

Hjelpreda vid skruf whist-spel för nybeggynnare.

Björneborg
1906

EOD – Millions of books just a mouse click away! In more than 10 European countries!



Thank you for choosing EOD!

European libraries are hosting millions of books from the 15th to the 20th century. All these books have now become available as eBooks – just a mouse click away. Search the online catalogue of a library from the eBooks on Demand (EOD) network and order the book as an eBook from all over the world – 24 hours a day, 7 days a week. The book will be digitised and made accessible to you as an eBook.

Enjoy your EOD eBook!

- Get the look and feel of the original book!
- Use your standard software to read the eBook on-screen, zoom in to the image or just simply navigate through the book
- *Search & Find*: Use the full-text search of individual terms*
- *Copy & Paste Text and Images*: Copy images and parts of the text to other applications (e.g. word processor)*

* Not available in every eBook.

Terms and Conditions

With the usage of the EOD service, you accept the Terms and Conditions provided by the library owning the book.

- Terms and Conditions: <http://books2ebooks.eu/odm/html/nls/en/agb.html>

More eBooks

Already more than 30 libraries in over 12 European countries offer this service.

Search books available for this service: <http://search.books2ebooks.eu>

More information is available at <http://books2ebooks.eu>

Rudi
Spel
rent
(Om)
1906



HJÄLPREDA

VID

SKRUF WHIST-SPEL

FÖR

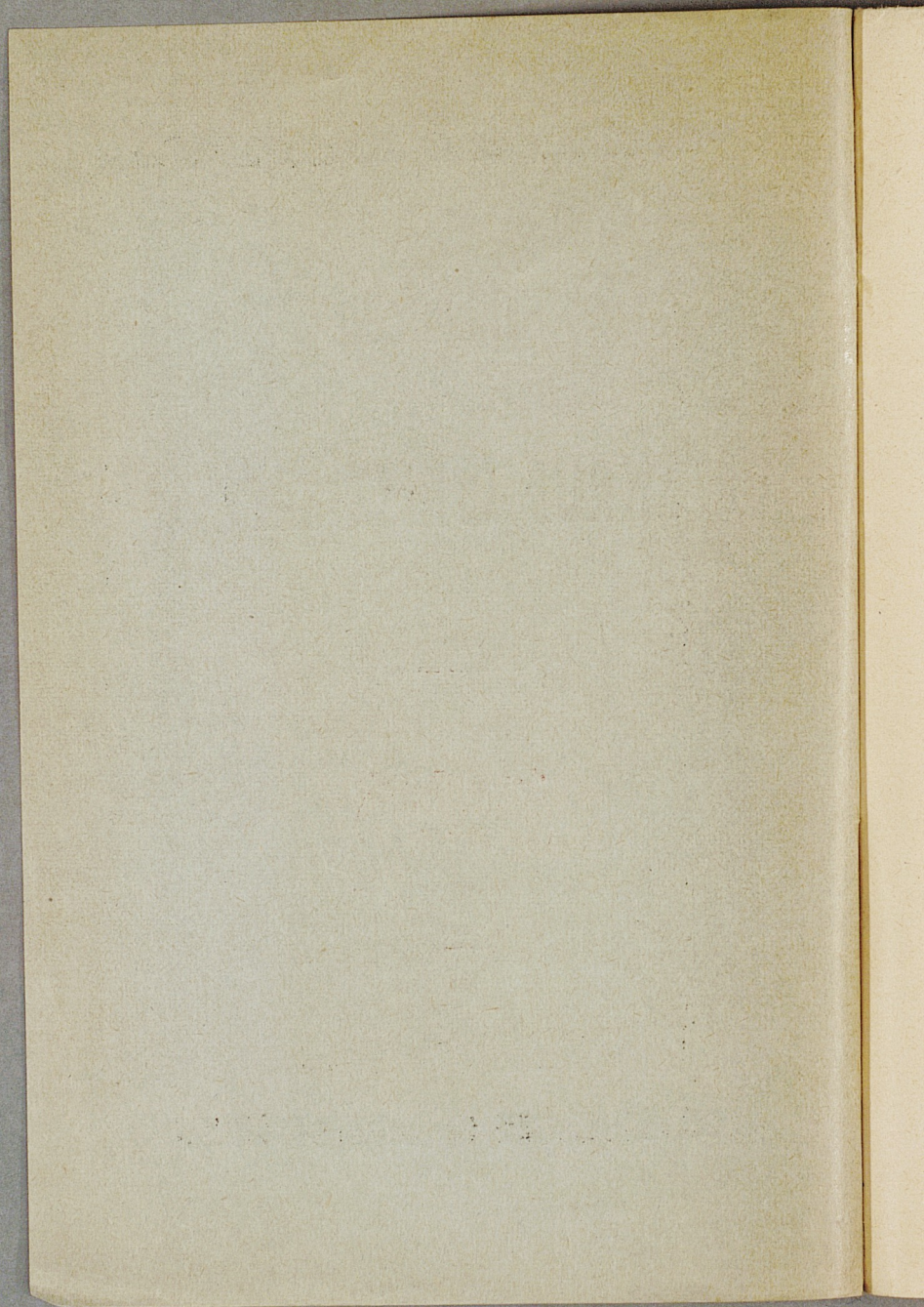
NYBEGYNNARE



BJÖRNEBORG
EMIL WAHLSTEINS TRYCKERI

1906

S. 07
382.



HJÄLPREDA

VID

SKRUF WHIST-SPEL

FÖR

NYBEGYNNARE



BJÖRNEBORG
EMIL WAHLSTEINS TRYCKERI, 1906







(KÖP) „SKRUF WHIST“.

Att utarbete en fullständig vägledning för skrufspelet är otvifvelaktigt både mycket svårt och otacksamt, ty därför vore man i behof af tjocka band, som likväl icke-skulle medföra motsvarande nytta. Lika litet kan man uppställa säkra regler för alla speciella fall, hvilkas omöjlighet den teoretiskt in-

komne skrufspelaren nog i praktiken kommer att inse. Å andra sidan hindrar icke ofvan nämnda sakförhållande den mindre vane spelaren att fästa sin uppmärksamhet på omständigheter vid spelet, som skulle erbjuda stora svårigheter samt mycken huvudbry vid öfningen på egen hand. Endast genom öfning kan man ernå förmågan att tillgodogöra sig fördelarna af spelet samt få klart för sig svårigheterna, men dock är att märka, att äfven för vana spelare kunna öfverraskningar uppstå vid ett så mångsidigt och inveckladt spel som skrufven är, men just detta gör spelet intressant. Afsikten med denna broschyr är att vägleda nybegynnare vid skrufspelet.

ALLMÄNNA REGLER:

Före spelets början bör man komma öfverens om, på hvilken point det skall spe-

las, och då skrufven icke är något hazardspel, utan ett spel som spelas för dess egen och icke för penningarnas skull, är det på sin plats att spela på så liten point som möjligt. Denna bestämning bör följas naturligtvis efter omständigheterna.

Vid skrufspelet är det icke tillåtet att genom tecken och småprat gifva vinkar eller meddelanden om spelet och dess gång. Också spelets namn whist (engelska) som betyder »tyst», häntyder derpå.

Ingen må lyfta (coupera) eller dela kort för en annan utan spelkamraternas samtycke.

Korten skola blandas före delningen. Blandandet bör försiggå synligt, icke under bordet. Emedan skrufven vanligen spelas med två lekar, sätter blandaren den lediga leken alltid på sin högra sida, hvarigenom det blir lätt att hålla reda på ordningen för delningen, ty då är i följande spel alltid hans sidokamrat till höger delare.

Kortén böra icke lyftas från bordet, förrän de alla äro delade. Vid inträffadt misstag i delningen, bör ny delning försiggå. och delningen öfvergår till följande, såframt man ej öfverenskommit annorlunda. För undvikande af kif och gräl, böra alla se till, att de fått sig det erforderliga antalet kort tilldeladt.

