

Wm. H. Hargreaves

REGLER

FOR

SKRUF-WHIST

REGLER

för

Skruf-Whist,

utarbetade efter de i Finland och Ryssland vanligaste spelbruk till ledning vid spel af vänlig
s. k. klassisk skrufwhist, köpskrufwhist
och paketskrufwhist för såväl yngre
som äldre skrufwhistspelare.

Utgifna af

—r—



ÅBO,

G. W. Wilén & Co:s boktryckeri,

1895.

Eftertryck eller öfversättning till annat språk
utan utgifvarens medgifvande förbjudes.

FÖRORD.

*För att göra det möjligt att teoretiskt inlära
det klassiska och verkligt fina och nobla kortspelet
„Skrufwhist“ samt för att gifva ett fast stöd för
alla beräkningar, för slitande af alla uppkomna
meningsskiljaktigheter och för att införa en viss con-
formitet i Skrufwhist-spelet i landet, framläggas här-
med för allmänheten dessa „regler“. Reglerna äro
utarbetade med ledning af de i Ryssland, skruf-
whistens hemland, och här i landet allmännast an-
tagna spelbruk samt i samråd med vana skrufwhist-
spelare. Reglerna hoppas därför kunna fylla rimliga
anspråk och rekommenderas för såväl äldre som
yngre skrufwhistspelare.*

Åbo i november 1895.

Utgifvaren.

Allmänna regler.

1. „Skruf Whisten“ spelas vanligen af fyra personer. De spelare, som dragit de lägsta korten, spela den första „sitsen“ tillsammans mot de andra två, hvilka vid dragningen erhållit de högsta korten. Den som dragit det lägsta kortet väljer plats, blandar en kortlek på 52 kort, låter motspelaren till höger taga af eller coupera korten och ger åt hvar och en 13 kort, ett i sender, och derefter begynna målningarna.

2. Vid valet af platser räknas esset lägst. Af färgerna är spader lägst; derefter följa i ordningen klöfver och ruter; högsta färgen är hjerter. Om två eller tre kort af samma valör dragas, bestämmes kortens valörtal efter färgerna i den ordning ofvan blifvit sagdt: spader, klöfver, ruter och hjerter.

3. Den som af misstag dragit två kort, bör lägga dem båda tillbaka i leken och draga på nytt ett kort.

4. När fem personer spela „skruf“, är en alltid ut ur spelet i tur och ordning, hvilken tur att vara ut ur spelet bestämmes genom dragning så-

som ofvan sagdt är. De spelandes turer antecknas t. ex. med begynnelsebokstäfverna af de spelandes tillnamn. Den som dragit högsta kortet är först ut ur spelet (sitter öfver). Den som suttit öfver spelar alltid mot (d. v. s. vis-à-vis) den som dragit lägsta kortet. Den som dragit lägsta kortet sitter således öfver som sista man.

5. Efter couperingen bör den som delar tillse att korten icke läggas i samma ordning de innehade *före* couperingen.

6. Kortet blandas icke ej heller samlas desamma upp till blandning uppslagna. Äfven bör man icke blanda korten *under* bordet.

7. Ingen af de spelande har rättighet coupera eller gifva i stället för sin medspelare, om motspelarene dertill icke gifvit tillåtelse.

8. Om korten icke äro gifna i stadgad ordning, anses gifningen giltig endast i det fall att ingen bemärkt misstaget innan gifningen blifvit afslutad — annars blandas korten ånyo och delningen öfvergår till motspelaren åt venster.

9. Kortet delas ånyo:

- a) Om ett kort i leken under gifningen befinnes uppslaget (d. v. s. vänt med den färgade sidan uppåt).
- b) Om kortleken befinnes ofullständig.
- c) Om ett kort under gifningen händelsevis blifvit uppvändt af gifvaren och ingen ännu sett sina kort.

d) Om kortet icke blifvit couperade och detta blir upptäckt före gifningens slut.

e) Om gifvaren icke ger med sin utan med motspelarens lek och detta blir upptäckt före gifningens slut.

10. Om gifvaren efter eget godtycke blandar om leken efter couperingen, så förlorar han för den gången rättigheten att gifva, och gifningen öfvergår till den följande motspelaren.

11. Om annan än gifvaren under gifningen visar upp ett kort, så kunna motspelarene till den, som visat upp detsamma, om de så önska, fordra kortens omdelning, annars betraktas gifningen såsom giltig.

