

SNAPPHANALEDEN

Firekángabogena

SPELREGLER

1 800

(4 spelare)

800 är ett spel med anor från 1400-talet. Spelet ställer stora krav på spelarnas skicklighet. Fyra deltagare spelar ihop parvis. Spelet cirkulerar *moturs*.

1.1 KORT

För att kunna spela 800 behöver du ta bort ⟨2⟩, ⟨3⟩, ⟨4⟩ och ⟨5⟩ i varje färg. Leken består då av totalt 62 kort: ⟨Æ⟩ till och med ⟨κ⟩ i varje färg (40 kort), ⟨N⟩ till och med ⟨xx⟩ i trumf (21 kort), och ⟨★⟩ (Fjønt).

1.1.1 VALÖR

I spader och klöver är ⟨κ⟩ högst och ⟨Æ⟩ lägst i sekvensen ⟨κ⟩, ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩, ⟨10⟩, ⟨9⟩, ⟨8⟩, ⟨7⟩, ⟨6⟩ och ⟨Æ⟩. I hjärter och ruter är kortens inbördes valör annorlunda: ⟨κ⟩ är högst och ⟨10⟩ lägst i sekvensen ⟨κ⟩, ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩, ⟨Æ⟩, ⟨6⟩, ⟨7⟩, ⟨8⟩, ⟨9⟩ och ⟨10⟩. Det högsta trumfkortet är ⟨xx⟩ följt av ⟨xix⟩, ⟨xviii⟩, ⟨xvii⟩, ⟨xvi⟩, ⟨xv⟩, ⟨xiv⟩, ⟨xiii⟩, ⟨xii⟩, ⟨xi⟩, ⟨x⟩, ⟨ix⟩, ⟨viii⟩, ⟨vii⟩, ⟨vi⟩, ⟨v⟩, de fyra snapphanarna ”⟨i⟩” och ⟨N⟩¹. ⟨★⟩ är ett unikum, se §1.4.1 på sidan 4. Tabell 1 på nästa sida visar kortens inbördes valör.

¹ Romersk nolla (nulla)

	inbördes valör, från högst till lägst	
svit	$\langle K \rangle$	$\langle D \rangle$
\spadesuit	$\langle H \rangle$	$\langle KN \rangle$
\clubsuit	$\langle 10 \rangle$	$\langle 9 \rangle$
\heartsuit	$\langle 8 \rangle$	$\langle 7 \rangle$
\diamondsuit	$\langle 6 \rangle$	$\langle \mathcal{A} \rangle$
Trumf	$\langle XX \rangle$	$\langle V \rangle$
$\langle \star \rangle$	se §1.4.1 på sidan 4	

Tabell 1 Kortens inbördes valör från högst till lägst. Notera den omvända ordningen hos \heartsuit och \diamondsuit .

Fire tarokker $\langle XX \rangle$, $\langle XIX \rangle$, $\langle N \rangle$ och $\langle \star \rangle$ kallas för *tarokker*.

Fire snapphana De fyra snapphanarna ” $\langle I \rangle$ ” har inbördes samma rang. Om två eller fler snapphanar spelas i samma stick och inget högre trumf är lagt vinner den sist spelade snapphanen.

1.2 GIVEN

Given blandar och ger *moturs* 15 kort åt var och en, 5 kort åt gången. Given ger åt sig själv ytterligare 2 kort. Denne har då totalt 17 kort.

Alla plockar upp sina kort och given sakar 2 för att erhålla lika många som alla andra (15 kort). Det är förbjudet att saka tarokker och

⟨κ⟩. De sakade korten läggs med baksidan upp som de vore vunna stick och kan ingå i en kombination, se §1.5 på nästa sida. Förlorar given och hans partner alla stick förlorar de även dessa 2 kort åt motståndarparet.

1.3 DEKLARERINGEN

Kombinationer, se §1.5 på följande sida, må deklarerars av en eller flera spelare under det första sticket. Märk väl att poängen dubblas *endast* om minst tre kombinationer av samma grupp deklarerars av en och samma spelare – det räcker alltså inte att ett par deklarerar tre flertal tillsammans.