Om efter slutadt spel det skulle märkas, att två likadana kort varit med i spelet eller att någon annan sådan malheur inträffat, som man icke mera kan rätta, är spelet ogiltigt. Om någon med flit har begått fel, hvarigenom de andra blifva lidande, måste han ensam ersätta skadan.

Den, som målat högst, får icke upptaga köpkorten, förrän det blifvit fullkomligt klart, att ingen går högre, och för att komma till denna klarhet, har det blifvit allmän plägsed att passa två gånger rundt.

Om medspelaren har kommit ut i orätt

ordning, får man icke komma ut i den färgen.

Om någon af misstag målar en högre eller orätt färg, får detta icke repareras. Likaså får man icke taga tillbaka ett utslaget kort i annat fall, än att man har att bekänna den andres färg. De två sista spelen får man se, men icke efter det kortet för följande spel utslagits på bordet.

Om spelaren målar slam utan att hans medspelare har hjälpt honom med sina målningar och får tre eller flera betar, kan medspelaren fordra honom att ensam ersätta skadan.

Utom spelet stående få icke på något sätt inverka på eller blanda sig i spelet.

Nybörjaren vinner bättre klarhet i spelets gång, om han sätter korten i enlighet med de exempel, som följa samt följer så med målningarna och spelar sedan i den ordning, exemplen utvisa.

En regelbunden skruf förutsätter fyra

spelare, af hvilka två alltid spela emot hvarandra, och spelet är slut, då enhvar har spelat med de andra tre spelkamraterna tillsammans eller altså då tre par spelat emot hvarandra. Äfven kunna fem spelare deltaga, hvarvid en af dem i tur och ordning är borta från spelet. Den som kommer in i spelet, spelar vanligen alltid med första man, och när han i sin tur varit borta, ännu med den medspelande, han icke spelat med. Altså fem på följande sätt:

A och B — C och D
 » » E — B » C
 » » D — » » E
 » » C — D » E
 B » D — C » E

Ibland spelas skruf äfven på sex man hand, hvarvid alltid två äro borta, och bör man äfven då noga hålla reda på ordningen.

I brist på fjärde man spelas skruf också på tre man hand (trekarl). Vid ett sådant spel delas korten i fyra högar och de s. k. köpkorten i femte. Den som målat högst, får köpkorten och spelar, efter att ha gifvit bort tre kort, både med de på bordet liggande öppna korten och med sina egna, mot sina två motspelare. Här kommer icke någon regelbunden målning i fråga, ty då enhvar spelar för sin egen räkning, är det icke nödigt att genom målningar ge de andra sina kort tillkänna. Man spelar till och med två mans skruf, den såkallade husar-, marin-, o. s. v. skrufven, men då sådana skrufspel på tu- eller tremanhand icke höra till ett ordnad spel, kunna vi utan vidare förbigå dem.

ORDNINGEN, enligt hvilken man sitter, bestämmes sålunda, att den, som ur packen dragit det lägsta kortet, bestämmer sin egen sittplats (endast i detta fall är ässet eller

ettan lägsta kortet), hans medspelare blir den, som fått det närmast lägsta och motspelare blifva de följande i ordningen. Altså, om man har dragit femman, sjuan, nian och damen, sitta femman och sjuan emot hvarandra och på samma sätt nian och damen. Vid andra platsombytet sitta femman och nian samt sjuan och damen, vid tredje ombytet igen femman och damen samt sjuan och nian. Denna ordning för sittandet antecknas genast efter dragningen. Dessutom drages ännu vid hvarje sitsombyte ett kort, hvarvid den, som dragit det lägsta kortet, äger rättigheten att bestämma, på hvilken sida af bordet han vill sitta, och börjar samma person delningen af korten.

KORTENS DELNING försiggår, sedan mannen till höger först couperat, hvarpå man delar ett kort i sänder i fyra högar och dessutom fyra s. k. köpkort, före sista kortet, i femte, hvilka köpkort sedan den får,

som målat högst. Af dessa 16 kort gifver han efter omständigheterna fyra kort åt sin egen medspelare, som sitter emot honom, hvilken åter i sin tur gifver bort tre eller ett åt hvarje af sina spelkamrater, och komma sålunda hvar och en att hafva tretton kort. Härpå utbyta motspelaren ännu ett kort sig emellan. Delningen öfvergår alltid till följande på venstra sidan, hvilket är fallet äfven då, när misstag begåtts vid delningen eller om vid delningen honneurskort blifvit synligt.

KORTENS VÄRDE. Lägsta färgen är spader, sedan följer klöfver, så ruter och till sist hjärter (vid målningarna är grandissimo ännu högre än hjärter). De s. k. honneurerna äro: äss, kung, dam, knekt och tia. Med karonka förstås följande: tre äss på samma hand bilda enkel- och fyra äss dubbel karonka. På samma sätt bilda äss, kung och dam karonka, hvartill sedan för hvarje

följande i ordning fortlöpande kort i samma färg beräknas en karonka till. Vid beräkningen göra hvart äss och trumfkaronka hundra, hvaremot enhvar af de andra färgkaronkorna göra femtio.

MED MÅLNING förstås att medelst vissa gifna uttryckssätt, och så vidt möjligt göra sina medhjälpare underkunniga om de kort man har på hand, dessas värde och färg. Detta är ock skrufspelarens ömtåligaste och svåraste uppgift, ty sedan man målat rätt och håller målningarna noga i minnet, går spelet så godt som af sig själft. Först målar förhand, det vill säga delaren, och sedan de andra, medsols. På detta sätt kan målningen fortgå i flere hvarf rundt, hvaraf benämningen skruf torde härleda sig. Om återigen spelaren händelsevis icke skulle hafva sådana kort på hand, som kunna eller äro värda att målas, säges »pass», och om alla hafva passat, går delningen af korten

öfver till följande spelare, och spelet fortsättes, såvida man ej i början af spelet kommit öfverens om, att man vid allmänt pass spelar såkallad »misère», hvarom närmare framdeles.

MÅLNING.

Om spelaren har:

Fyra äss, målar han genast vid första hvarfvet två grandissimo.

Tre äss en grandissimo.

Två äss målas däremot först vid andra hvarfvet, och säges då grandissimo.

Ett äss endast i den händelse, att egen medspelare vid första hvarfvet målat sina tre äss, i hvilket fall det är fördelaktigt att tillkännagifva det fjärde ässet, så länge målningarna ännu stå lågt, genom att måla grandissimo.

Emedan ässen enbart för sig icke göra tillräckligt många spel, är det viktigt att

veta, hvilka andra betydande kort möjligen kunde finnas, ty om ock motspelarena genom att hafva målat grandissimo tillkännagifvit, att de hafva äss, kan man med en lång och annars god färg, komma sig till ett tillräckligt antal spel.

Om vid färgmålningen två något så när lika goda färger skulle förekomma, målas den lägre af dessa först, medelst hvilket tillvägagående man undviker en altför hög stigning vid målningarna. Om man alltså skulle hafva i klöfver t. ex. kung, dam, tia samt två eller tre smärre kort, och i hjärter ungefär motsvarande, målar man vid första hvarfvet den lägre färgen klöfver, och först vid följande hvarf hjärter. Såsom redan har sagts, bör man vid målningarna alltid i första rummet måla ässen och därpå färgerna, ehuru äfven motsatt ordning praktiseras. Om för grandissimomålning behöfligt antal äss icke skulle finnas, målas färg. För att vid första

hvarfvet kunna måla en färg, bör man hafva åtminstone fem i samma färg och af dessa tre honneurskort. I det fall, att färgen vore lång eller honneurerna höga, kan man måla till och med med två honneurer. Om man har en mycket säker och lång färg, säger man genast två i den färgen.

Vid andra hvarfvet kan man måla också redan en sådan färg, i hvilken det icke finnes mera än fyra à fem kort, af hvilka två äro honneurer, isynnerhet om det dessutom förekommer andra kort, som göra spel; detta gäller äfven om, hvad som blifvit sagdt vid färgmålningen i första hvarfvet. I tredje hvarfvet målas, isynnerhet om på egen sida har målats äss (grandissimo) och om målningen därigenom ej komme att stiga altför högt, — kungar.