12. Att taga kortet från bordet förr än gifningen af alla kort är fullbordad och att se på understa kortet efter couperingen, är icke tillåtet och ifall någon af spelarene afvikit från denna regel så sker omgifningen icke mera af samma gifvare, om han gifvit orätt eller sett i kortet, utan öfvergår gifningen till den följande motspelaren.

13. Hvarje medspelare bör efter gifningen efterse att han har alla 13 kort på hand, emedan spelet anses giltigt om efter målningen och utspelet det skulle visa sig att en har 12 och en annan 14 kort på hand. Inträffar upptäckten af missgifningen under pågående målning omdelas kortet.

14. Den som har 12 kort på hand lägger sista kortet på 12:te sticket, den som har 14 kort måste till spelets slut behålla det 14:de kortet.

15. Om 14 kort förekomma hos den som delat korten, anteckna motspelarene efter spelets slut 2,000 points till sin vinst.

16. Om först efter sitsens eller partiets („robertens“) slut i den medspelade kortleken skulle upptäckas två likadana kort, så blifva anteckningarna lika giltiga, som vid spel med fullständig lek; men om detta blifvit upptäckt vid första spelets slut, annulleras anteckningen.

17. Hvarje spelare kan på sin bekostnad fordra en ny kortlek, men endast efter sitsens eller robertens slut.

18. Om en af de spelande af någon orsak icke önskar fortsätta spelet, d. v. s. spela de obligatoriska tre eller fyra robertarne, så är han skyldig att ensam betala korten.

19. Den som gifvit begynner målningen eller passar, sedan målar eller passar den, som vid gifningen erhållit första kortet (d. v. s. motspelaren på gifvarens venstra sida); derefter kommer gifvarens medspelares tur eller den, som vid gifningen erhållit det andra kortet, och till sist målar den som vid gifningen erhållit det tredje kortet eller den, som sitter till höger om gifvaren.

20. Dessa fyra målningar eller passningar i tur bilda den första rondan. Hvarje ny rond begynner från gifvaren och fortgår i samma ordning. Denna ordning iakttages ända till dess en af medspelarene uppnått den högsta målningen.

21. Alla fyra spelarene kunna måla under första rondan. Den som under första rondan målat högst säges hafva målat enkel färg, t. ex.: enkel spader, enkel klöfver, enkel ruter, enkel hjerter eller enkel grandissimo.

22. Under hvarje rond kan en spelare endast måla *en* gång eller passa.

„Skrufwhistens“ grunder.

23. Åt hvarje medspelare gifves 13 kort och på hvarje kort, som blifvit utspeladt, lägga en hvar af medspelarene ett kort, hvarför också spelens antal blifva inalles 13. Hvarje spel öfverskjutande det sjette kallas för trick och utgöra dessa 7 trick grunden för målningarna i skrufwhisten.

24. **Målningarna:** *Enkelt spel eller en trick.* Den målar ett enkelt spel i någon af de fyra färgerna eller ock grandissimo, som beräknar att han, efter att hafva målat sin starkaste och längsta färg som trumf eller ock grandissimo, utom de sex spelen tillsammans med sin medspelare kan taga ännu ett sjunde spel, eller annorlunda uttryckt: en trick.

Två trick målas, om man beräknar att tillsammans med medspelaren kunna taga utöfver 6 ännu två, d. v. s. inalles 8 spel.

Tre trick målas, om man beräknar att tillsammans kunna taga utom 6 ännu tre, d. v. s. inalles 9 spel.

Fyra trick, om utöfver 6 ännu 4, d. v. s. inalles 10 spel kunna tagas.

Fem trick, om utöfver 6 ännu 5, d. v. s. inalles 11 spel kunna tagas.

Sex trick eller liten slam målas, om man beräknar att tillsammans kunna taga, utom 6 ännu sex, d. v. s. inalles 12 spel.

Sju trick eller stor slam målas, om man beräknar att tillsammans kunna taga utöfver 6 ännu sju, d. v. s. alla 13 spel.

25. Den som målar till först men i oriktig tur, förlorar rättigheten till alla vidare målningar, och hans medspelare förlorar rättigheten att måla när hans tur infaller under första rondan, men under de följande ronderna eger han rätt att åter måla.