Man deklarerar de kombinationer man önskar direkt före man spelar sitt första kort. Alla relevanta kort läggs med framsidan upp på bordet. Poängen antecknas, korten tas upp och man spelar sitt kort.

Deklarationer är inget tvång och det är även tillåtet att deklarera mindre än man har. Till exempel kan man deklarera en sekvens av tre kort när fem är möjligt.

Given får *inte* inkludera de sakade korten i deklARATIONEN.

1.4 SPELFÖRINGEN

Spelet går *moturs*. Förhand spelar ut till första stick. Hon får spela vilket kort hon vill. Spelarna måste bekänna färg om de kan. Kan man inte bekänna, måste man trumfa. Kan man varken bekänna eller trumfa, får man spela något annat kort. Är det utspelade kortet en trumf, måste man bekänna trumf om man kan. Har man ingen trumf får man spela något annat kort. Undantag gäller för ⟨★⟩ (Fjønt), se §1.4.1 på nästa sida.

Ett kort från vardera spelare bildar ett stick, och tas hem av den som spelade högsta kortet i den utspelade färgen, såvida det inte trumfats, då det tas hem av den som spelade högsta trumfen. Den som tar hem ett stick ska spela ut till nästa stick.

1.4.1 ⟨★⟩ FJØNT

⟨★⟩ kan spelas när som helst. När det spelats återtas det av den som spelade ut det. Om motståndarparet vinner sticket ger paret som spelade ⟨★⟩ ett *värdelöst* kort i utbyte. Detta kan vara vilket kort som helst som vunnits vid tidigare stick. Om inga kort vunnits lämnas ⟨★⟩ med framsidan upp som en påminnelse om att utbyta kort så snart det är möjligt. Kom ihåg att många kort har ett potentiellt värde, antingen i sig själva eller i kombinationer. Mot slutet av en giv, om ej tidigare, måste ett kort ges i utbyte. Om inget stick vunnits förloras ⟨★⟩ till motståndarlaget (detta händer nästan aldrig).

Är det utspelade kortet ⟨★⟩ bestämmer näste spelare färgen på sticket.

1.5 POÄNG

Poängberäkningen är den som är svårast att lära sig. Kombinationerna som ger poäng delas in i två grupper: flertal och sekvens. Man får även poäng för korten och sista sticket.

1.5.1 FLERTAL

Man bildar flertal av tarokker, se §1.1.1 på sidan 2, ⟨K⟩, ⟨D⟩, ⟨H⟩ och ⟨KN⟩. Tretal bildas av tre kort av samma valör. Fyrtal bildas av fyra kort av samma valör. Poäng för flertal visas i tabell 2 på denna sida.

	<i>Tretal</i>	<i>Fyrtal</i>
Tarokker	18p	36p
⟨K⟩	17p	34p
⟨D⟩	14p	28p
⟨H⟩	13p	26p
⟨KN⟩	12p	24p

Tabell 2 Poäng för flertal

Har man tre eller fler flertal dubbleras poängen.

EXEMPEL

- $3 \text{ tarokker} + 4 \langle H \rangle + 3 \langle KN \rangle = 18 + 26 + 12 = 56 \times 2 = 112 \text{ poäng.}$

1.5.2 SEKVENNS

En sekvens bildas med minst *tre* kort i följd. Sekvenser kan vara av sju slag: trumf, ♠, ♣, ♥, ♦, ⟨I⟩ eller ⟨Æ⟩.

Poäng ges efter antal kort i sekvensen. En sekvens med tre kort ger 10p. Varje därutöver kompletterande kort ger 5p ytterligare.

3 kort (minimum)	10p
per tilläggs kort	5p

Tabell 3 Poäng för sekvens

Har man tre eller fler sekvenser dubbleras poängen.