I fjärde hvarfvet målas damer o. s. v.

Om åter man har äss uti någon färg, som män i de första hvarfven icke blef i

tillfälle att måla, men anser sig ännu hafva råd därtill utan att drifva spelet för högt, målas den färgen och därpå grandissimo, eller grandissimo och sedan ässets färg för att därigenom tillkännagifva, att det ässet finns. I nödfall och såsom en del spelare bruka göra, målas helt enkelt den färg, hvori ässet finnes.

När medspelaren har målat någon färg, hvori man har goda kort t. ex. två honneurer och par eller flere mindre, bör man svara på hans färg genast genom att måla samma färg, isynnerhet om man icke själf skulle ha andra målbara kort, hvilka man vill måla härförinnan. Sedan målningen på detta sätt försiggått, åligger det den att göra den högsta målningen, som endast haft att svara på sin medspelares färg, för att sålunda få lyfta på bordet liggande fyra köpkorten. Sedan han tagit upp dem, bortger han åt sin medspelare fyra kort i dennes

bästa färg. Om åter det icke skulle finnas så många af samma färg, bortger man jämte dessa det bästa kortet i hans andra färg. Om icke ens i denna färg funnits något godt kort, gifver man något mindre kort i en sådan färg, i hvilken gifvaren själf har kort, som göra spel. Efter att sålunda ha fått öfver, gifver han i sin tur bort ett kort åt enhvar af sina spelkamrater, samt har derefter att behärska spelet. Vid bortgifvandet bör han försöka förfara så, att han blir kvitt sådana kort, som med all säkerhet icke göra spel, och åt sin medspelare ger han utaf dem naturligtvis det bästa, till och med sålunda, att medspelaren kan därmed få ett spel och komma in samt med sina egna höga kort fortsätta, hvarvid spelets behärskare begagnar sig af tillfället att bortkasta sina dåliga kort. Vid färgspel bör spelaren vid bortgifvandet i främsta rummet försöka att, såvidt möjligt, blifva kvitt någon

färg d. v. s. göra sig renons i den eller i så många färger som möjligt för att sedan kupa d. v. s. taga sina motspelares höga kort med trumf. Ty vid skruf måste man alltid, då man bara har, bekänna färg. Åt motspelaren igen skall man vid bortgifvandet af kort försöka gifva kortet i den färg, i hvilken man antager, att de eller någondera af dem är renons, för att sålunda hindra dem att kupa d. v. s. att taga spelarens höga kort med trumf. Alltså böra parterna försöka ordna det så, att deras kort tillsammans bilda det möjligast talrika antal spel.

Efter att sålunde ha bytt kort, äro de som målat högst, ännu i tillfälle att höja sina målningar antingen en eller flere gånger, om de anse sig ha råd därtill, och då har den som lyftat köpkorten, första turen. Om han ingenting har att måla, säger han pass. Efter att man sålunda målat till slut,

blir den sistmålade färgen trumf. Om åter sista målningen har varit grandissimo, kommer det icke att finnas någon trumf i spelet, utan alla färger äro af samma värde, och det spelas då i s. k. grandissimo. Grandissimomålningen öfverstiger färgmålningarna, den är med andra ord högre än dessa.

För att lättare hålla korten i minnet ordnas dessa i handen sålunda, att den målade färgens kort komma på den sidan, åt hvilken målaren sitter.

Man spelar i *grandissimo* isynnerhet då, när spelbehärskaren, antingen ensam eller med sin medspelare tillsamman, äger ässen, samt då när utaf målningarna har framgått, att det finns tillräckligt med andra kort, som göra spel. Man spelar i grandissimo äfven då, när man märker, att man har goda kort, men icke en tillräckligt lång färg för att bilda trumf. I grandissimospel skall man, då man gifver öfver, försöka öka eller förstärka sin

medspelares färg samt se till, att det finns ett eller flera sådana kort, med hvilka man kan släppa in sin medspelare, då han bör taga in alla de spel, som äro beräknade för honom. Hvad resultatet beträffar, så är grandissimo fördelaktigare än färgspel i det afseendet, att alla karonkor i detta spel hafva dubbelt värde. För att spela i grandissimo, måste man vara förvissad om, att det beräknade antalet spel verkligen finns på hand, ty annars kunde det gå galet, om motspelarena, sedan de sluppit in, af en slump hafva någon längre färg.

OREGELBUNDNA MÅLNINGAR göras ofta, ehuru ingalunda spelenligt, t. ex. på följande sätt:

Då man har öfverenskommit om, att vid ett allmänt passande misère skall spelas, så målar man ofta »tre grandissimo» för att undvika faran att spela detta med jämförelsevis goda kort, men med icke tillräckligt

lång färg för att kunna måla den. Ett sådant målningsätt kan vara nog så farllgt, då det af målningen icke alls har framgått, hvilka kort som finnas. Då man gjort en sådan målning och då man kommit öfverens om att icke spela i lägre än fyra, så målar den, som sagt tre grandissimo, eller ock hans medspelare, därtill ännu den lägsta färgen, d. v. s. spader, för att sålunda reservera sig spelmöjlighet antingen i den färgen eller för att höja den till någon annan färg. I det fallet åter, att han skulle hafva något så när goda kort i någon färg, målar han helst den och köper korten. Sedan beror det ofta af köpet, om spelarena få tillräckligt duglig färg eller ej. Om nu efter målningen af spader vid köpet skulle inträffa, att man finge ännu en spader, af hvilken han hade förut, gifver han sin medspelare af någon annan eller af några andra färger fyra öfver, af hvilka möjligen kan blifva färg för honom. Om genom en

lycklig slump den, som fått öfver, ännu skulle hafva t. ex. fyra eller flere spader, delar han bort icke af den färg, som han själf fick öfver, utan af någon annan, för att däri blifva renons, och då spela de i spader eller i s. k. kupp, hvarvid de turvis taga spel med trumf, som nu är spader. På samma sätt skulle man tillvägagå i någon annan färg, när ingendera kunde komma sig till någon själfständig färg. Att bestämma färgen efter en sådan målning är ofta mycket svårt. Då man skall afgöra härom, får motspelaren, sedan han af köparen fått korten, äfven klart för sig, i hvilken färg han är renons, och då igen den, som fått öfver i sin tur gett bort, kan köparen utaf det öfverfångna kortet sluta till, hvilken färg hans medspelare har gett bort, och sålunda blir man något så när på det klara med två färger. Om nu ingendera fått själfständig färg, skall man af någondera af de två andra färgerna göra trumf och spela »kupp».

Ofta plägar äfven den fjärde mannen, när motspelarena i första hvarfvet hafva målat något och medspelaren ingenting, måla tre uti deras färg eller och ännu hellre tre grandissimo, då han ingenting själf har att måla; detta gör han endast i afsikt att höja de andras målning för att sålunda hindra och försvåra vidare målningar från deras sida, eftersom det på eget håll icke tyckes finnas tillräckligt spelgörande kort.

Äfven kan målaren göra en oregelbunden målning, då han försöker få sin medspelare att köpa korten och sålunda uppmana honom att måla öfver motspelarena. Däremot bör medspelaren akta sig för att måla sådant, som han icke har, ty då vilseleder han sin egen man som skall behärska spelet, hvilket kan hafva tråkiga följder. Öfver hufvud taget skall man vid målningar försöka hålla sig så lågt som möjligt, och först efter köpet och bortgifvandet måla så

högt, som korten medgifva. Detta förföringssätt försvåras dock altför ofta genom motspelarenas täflan vid målningar.