26. De som i oriktig tur målat en färg och om spelet icke blir deras, ega icke rättighet att vid utspelets början draga den af dem i oriktig ordning målade färgen.

27. Ej heller får man utkomma i en färg, som medspelaren i oriktig ordning dragit.

28. Om någon af misstag målar lägre än hvad förut högst blifvit måladt, så beröfvas han icke rättigheten att måla vidare, utan förpligtas tvärtom dertill; om sålunda efter t. ex. „tre hjerter“ af misstag målats „tre spader“, så anses det att man målat „fyra spader“ och detta är obligatoriskt för den som målat som ock för hans med-

spelare. Båda partierna kunna sedan fortsätta målningarne, om de önska gå högre.

29. Man har ej rättighet att af motspelarene till den som i oriktig ordning gjort en målning fordra ett högre spel än det som de ännu ej bestämt utan blott ärnat bestämma. — Om således efter målade „tre hjerter“ skulle i oriktig tur målas „fyra spader“, betraktas denna i oriktig tur gjorda målning såsom ett spel högre eller „fem spader“, ithub att den, hvars verkliga tur det var att måla, härigenom betogs rätten att t. ex. måla „fyra hjerter“. På denna grund kunna motspelarene icke tillåtas spela „liten eller stor slam“ om den ene af de öfriga spelarene i följd af den af dennes medspelare gjorda målningen „tre hjerter“ haft för afsigt att på en gång måla liten slam i hjerter.

30. För hvarje icke hemtaget spel antecknas på dem, som målat, en bet, beräknad 100 ggr större än spelets valör (strafftrick).

31. De båda medspelarene, som spela mot dem som målat, måste alltid söka erhålla minst två spel tillsammans, och om de erhålla endast ett, antecknas på dem som straff för liten slam 1000; erhålla de icke ett enda spel, antecknas som straff för stor slam 2000.

32. Den som önskar måla när hans tur under rondan är inne, nämner eller målar enligt spelens ordning, blott den färg, i hvilken han har spel, d. v. s. i hvilken han vill spela och målar sina

färger efter valören i följande ordning: spader, klöfver, ruter, hjerter och grandissimo, hvarför efter målning af ett enkelt spel i hjerter det icke går an att säga enkla spader, klöfver eller ruter, emedan dessa färger äro lägre än hjerter, utan bör han då enligt spelets ordning höja målningen till grandissimo eller öfvergå till 2 såsom två spader eller två klöfver eller två ruter och taga icke 7 utan 8 spel. Efter målad enkel spader kan man emellertid måla enkelt spel i alla andra färger, då spader ju är den lägsta färgen.

33. Har man icke något spel eller vill man icke måla det, bör man när ens tur är inne under rondan alltid säga „pass“.

34. Andra uttryck vid spelets målning, samt att ändra en felaktigt gjord målning, tillåtas icke, ej heller att göra medspelaren uppmärksam på sitt utspel eller att med ord eller åtbörd uppmana medspelaren till eller afråda honom från utspel eller kast, och i allmänhet tillåtes någon af spelets regler ej medgifven förklaring hvarken under spelets målning eller dess fortgång, utan anses sådant icke blott såsom oriktigt, utan äfven mindre samvetsgrannt. Medspelarne kunna betrakta detta som ett knep mot deras flickor och böra söka undvika att spela med sådana personer, vore de än goda bekanta och redbara människor.

Anmärkning. Skrufwhistens dragnings- och tjuvningskraft ligger i dess regelbundna målning, goda

spel, spelarenes lugn och det delikata utrednings sättet af oriktigheter efter spelets slut bemärkta af medspelarne vid spelets målning och under dess fortgång.

35. Den som efter målningen säger att han mera icke har något att förkunna, eller: „jag målar icke högre“ eller „spel ut“, den kan icke mer höja spelet, men skulle han detta göra, kan motspelande partiet fordra kortens omgifning, om det ligger i deras intresse. (Detta är derför fastställt, på det att målningarne må föras regelbundet och spelet icke blifva tvunget).

36. Den som målat sist ombeder motspelaren på venstra sidan att först spela ut, d. v. s. den som målat högst blir alltid i sista hand. Derefter spelar den ut, som fick första spelet o. s. v.

