

Tremanswhist



Inledning

Tremanswhist är ett sticktagningsspel för tre deltagare. Ett parti spelas i ett bestämt antal givar. Målet i varje enskild giv varierar och kan antingen vara att ta så många eller så få stick som möjligt. Här beskrivs två varianter av spelet från internet, först en uppsättning regler av Niklas Trygg och sedan en variant av signaturen Mårten.

Kortlek

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

Omgångar

Ett parti består av nio givar. 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.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren blandar kortleken. Om det är den sista plusomgången, vänder hen upp ett kort ur kortleken som anger trumffärg och blandar därefter korten på nytt. Givaren delar sedan ut tretton kort var med början hos förhand, det vill säga spelaren till vänster. Resterande tretton kort bildar talongen.

Köp

Efter given följer köpet. Förhand börjar, och turen fortsätter medsols fram till givaren. Spelaren på tur kan köpa valfritt antal kort eller stå nöjd. En spelare som köper lägger bort önskat antal kort från den egna handen och drar lika många nya kort överst från talongen. Om talongen tar slut, kan kvarvarande spelare inte köpa. Kort i talongen som finns kvar när givaren har avslutat sin tur läggs bort.

Spelet av korten

När köpet är avklarat, spelar förhand ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort. Om trumf spelades till ett stick, vinner den som spelade högst trumf. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Ibland förekommer följande tilläggsregel i tremanswhist: Om given spelas med en trumffärg och utspelet skedde i en annan färg än trumf, måste en spelare som inte kan följa

färg om möjligt spela trumf. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får som vanligt saka valfritt kort. Källorna på nätet är inte tydliga med vilka regler de brukar använda vid sticktagningen, så spelarna bör i förväg komma överens hur man skall spela. Vanligast verkar vara att bara kräva att spelarna om möjligt följer färg.

Poängberäkningen

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.

Variant

Signaturen Mårten återger en variant av tremanswhist på internet som han kallar ”sju fem ett” och som på några punkter skiljer sig från reglerna ovan. Ett parti består av arton givar. Varje spelare skall vara spelförare en gång vardera i följande tillgängliga spel: sang, noll, spader, hjärter, ruter och klöver.

Given går till enligt ovan, dock utan att något kort vänds upp för att bestämma trumf. När korten har delats ut, väljer förhand ett spel. Förhand måste välja ett spel som hen ännu inte har spelat i det pågående partiet. Sang och noll spelas utan trumffärg, och övriga fyra spel spelas med angiven färg som trumf.

När förhand har valt spel, följer köpet och spelet av korten. De går till på samma sätt som ovan.

I sang och de fyra trumfspelen gäller det att ta stick. Förhand får lika många poäng som antalet stick minus sju, spelaren till vänster om förhand får antalet stick minus fem och givaren antalet stick minus ett.

I noll gäller det att ta så få stick som möjligt. Förhand får lika många poäng som ett minus antalet stick. Spelaren till vänster om förhand får fem minus antalet stick, och givaren får sju minus antalet stick.

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

Källor

1. Kommentar på SpelRegler av Niklas Trygg. 5 februari 2014 [Läst den 29 juli 2021]. <https://www.spelregler.org/tremans-whist/>
2. Kommentar på SpelRegler av signaturen Mårten. 28 september 2022 [Läst den 27 augusti 2024]. <https://www.spelregler.org/kortspel-for-3-personer/>