Då man spelar „*misère*“, vinner den, som får minst spel, alltså ju sämre kort desto bättre. I detta spel tar ingen ensam köpkorten, utan, från delaren räknadt, får den första eller förhand det öfversta kortet, den, som sitter bredvid honom, det följande o. s. v. Sedan gifva spelarena i samma ordning åt sina medspelare ett kort i sin sämsta färg, helst det lägsta. Efter detta utbyte börjar förhand spela och kommer ut, åtminstone första gången, med sitt bästa kort i den färg, som han fått af sin medspelare. Sedan spelaren blifvit renons i någon färg, är han i tillfälle att kasta bort andra af sina höga kort, hvarigenom han undviker att med dem få spel. Medspelaren bör, sedan han i sin tur kommit in i spelet, efter möjligheterna spela ut den färg han

fått af egen man o. s. v. Med andra ord, man bör ordna spelet så, att man tager in så litet antal spel som möjligt. Misère spelas aldrig i trumf, emedan någon sådan ej målats och således icke alls förekommer.

Då man i misèreräkningen icke tager i betraktande annat än spelen, framställa vi i sammanhang härmed äfven misèreräkningen. För hvarje spel, som öfverstiger motspelarens spelantal, räknas dem till godo 100. Den hälft alltså, som har endast sex spel, antecknar sig till godo 100, för fem spel 300, för fyraspel 500, och för tre spel 700 o. s. v.

Spelexempel:

A har hjärter, ruter och spader äss, hjärtertia, ruteråtta, femma och trea, klöfvernia samt spaderkung, tia, åtta, och femma.

B. (A:s medspelare) hjärter knekt, åtta och tvåa, ruter tia, sju och tvåa, klöfver äss, kung och fyra, samt spader knekt, sexa och trea.

C har hjärter kung, dam, nia, sju och sexa, ruter knekt, klöfver knekt, åtta, sju, femma och trea samt spader dam.

D har hjärter fyra och femma, ruter kung, dam, nia och sexa, klöfver dam, sexa och tvåa samt spader sju, fyra och tvåa

Då A är första man, är D bredvid honom till venster och C till höger motspelare. Medspelaren B sitter midt emot honom. A. börjar målningen, och då han har tre äss, målar han genast i första hvarfvet grandissimo.

D har ingenting att måla, och säger då pass. Då B har det fjärde ässet, och då hans egen man har målat sina tre äss, svarar han genom att säga två grandissimo.

C kan ingenting måla och säger pass.

I andra hvarfvet: A målar sin bästa färg, som är spader, och säger tre spader.

D passar ännu, på samma sätt B. hvar-

emot C tillkännagifver sin färg i andra hand genom att säga tre hjärter.

Tredje hvarfvet: A har redan målat hvad han har och passar därför nu. D har icke tillräckligt hjärter för att kunna svara på C:s färg, och för att de skulle kunna gå i fyra, hvarigenom han är tvungen att säga pass. B åter, i betraktande af att de tillsammans hafva alla äss och hans egenman A har målat spader, i hvilken färg han har knekten som tredje, målar fyra spader och köper korten. Sedan dessa uppslagits, märker man, att köpkorten äro hjärter trea, ruter fyra, klöfver tia och spader nia. Sedan han tagit upp dem, har han alltså i sin medspelares färg spader knekt, nia, sexa och trea, hvilka han gifver öfver till A. Efter att sålunda ha fått öfver, gifver A bort till D ruter femman, åt B ruter åttan och åt C ruter trean. Då nu spelet är endast i fyra, anser B, att de kunna höja sin mål-

ning, och, då A ännu icke har vetskap om hans klöfver kung, målar han fyra klöfver. När A hört detta, märker han att de ännu kunna höja spelet till sex, emedan icke mera än ett trumfspel bortgår, ty sin hjärter tia blir han i tillfälle att kasta bort på sin medspelares höga klöfverspel. A säger alltså sex eller liten slam i spader. Då man sålunda har målat, gifver D öfver först till C hjärter femman och får af D tillbaka spader dam, hvarigenom C kommer att hafva i trumf dam, sjua, fyra och tvåa. I egenskap af förhand börjar D spelet, och slår ut i sin medspelares färg sin enda hjärter, nämligen fyran, B kastar dit tvåan, C öfvertager med kung i samma färg, men A tager spelet med sitt hjärter äss. A bör nu, sedan han på detta sätt kommit in, genast börja söka ut de trumfar, som äro borta, och kommer alltså ut, först med spader äss, sedan med kung, men då han tredje gången

kommer ut med knekten, öfvertager D den med spader dam; och de få alltså spelet. När nu D kommit in, har han icke hjärter att slå ut, hvarför han för att få ruter äss att falla, kommer ut med ruter kung, hvarigenom den hos honom befintliga damen blir hög, och hoppas med den få ännu ett spel. A tager det spelet med ruter äss. När A på detta sätt med sitt ruter äss kommit in, slår han ännu ut trumf för att få den sista trumfen att falla, hvarpå han kommer ut med sin klöfver dam och B kommer, sedan kan tagit den med ässet, ut med sin kung i klöfver, hvarvid A kastar sitt enda dåliga kort hjärter tian samt sedan tar in alla de återstående spelen och gör sålunda liten slam, hvilken de äfven målat, och, som man säger, går hem.

Obs.! I högt spel gäller regeln att icke låta något spel gå förbi, utan taga in dem.

Af det föregående spelet räkna spelarena sig till godo: För liten slam 700, för A:s ässkaronka 100, för fyra äss och fyra honneurer tillsammans 8, som speladt i sex gör $8 \times 60 = 480$ och under strecket för 12 spel i sex $12 \times 6 = 72$ samt för första utgången 200. Motspelarena, det är C och D, få ej räkna sig till godo mera än för ett spel i sex, hvilket gör 6, emedan de icke haft hvarken äss eller karonkor.

Det andra exemplet: Då i det föregående spelet A delade, delar nu D.

Sedan delningen försiggått, har D: i ruter dam, knekt, trea och tvåa, i klöfver dam, sju, sexa, trea och tvåa, samt i spader knekt, tia och trea.

B: i hjärter äss, dam, tia, nia, åtta och fyra, i ruter kung, i klöfver äss, femma och fyra samt i spader dam och fyra.

C: i hjärter kung, sexa och tvåa, ruter-

äss, nia och sexa, klöfver tia, nia, åtta samt spader kung, sju och femma.

A: hjärter sju, femma och trea, ruter tia, åtta, sju och fyra, klöfver kung och knekt, samt spader nia, åtta och sexa.

Efter delningen målar D först, men då han med sina kort ingenting kan måla, passar han. B målar hjärter genom att säga hjärter, C har ingenting att måla ej heller A.

I andra hvarfvet passar D ännu, hvar emot B tillkännager sina två äss genom att säga enkel grandissimo. C passar fortfarande, likaså A. Om man enligt plägsed i början af spelet öfverenskommit om att icke spela lägre än i fyra, och D märker, att hans medspelare lika litet som han själf har ens andrahands färg, säger han endast för att höja sina medspelares målning, tre grandissimo, hvarigenom de blifva hindrade att för hvarandra tillkännagifva sina korts värden, medan målningarna stå lågt. Det

oaktadt målar B ännu sitt klöfver äss genom att säga fyra klöfver, och på samma gång uppmanar han sin medspelare att höja på målningen och köpa spelet. Sålunda är A skyldig att höja målningen till fyra hjärter, fast han har dåligt svar i hjärter.

Vid köpet får A hjärter knekt, ruter femma, spader äss och tvåa.

Numera är altså A redan i tillfälle att gifva B fyra kort i den af honom målade första hands färgen, hjärter, hvarpå B gifver bort till sin medspelare A ruter kung, till C klöfver femma och D klöfver fyra. Obs.! B skulle ej gifva bort på detta sätt, om han visste, att A satt inne med klöfver kung, utan skulle mot hans kung hålla liten klöfver och i stället ge bort spaderfyran. Efter denna bortgifning antager A att, då spelet är först i fyra, de genom så pass förmånligt köp kunna gå i fem, och då B har målat äss i klöfver, tillkännagifver han

sin kung och säger fem klöfver hvarpå B höjer spelet till fem hjärter, hvarigenom hjärter blir trumf. B kan icke måla högre därför, att han har ett spel borta i trumf och ett annat borta i spader. Efter denna sista målning gifva motspelarena öfver åt hvarandra sålunda, att C icke ger åt D trumf, emedan han har uti den kung som tredje, utan han ger sitt ruter äss under förutsättning att spelets behärskare B icke lyckats göra sig renons i ruter, och att sedan C kommit ut med liten ruter, han dermed skulle få spel, men detta hopp kommer likväl att svika. D gifver i sin tur öfver t. ex. spader knekt, emedan han icke har att ge trumf såsom han borde (eftersom hans medspelare ej gaf trumf öfver).