37. Man är alltid skyldig bekänna den färg, som spelats ut. Finnes densamma ej, d. v. s. är man renonce så tager man vid behof öfver med trumf eller om man ej vill erhålla spelet, kastar man sina svaga färger. Från stark färg kastas ej.

38. Den som icke bekänner färg oaktadt han har sådan på hand (d. v. s. oriktigt gör sig renonce) bötar till motspelarene tre spel såsom straff.

39. Om sålunda t. ex. „två spader“ blifvit målade och spelta med hemgång, räknas om man gjort sig saker till att icke hafva bekant färg, som om man erhållit tre betar. Bekänner icke någon af motspelarne, till dem som målat, färg, så

räknas åt dem som ej bekänt färg stor slam äfven om de erhållit tre spel. Erhöllo de fyra spel, räknas dem blott ett till godo o. s. v.

Anmärkning. Den spelare, som har på hand utspelad färg, men som af misstag kastar kort af annan färg eller hugger den utspelta färgen med trumf ehuru han har att bekänna färg — har oriktigt gjort sig skyldig till falsk renoncering.

40. Oriktig renoncering kan rättas så länge spelet icke är hoptaget och omvändt, äfven om utspel vore gjordt för nästa spel.

41. Straff för oriktig renoncering betala båda medspelarene der sådant skett. Endast då betalar den *ensam* som gjort sig skyldig till oriktig renoncering, straffet, om hans medspelare vis-à-vis i tid frågat om han icke har den färg, han visat som renoncefärg.

42. Spelet räknas giltigt, men den får straff för oriktig renoncering med alla dess följder, som tappar ett kort under bordet utan att i tid taga upp det, och hugger under spelet det tappade kortets färg med trumf, eller kastar annan färg (renoncerar sig oriktigt).

43. Om efter upptäckt oriktig renoncering de medspelare som begått felet för undvikande af kontroll blanda korten, så anses renoncen såsom af dem erkänd.

44. Om leken är couperad för det följande spelet, tillåtes inga samtal om i förra spelet gjord oriktig renonce.

45. Om den ena spelaren ej lagt märke till hvilket kort hans medspelare kastat, har han rättighet fråga denne derom, men endast så länge spelet ännu icke är hoptaget och omvändt. Sedan detta skedd förbjudes hvarje fråga, men berättigas medspelaren att se på detta sista spel.

46. Under spelet är tillåtet att se på de två sista spelen, men om man redan utkommit med kort för det följande spelet, är det tillåtet se endast det sista spelet.

47. Under spelet är det icke tillåtet att, förrän alla kort äro ilagda, taga fram sitt utspels- eller iläggskort för följande spel d. v. s. det kort man har för afsigt att spela ut, eller att lägga i; ej ens det tillåtes att röra vid något annat kort af dem man har på hand.

48. Att slå upp kort i tro att alla spel kunna tagas af den som uppslår korten bör undvikas, emedan motspelaren till den som slagit upp korten, är berättigad, om han härigenom fått förlust, att anteckna straff på sin medspelare (och går sjelf fri för straff).

49. När någon målar stor eller liten slam, utan att se i sina kort, eger medspelare rätt att spela med öppna kort och den som målat slam, svarar för alla följder.

50. Likaså svarar för spelet den allena som målat stor eller liten slam med tre strafftrick, ifall medspelaren *ej* understödt honom vid målningen.

51. Den som i allmänhet afsigtligt till sin medspelares skada målar högt spel och om alla spelarene bevisa att målningen är gjord emot spelreglerna och synbart till medspelarens förlust, får ensam svara för hela förlusten.

52. Om alla fyra passa antecknas ett kors, tupp, och för hvarje kors, tupp, skriva de, som vunnit roberten, till densamma 500 points.

53. Två personer föra räkningen, hvardera för sitt parti, tills roberten är slut. Hos hvardera af dem föres räkningen på två ställen:

Å ena stället ofvan om strecket utan att summera ihop anteckningarne till en summa, efter hvarje spel, till partiets slut antecknas:

För honnörer	0000
„ essen	0000
„ straff.	0000
„ målad och fullgjord slam	0000
„ karonkor	0000
„ första utgången	1000
„ andra utgången	2000

Under strecket skrives endast för spel ända tills man uppnår (utgång) 500.