För att bilda sekvens i färg eller trumf måste svitens högsta kort vara med. I trumf är ⟨XX⟩ högst och i färg ⟨K⟩. ⟨I⟩ och ⟨Æ⟩ har inget högsta kort – de är inbördes lika i värde. ⟨N⟩ och ⟨★⟩ är vilda – de kan inte ersätta kort som måste vara äkta – se §1.5.2 på denna sida.

Trumf ⟨XX⟩ måste vara äkta; och åtminstone två av de därpå följande korten – ⟨XIX⟩, ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩ – varav ett måste vara äkta. Därefter kan sekvenser kompletteras med ⟨XVI⟩ et cetera, i fallande ordning.

Färg ⟨K⟩ måste vara äkta; och åtminstone två av de därpå följande korten – ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩ – varav ett måste vara äkta. Därefter kan ⟨Æ⟩ läggas till.

Snapphana ⟨I⟩ Minst tre ⟨I⟩, av vilka två måste vara äkta.

Æss ⟨Æ⟩ Minst tre ⟨Æ⟩, av vilka två måste vara äkta.

Vilda kort När man bildar sekvens är ⟨N⟩ och ⟨★⟩ vilda kort. De kan användas för att ersätta

vissa saknade kort som normalt ingår i en sekvens. Om de inte används som ersättning för saknade kort kan de alltid komplettera en sekvens. Varje enskilt vilt kort får användas samtidigt i olika sekvenser, dock aldrig ersätta mer än ett kort per sekvens. Observera att ⟨N⟩ och ⟨★⟩ placerade i följd *alltid* avslutar en sekvens – inga fler kort kan läggas till.

EXEMPEL

- ⟨XX⟩; ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩ = 10p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨XVIII⟩; ⟨XVII⟩ = 15p
- ⟨K⟩; ⟨D⟩, ⟨KN⟩ = 10p
- ⟨K⟩; ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩ = 15p
- ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩ = 10p
- ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩ = 15p
- ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩ = 10p
- ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩ = 15p
- ⟨K⟩; ⟨H⟩, ⟨KN⟩; ⟨Æ⟩ = 15p
- ⟨K⟩; ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩; ⟨Æ⟩ = 20p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨XVII⟩; ⟨XVI⟩ = 15p
- ⟨XX⟩; ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩; ⟨XVI⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩, ⟨XII⟩, ⟨XI⟩, ⟨X⟩, ⟨IX⟩, ⟨VIII⟩, ⟨VII⟩, ⟨VI⟩, ⟨V⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩ = 80p
- ⟨K⟩; ⟨H⟩, ⟨KN⟩; ⟨N⟩ = 15p
- ⟨K⟩; ⟨D⟩, ⟨KN⟩; ⟨Æ⟩, ⟨N⟩, ⟨★⟩ = 25p
- ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨I⟩; ⟨N⟩ = 15p
- ⟨I⟩, ⟨I⟩, ⟨N⟩ = 10p
- ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩, ⟨Æ⟩; ⟨N⟩, ⟨★⟩ = 25p
- ⟨XX⟩; ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩; ⟨★⟩ = 15p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨XVII⟩; ⟨XVI⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩; ⟨N⟩, ⟨★⟩ = 40p
- ⟨★⟩; ⟨XIX⟩, ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩ = *ej sekvens*: ⟨XX⟩ måste vara äkta
- ⟨N⟩; ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩ = *ej sekvens*: ⟨K⟩ måste vara äkta
- ⟨K⟩; ⟨KN⟩; ⟨Æ⟩ = *ej sekvens*: åtminstone två av ⟨D⟩, ⟨H⟩, ⟨KN⟩
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩ = *ej sekvens*, åtminstone två av ⟨XIX⟩, ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨N⟩ = 10p
- ⟨XX⟩; ⟨XIX⟩, ⟨N⟩; ⟨XVI⟩, ⟨★⟩, ⟨XIV⟩ = 25p
- ⟨XX⟩; ⟨XVIII⟩, ⟨XVII⟩; ⟨N⟩, ⟨XV⟩, ⟨★⟩, ⟨XIII⟩ = 30p
- ⟨XX⟩; ⟨N⟩, ⟨XVII⟩; ⟨★⟩, ⟨XV⟩, ⟨XIV⟩, ⟨XIII⟩, ⟨XII⟩ = 35p