C såsom förhand börjar spelet och kommer ut med ruter sexa, A kastar ruter femman, D slår ut sitt ruter äss, och då B icke har en enda ruter, tager han det med en

låg trumf samt börjar söka ut trumf genom att slå ut äss i hjärter, sedan dam, men då C har kungen, tager han det spelet. Under förmodan, att det ej är någon fördel att komma ut i ruter, griper C t. ex. till spaderfärgen och kommer altså ut med spader sju. A brådskar altför mycket och tar den med äss. D kastar trean och B fyran. Medveten om, att B har klöfver äss, kommer A ut med klöfverknekt, hvilken B tager med sitt enda kort i klöfver ässet och kan för ty icke mera släppa in A, hvilket denne antagit för gifvet. Sedan får B in alla andra spel utom ett hvilket C får med sin spaderkung. Efter att sålunda ha spelat, gå spelarena B och A jämt hem i fem, ehuru om de rätt förstått sitt spel, de hade kunnat få slam.

För detta spel räkna spelarena sig till godo: För äss tre och fyra honneurer = 7 i 5 = $7 \times 50 = 350$, samt för 11 spel i 5 = 55

på andra utgången altså 55. Motspelarena få sig till godo endast för 2 spel i fem altså endast 10.

Tredje exemplet. Man antager, att spelturen alt vidare håller med A och B med den påföljd, att de denna gång, om det spelas i ofvannämnda ordning, komma sig till elfva spel i den af dem målade lilla slammen och på detta sätt gå ut andra gången, men få denna gång en bet. De hafva i detta spel att räkna två äss, enkel trumfkaronka och fyra honneuner, för hvilka de altså samt för andra utgången räkna sig till godo 860 och för elfva spel i sex 66. För sin målade slam få de ingenting räkna, emedan de fingo en bet.

Motspelarena räkna sig åter till godo för en bet i sex eller i liten slam 1,100, och för den hos D antagna förefintliga enkla karonkan 50. Då altså spelarena A och B hafva gått ut andra gången,

byta spelarena plats, såsom redan påpekats, och spelet fortsättes.

Det gäller som allmän regel för spelet, om också icke utan undantag att, komma ut i den färg, som man har fått af sin medspelare, hvaremot man bör undvika att komma ut i fjärde mans färg. För att få egna kort höga och om man själf ej har säkra spel, kommer man ut i mannens till venster färg för att på detta sätt bringa honom i mellanhand. Motspelarena komma ut i trumf endast då, när de antaga att man spelar kupp för att sålunda förminska de andras tillgång på trumf, hvilken placerad på två händer måste följaktligen vara jämförelsevis kort. Äfven gäller som allmän regel, att medspelaren ej gifver öfver åt sin egenman trumf, om han utaf dem har tre eller flere, utan gifver ett i annat afseende lämpligt kort och väntar på att af honom få förstärkning till sina innehafda trumfar.

Men äfven från denna allmänna regel kunna undantag förekomma. Såsom t. ex. då, när man kan blifva renonce och tror sig få kuppa motspelarens kort med trumf.

För att komma sig till ett tillräckligt antal spel, d. ä. för att gå hem utan betar, skall man alltid få in så många spel öfver sex, som man målat antal spel. Altså t. ex. i tre måste man få in nio spel, i fyra tio, i fem elfva, i sex tolf och i sju tretton. Erhållna tolf spel kallas liten, tretton stor slam.

Beräkning af resultatet:

Motparterna hålla vanligen skildt konto för resultatet af sina spel.

För karonkan

		På en hand	
		3 äss	4 äss
I vanligt spel . . .	100	200	
Grandissimo spel .	200	400	

För grandissimo och trumfkaronka:

dam	knekt	10	9	8	7	6	5	4	3	2
100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1100

För andra karonkor får man endast hälften eller för enkel karonka 50 och för dubbel 100 o. s. v.

För ässen och honneurerna beräkna de som fått trick (minst 7 spel.)

Spelade

Då man har:		i 3	i 4	i 5	i 6	i 7
1 äss, 1 honneur, minus		210	280	350	420	490
» » 2 » »		180	240	300	360	420
» » 3 » »		0	0	0	0	0
» » 4 » plus		60	80	100	120	140
» » 5 » »		90	120	150	180	210
2 » 1 » minus		180	240	300	360	420
» » 2 » »		30	40	50	60	70
» » 3 » plus		150	200	250	300	350
» » 4 » »		180	240	300	360	420
» » 5 » »		210	280	350	420	490
3 » 1 » »		0	0	0	0	0
» » 2 » »		60	80	100	120	140
» » 3 » »		180	240	300	360	420
» » 4 » »		210	280	350	420	490
» » 5 » »		240	320	400	480	560
4 » 1 » »		30	40	50	60	70
» » 2 » »		90	120	150	180	210
» » 3 » »		210	280	350	420	490
» » 4 » »		240	320	400	480	560
» » 5 » »		270	360	450	540	630

I grandissimospel åter beräknar man för honneurerna på följande sätt:

För två äss räkna de som fått tricken:

För 3 äss de som ha dem.

» 4 » » » » » »

	i 3	i 4	i 5	i 6	i 7
För 2 äss . . .	150	200	250	300	350
» 3 » . . .	210	280	350	420	490
» 4 » . . .	270	360	450	540	630

För slammar:

Omålad liten slam = 200

» stor » = 400

Målad liten » = 700

» » och gjord stor slam = 900

» och gjord stor » = 1400

För spelen:

Spelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Spel
i 3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	
i 4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	
i 5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
i 6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	
i 7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	

För utgången räkna de, som först hafva enligt ofvanstående tabell som resultat uppnått 60.

För första utgången 200.

För andra utgången 400.

För betarna få motspelarena sig till godo:

Spelat	för 1	för 2	för 3	för 4	för 5	för 6	för 7	o. s. v.
i 3	300	600	900	1200	1500	1800	2100	
i 4	400	800	1200	1600	2000	2400	2800	
i 5	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	
i 6	1100	1700	2300	2900	3500	4100	4700	
i 7	1700	2400	3100	3800	4500	5200	5900	

Vid beräkning tillvägagår man på olika sätt, men om man i samma spel använder lika norm, blifva spelkamraterna äfven delaktiga af samma rättigheter.

BERÄKNIKGSEXEMPEL. På grund af det tidigare framhållna räkna A, B, C och D, hvilka i denna broschyr tjänast som spel-exempel på följande sätt:

A och B.

3:e spelet	{	för trumfkaronka	100
		för 2 äss o. 4 honneurer i 6	360
2:a spelet		för 3 äss och 4 honneurer i 5	350
	{	liten slam	700
		äss karonka	100
1:a spelet	{	4 äss och 4 honneurer i 6	480
		12 spel i 6	72
		första utgången	200
2:a spelet:		11 spel i 5	55
3:e spelet	{	11 spel i 6	66
		andra utgången	400
		<u>Summa</u>	<u>2,883</u>

hvaraf afdrages C och D:s tillgodo-	
hafvande	1178
återstår A och B till godo	1705

C och D.