54. Anteckningarne för *spelen* summeras vid hvarje spels slut på det att de spelande alltid skola kunna se huru mycket som återstår tills partiet är fullt (500), emedan man ofta målar med fästadt afseende derpå om motspelarene skola gå ut eller icke.

55. En utgång är inne när man för spelen uppnått 500 points, men för att slutföra en sits, bör man hafva gjort tvenne utgångar, hvarje å 500. 2

56. Efter hvarje utgångs slut summeras allt ihop hos de begge motspelande partierna, derefter fortsättes spelet åter. Om de som första gången gått ut åter till först få 500 points för *spelen*, så är sitsen slutförd.

57. Efter *sitsens* slut summera de båda motspelande partierna ihop sina anteckningar, den enas summa subtraheras från den andras och resten är vinsten hos det ena eller andra partiet.

58. I alla slags „köpskruf“ beräknas utgångarna efter uppnådda sexhundra points för *spelen* (icke femhundra). *spelas nu för hvar sitt. Sällan*

59. I „köpskruf“ delas 12 kort åt hvar och en och 4 kort läggas midt på bordet som köpkort.

60. Den som stannat för högsta målningen tager köpkorten och gifver enligt egen beräkning de icke nödiga 3 korten bort, ett åt hvarje medspelare, på det att hvar och en må hafva 13 kort på hand. Åt medspelaren gifves ibland ett sådant kort, med hvilket han kunde få karonka.

Anmärkning. Med sådana kort målas nästan alltid höga spel och utgångarna afslutas fort.

61. „Paketskrufven“ består deri att den som erhållit köpkorten gifver åt sin medspelare fyra de bästa eller de sämsta korten, beroende på egen beräkning, och den som mottager dessa fyra kort *De inte
spelas
nu.*

gifver åter tre kort ett åt enhvar af spelarene, derefter fortsätta de som erhållit köpkorten målningarne. Sedan sista målningen är gjord, byta motspelarene till dem som målat sinsemellan *ett* kort, för att bli renonce i någon färg eller för att gifva åt sin medspelare en trumf till. Detta byte sker sålunda att då den ena (den som är förhand till den som stannat vid högsta målningen gifver först) gifvit ett kort upptages detta af medspelaren, som sedan han sett på detsamma ger honom af sina ett annat, enligt eget val.

Anmärkning. Följaktligen kan man i köpskruf eller paketskruf samla sig på hand längre färger och derigenom göra spelen högre.

62. Regelbundna målningar kunna icke ifrågakomma i dessa förändrade former af skrufwhisten, därför att man, med utsigt att få frantaga sina motspelare spelet och för att få köpkorten, genast tvingas att måla högt spel med en viss risk; därför visas vid första målningen den stående, d. v. s. starka färgen, i hvilken man önskar spela, och vid följande målningar, för att skrufva upp motståndarene högre eller också för att frantaga dem spelet, målas ofta renonce, d. v. s. sådana färger, som alls icke finnas på hand. De som icke riktigt begripa dessa variationer af skrufwhisten måla ofta till först den färg de icke hafva och därför förekomma här mycket mera tvister och missförstånd än i den klassiska skrufwhisten.

63. Om 4 man spela, så brukar man, för att undvika tvister och missnöje, hvilka uppstå af oriktiga målningar i köpskruf, ovilkorligt spela fyra sitser, utan att byta platser.

Detta beror likväl på öfverenskommelse emellan de spelande vid spelets början.

64. Den som dragit det lägsta kortet börjar den första sitsen — den fjerde, den som dragit det högsta kortet.

65. Den som delar, spelar icke, utan slår upp sina kort.

66. Den som målat högst, spelar med gifvarens öppna kort och tager köpkorten antingen åt sig sjelf eller lägger dem till gifvarens öppna kort, utdelar sedan de öfverflödiga korten åt de öfrige spelarene för att få högsta möjliga spel, och först derefter målar han så högt han önskar gå.

67. Förhand börjar spelet, d. v. s. den som stannat vid högsta målning eller med andra ord öfvertagit ledningen af spelet blir sålunda alltid mellanhand.

68. Noteringarne, antydda uti paragraferna 53 och 58, föras skildt hos hvar och en enligt uträkning och regler uti den klassiska skrufwhisten.

69. Den, som tagit köpkorten, noterar för alla medspelare dem tillkommande spel.

70. Den, som erhöll köpkorten och som målade spelet, antecknar äfven alla de honnörer eller ess eller karonkor hos enhvar af de spelande.