- $\langle XX \rangle; \langle N \rangle, \langle XVIII \rangle; \langle \star \rangle, \langle XV \rangle, \langle XIV \rangle, \langle XIII \rangle, \langle XII \rangle = 35P$
- $\langle XX \rangle; \langle XIX \rangle, \langle N \rangle; \langle \star \rangle, \langle XV \rangle, \langle XIV \rangle, \langle XIII \rangle, \langle XII \rangle =$ *ej sekvens*: två vilda kort i följd avslutar
- $\langle XX \rangle; \langle XIX \rangle, \langle N \rangle; \langle \star \rangle = 15P$

1.5.3 KORTEN

Alla korten räknas parvis enligt tabell 4 på denna sida.

Tarok	+ hacka	= 5p
$\langle K \rangle$	+ hacka	= 5p
$\langle D \rangle$	+ hacka	= 4p
$\langle H \rangle$	+ hacka	= 3p
$\langle KN \rangle$	+ hacka	= 2p
hacka	+ hacka	= 1p

Tabell 4 Poäng för korten

Om man måste para ihop två kort som inte är hackor subtraherar man 1 poäng.

EXEMPEL

- $\langle K \rangle + \langle H \rangle = 5 + 3 = 8 - 1 = 7P$
- $\langle D \rangle + \langle KN \rangle = 4 + 2 = 6 - 1 = 5P$

Lekens totala poängsumma (62 kort), inklusive det sista sticket, är 93. Anledningen till att poängberäkningen går till som den gör är att varje hacka ger $\frac{1}{2}$ poäng, $\langle K \rangle$ $4\frac{1}{2}$, $\langle D \rangle$ $3\frac{1}{2}$, $\langle H \rangle$ $2\frac{1}{2}$ och $\langle KN \rangle$ $1\frac{1}{2}$.

1.5.4 SISTA STICKET

Den som vinner det sista sticket vinner 6 poäng.

1.6 PROTOKOLLET

För att hålla reda på poängställningen kan man använda papper och penna, eller marker med lämpliga värden.

1.7 VINSTEN

Spelet vinnas av det par som först når 800 poäng. Om båda paren når 800 i samma giv vinner det par som har högst antal poäng. Om ett par når 800 eller mer under det första stickets deklARATION vinner det paret genast.

2 1000

(2 spelare)

Detta är ett spel för 2 personer som vinnas av den som först uppnår 1000 poäng.

Given ger 20 kort, 5 kort åt gången, åt var spelare. Sedan ger han ytterligare 2 åt sig själv. Varje spelare sakar 10 kort (det är förbjudet att saka tarokker och $\langle \kappa \rangle$). Därefter delas lekens återstående kort ut. Given sakar ytterligare 2 kort, vilket resulterar i att båda spelarna har 20 kort var på handen. De sakade korten ingår i poängberäkningen vid slutet av spelet. I övrigt är spelregler och kortlek (62 kort) samma som för 800, se §1 på sidan 1.

3 150

(2 spelare)

150 är ett spel för 2 spelare och vinnare blir den som först samlar ihop 150 poäng. Regler och kortlek (62 kort) är samma som för 1000, se §2 på denna sida, men med en enda giv om 15 kort – given får 17 och sakar 2. 30 kort kommer inte att vara med i spelet.

4 FJABBE

(4 spelare)

Fjabbe är ett spel för 4 spelare. 10 kort per spelare delas ut. 22 kort deltar inte i spelet. Man spelar med samma regler och lek (62 kort) som i 800, se §1 på sidan 1, undantaget att varje spelare spelar för sig själv och att den som vinner flest poäng förlorar. Det gäller alltså att ta så få poäng som möjligt. Ett stick per spelare är dock obligatoriskt. Om en spelare inte ens vinner ett stick förlorar denne partiet. Spelet slutar när två spelare har förlorat tre partier eller en spelare har förlorat fem. Detta är en rolig variant av 800.

*

* *

www.maniskor.se