3:e spelet	{	D:s karonka	50
		för en bet i 6	1100
1:a spelet: 1 spel i 6			6
2:a spelet: 2 » i 5			10
3:e spelet: 2 » i 6			12

Summa 1178

Sålunda skulle A och B räkna sig till hvilket som af sofvan synes, afdras från A och Bs tillgodshafvande godo 1,705, men, då på detta sätt, af den erhållna vinsten dem till godo antecknas endast $\frac{1}{100}$ utgör hela deras vinst 17, som uppskrifves på följande sätt:

A + 17

B + 17

C — 17

D — 17

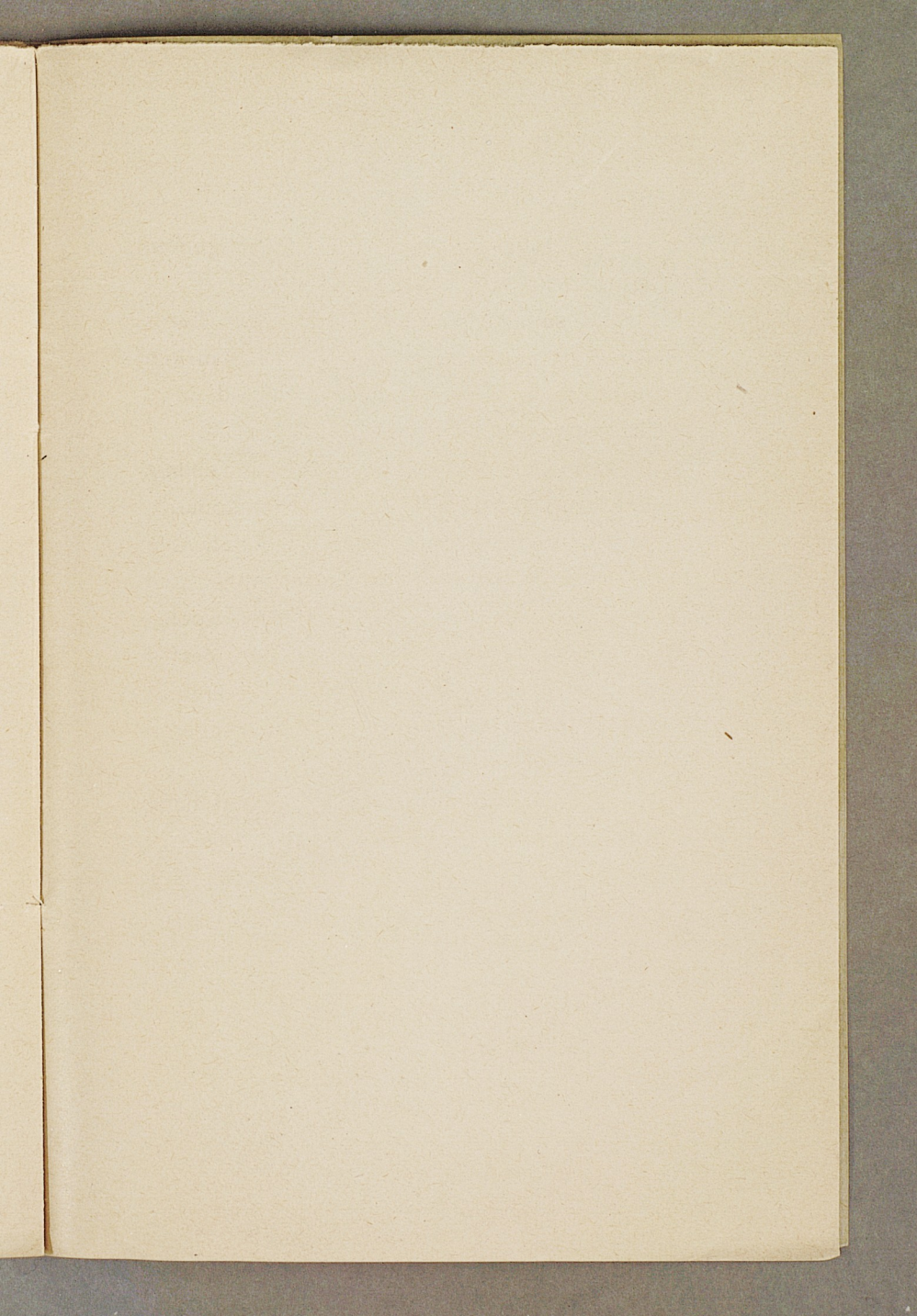
De följande vinsterna fortsättas genom att antecknas bredvid dessa.

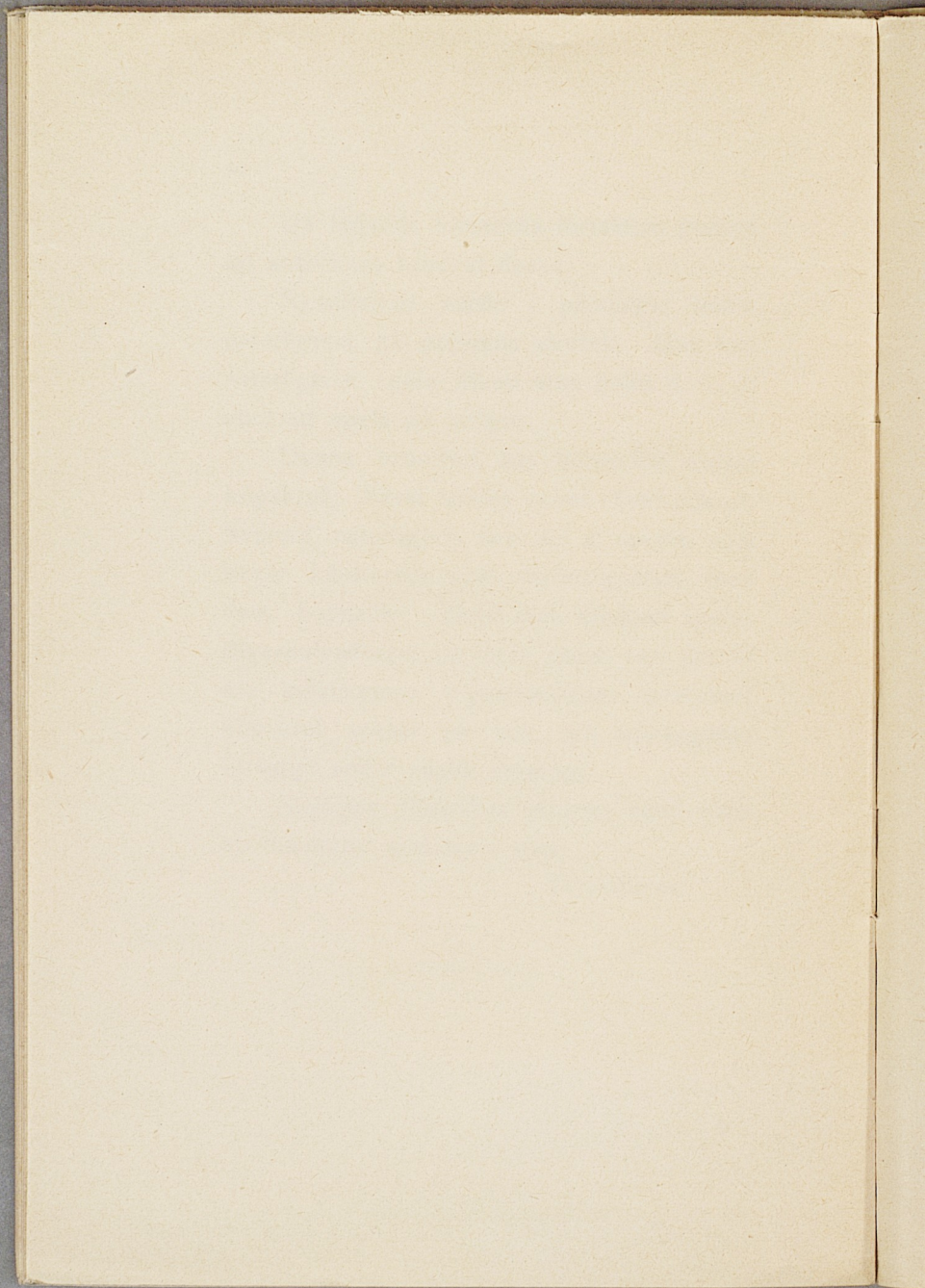
Resultatens värde i penningar beror naturligtvis på pointens storlek. Man kan naturligtvis spela äfven utan point d. v. s. utan att spela på pengar.