71. På den som målat anteckna motparterna för de honnörer, ess och karonkor, som de hafva.

72. Om den som målat gör bet, så anteckna alla tre spelare på honom för strafftrickarne.

73. Den förändrade skrufwhisten skiljer sig alls icke i spel från den vanliga klassiska skrufwhisten.

Anmärkning 1. Under spelets målning och dess fortgång tillåtas icke samtal och deltagande af icke spelande personer, tillika få ej utom spelet stående gå från den ena spelande till den andra för att se på korten, på det de icke må blifva misstänkte för att gifva vinkar till möjligt högt spel. Denna anmärkning gäller icke sådana personer, som stå eller sitta på ett ställe och betrakta *en* spelandes kort om ock de hålla på halfpарт eller någon större eller mindre del af vinst och förlust med någon af de spelande. Anmärkningar deröfver att någon ser i ens kort är därför icke på sin plats, enär skrufwhisten erbjuder mycket af intresse äfven för dem, som icke deltaga i spelet.

Anmärkning 2. Att strängt hålla på uppfyllandet af alla ofvanstående regler t. o. m. af redbara spelare, är att säkerställa sig sjelf och andra för mindre hederliga personers knep, emedan om man tillåter *en person* att afvika från allmänna regler, äfven om han gjort det *utan afsigt*, så bör desamma tillåtas äfven åt *en annan*, som måhända *afsigtligt* afviker från reglerna.

Målningarne i skruf samt de vid desamma antagna och tillåtna uttryck och bestämmningar.

1. Efter kortens gifning målar hvar och en turvis, eller med andra ord, förklarar för sin medspelare hvilka kort han har på hand, för att efter ömsesidiga öfverläggningar kunna uppnå det högsta resultatet (högsta målning).

2. Då målningarne pågå, bör man vara uppmärksam och lägga på minnet hvad medspelaren och motspelarena målat, emedan spelet blir intressantare och riktigare ju mera detta hufvudvilkor iakttages: kännedomen *om hvem som målat* och *hvad som blifvit måladt*.

3. För att måla ett enkelt spel (en trick), bör man hafva 5 spel, beräknande att medspelaren har två spel.

4. Om man ej har 5 spel på hand, „passar“ man och öfverlåter dermed turen att måla åt den följande. Detta betyder att man har dåliga kort, eller att man icke har sjelfständiga fem spel för att måla en trick.

5. Om man har 5 spel på hand, så målar man den starkaste färgen som man har; nämner: spader, klöfver, ruter eller hjerter, beroende på hvilken färg man eger och vill spela i.

6. Enligt spelets regler nämner man vid målningen färgerna med deras namn, men huru många kort af hvarje färg man har på hand 5, 6 eller 4, och om dessa äro låga eller höga kort, får man ej direkt säga. Brukligt är att i skrufwhisten måla dem med allmänt antagna benämningar, och då man praktiskt inhemtat dem, kan man i de flesta fall så säkert uppräknat hvilka kort en hvar har på hand, som om man hade nämnt hvarje kort vid dess egentliga namn.

7. Att för medspelaren rätt markera hvilka kort, huru många och af hvilken färg de äro, som man har på hand, utgör den största finessen hos en skicklig skrufwhistspelare.

8. Härmed äro alla hufvud- och underordnade regler för målningarna tydliggjorda, men skickligheten att uttrycka sig äfvensom att förstå hvarandra i skrufwhisten förvärfvas hufvudsakligast genom praktiken och erfordras dertill stor beräkningsförmåga, fintlighet och förmåga att gissa hvad medspelarene hafva för kort på hand samt konsten att veta att en hvar riktigt uppfattar hvad man målar.

9. Då målningarna gått en rond kring bordet, plägar den, som målat sist, fråga: är det färdigt? eller dylikt för att dermed göra förstådt, att första hvarfvet är slut o. s. v.

10. Den som i första rondan i sin tur målar „grandissimo“, markerar härmed: „Jag har på hand icke mindre än tre ess“.

11. Den som i sin tur under första rondan målat „grandissimo“ samt under fortsatta målningar anmält „två grandissimo“, gör dermed veterligt att han har på hand äfven det fjärde esset. Målar deremot hans medspelare: „två grandissimo“, så markerar denne att han har det fjärde esset.

