för plus och minus, dels för att summan av spelarnas totalpoäng är nära noll och detta sätt att räkna ibland skulle leda till mycket långdragna partier. Det närbesläktade isländska spelet [hornafjardarmanni](#) spelas liksom tremanswhist med positiv och negativ kolumn, och målet där är tio poäng i pluskolumnen. Jag har valt samma avbrottskriterium som det isländska spelet.