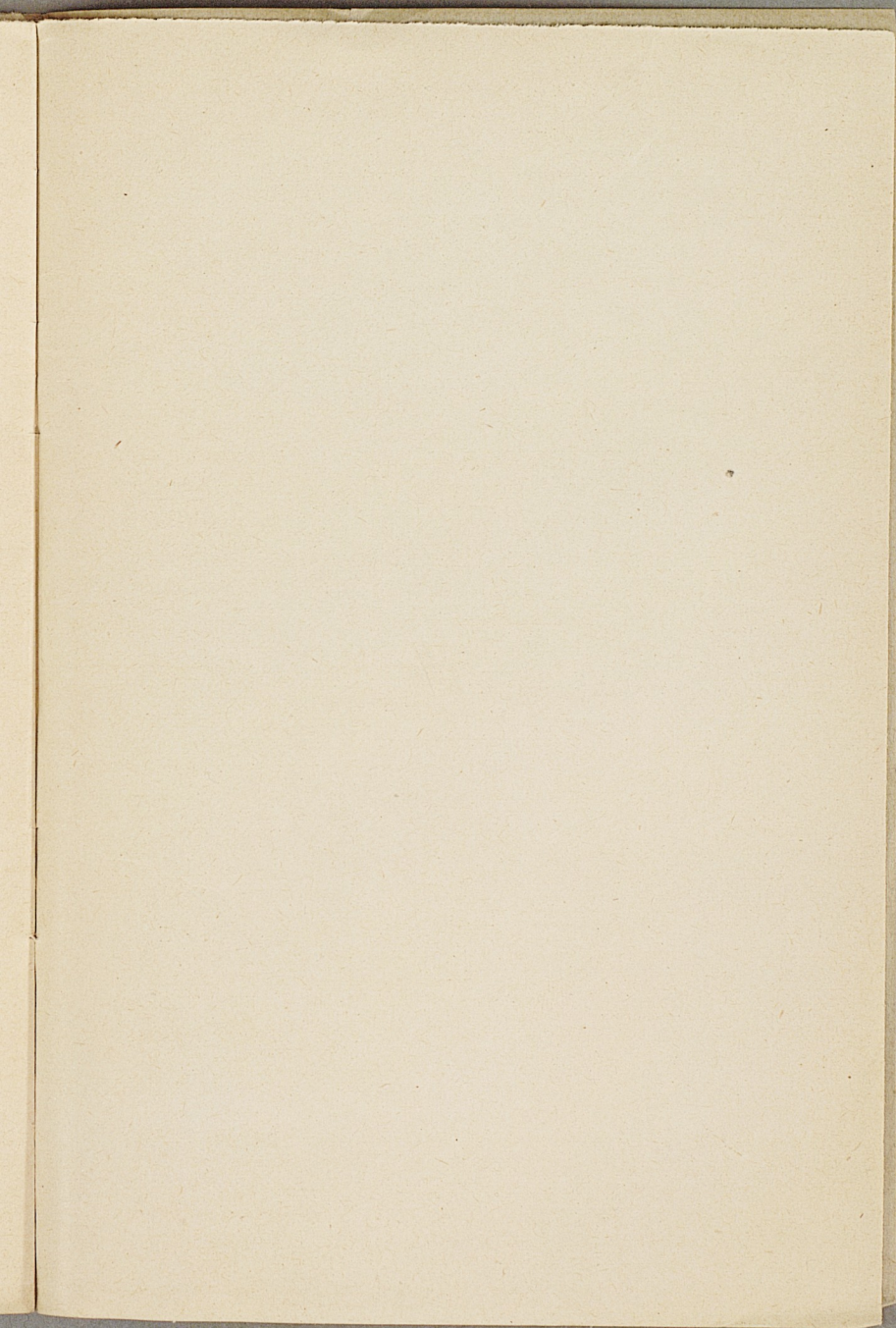
Denna broschyr har behandlat endast köpskruf. Skruf spelas också utan köpkort, hvarvid naturligtvis den del af spelet, som berör köpkorten och förfaringsättet med dem, bortfaller. Skruf utan köpkort spelas öfverhufvudtaget på lägre point, och dervid äro målningarna regelmässigare, hvaremot köpskruf spelas på hög, och målningarna försiggå under snabb stegring.

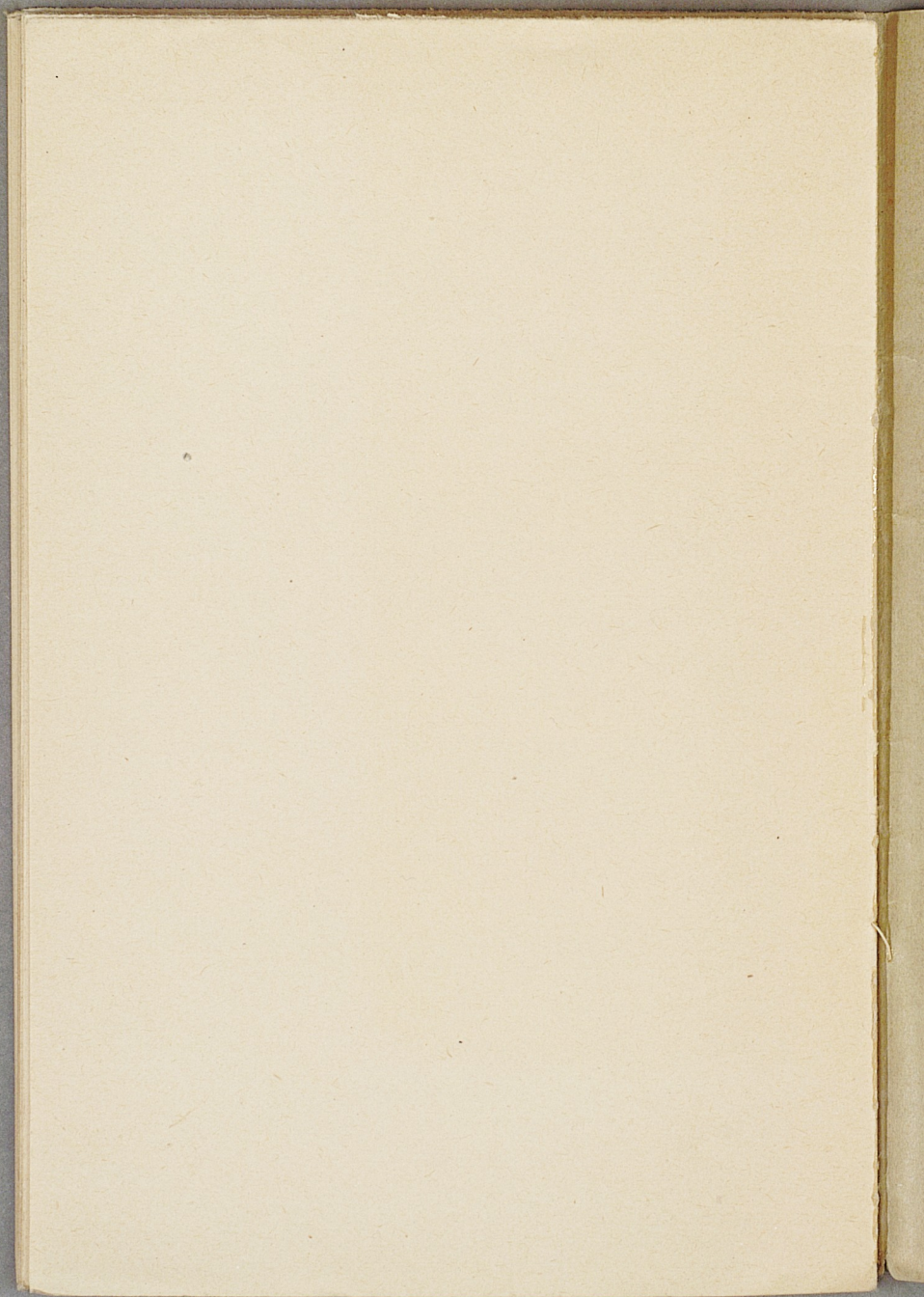
Slutligen tillönskas läsaren samt hans spelkamrater god tur i spel.

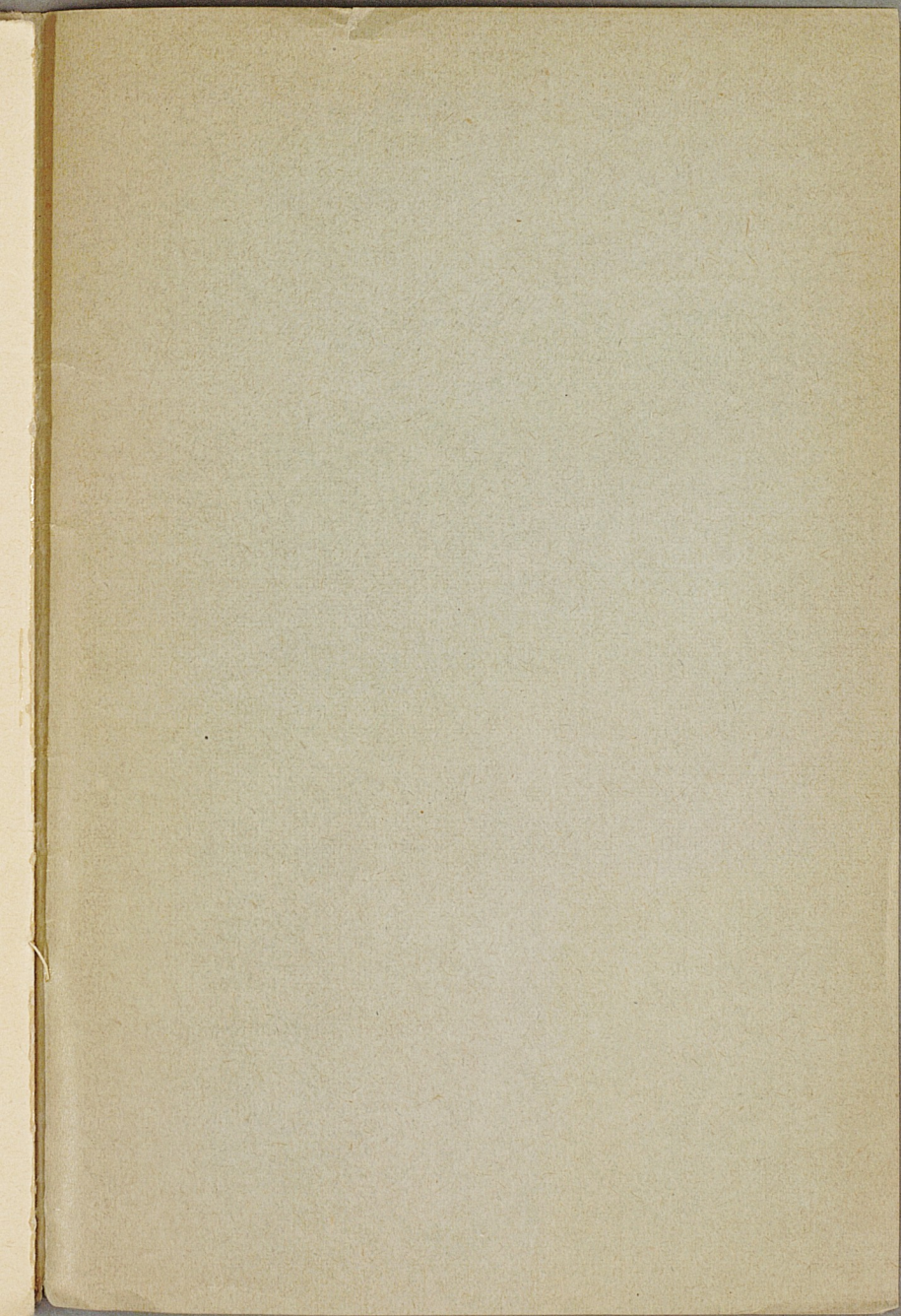
Författaren.

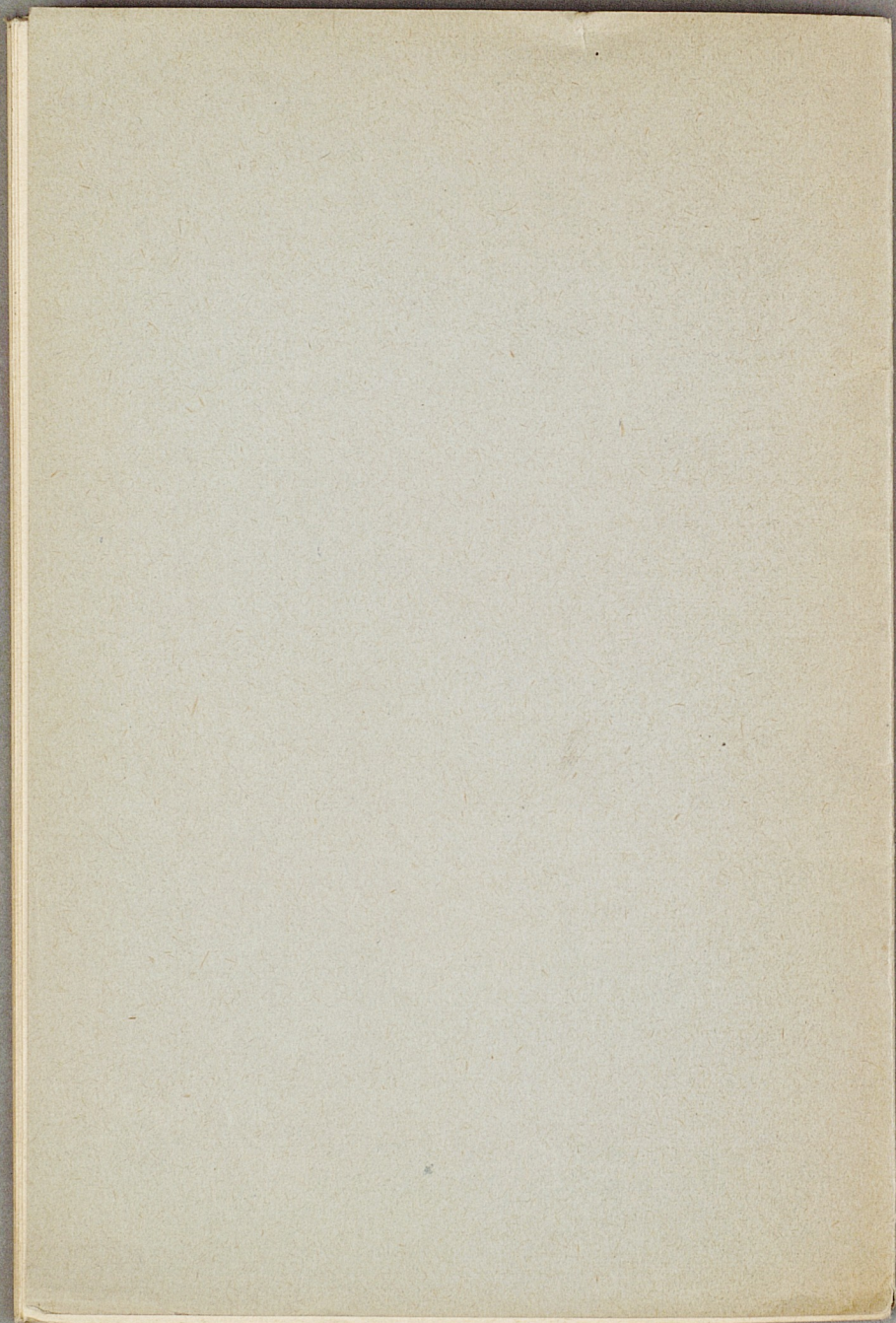












www.books2ebooks.eu