12. I andra fall målas ej „två grandissimo“ med ett ess, d. v. s. man anmäler ej sitt ess, om medspelaren ej i första rondan målat „grandissimo“.

13. Vid icke direkt grandissimo målning, d. v. s. om man först passat eller målat någon färg och först sedan grandissimo, betyder det att den målade har på hand 2 ess, ej tre, och om medspelaren icke i första utan i andra eller senare ronder målar två eller tre grandissimo, så betyder det att äfven han har två ess på hand.

Anmärkning. Om man noga känner reglerna huru essen visas, är det lätt att lära huru man visar kungar, damer, knektar, tior och långa färger.

14. Målning af stark lång färg göres alltid under första rondan, om icke tre ess finnes på hand, men finnas de, så målas lång färg först i andra rondan, hvilket redan blifvit sagdt, med 3 och 4 ess målas grandissimo, d. v. s. att man bör anmäla sina ess till först, om man har 3 eller 4 sådana.

15. Om man målar färg, så visar man härigenom en lång färg med minst 5 å 6 kort, af hvilka 2 eller 3 äro honnörer.

16. Man målar i första ronden färg äfven med 4 kort, om man har tre honnörer och bland dem ess & kung och om de andra färgerna på hand äro starka färger: kungar med damer eller kung, dam och knekt af samma färg o. s. v.

17. Den som målat direkt „grandissimo“, bör under nästa rond d. v. s. i andra rond, om han icke passar, visa sin längsta färg, icke mindre än 5 kort med 3 honnörer eller ock minst 6 kort med 2 honnörer.

18. Lång färg kan målas äfven, om man icke har kung och dam.

19. Den som till först målat grandissimo och sedan passar, menar dermed att han ej har någon lång färg.

20. Målas färg efter pass, betyder det att färgen är kort och svag.

21. Likaså är det med medspelaren; har han icke målat under första rond, bör han först visa sin långa färg, sedan sina kungar, damer, knektar o. s. v.

22. Den som under första, andra, tredje, stundom under fjärde rond målat någon färg, visar åt sin medspelare, att han önskar spela i denna nämnda färg derigenom att han i följande rond, då han skulle måla färg, passar.

23. Under samma rond får man ej måla färg och passa.

24. Att passa eller säga „pass“ betyder att öfverlemna målningen åt den följande.

25. Om spelaren efter målad färg i första rond passar i den andra, så är detta liktydigt med uttrycket: „Jag önskar eller kan spela i den af mig målade färgen — den färgen är lång“.

26. „Pass“ har samma betydelse, om spelaren under första rond målat „grandissimo“, men under den andra, efter det han eller hans medspelare målat färg, derefter passat.

27. Om medspelare passar efter det han målat en färg och derefter ytterligare målar en annan färg och utan att passa efter denna andra målning för andra gången målar samma färg, efter hvilket han sedan passat, så visar han härmed åt medspelaren, att han önskar spela i den förstnämnda färgen, samt att han i den andra har ett eller två spel, men att den icke är den färg, i hvilken han önskar spela.

28. Om han deremot äfven efter andra målade färgen säger pass, så betyder det att den andra är stark och den färg, i hvilken han vill spela, och genom denna andra målning erbjuder han åt medspelaren att välja den färg, som för honom och spelet är fördelaktigare.

29. Man bör ej öfverföra spelet på den af medspelaren målade men icke understödda färgen, vore densamma än starkare än den färg, medspelaren understöddt. Men om medspelaren icke besvarat en enda färg, så bör man öfvergå till den starkaste och spela i den.

30. Efter grandissimo målning i första ronden bör man säga pass, om lång färg ej finnes, äfven om man hade 3 kungar och det fjerde esset, för att härigenom visa medspelaren att man icke har lång färg; detta för att dessutom utröna huruvida inte medspelaren möjligen målar lång färg. Först sedan visas kungarna m. m., ty härvid är ej att befara att motspelarne måla högre och taga spelet.

31. Om efter grandissimo målning i första rondens bägge medspelarne passat, d. v. s. visat att de icke hafva lång färg, men derefter målat första gången „två spader“ och utan att passa „två klöfver“, så betyder det, att de i första målningen visa „spader kung“ och vid fortsatt målning utan pass „klöfver kung“, och om en tredje färg målas utan att man passat, så visas dermed att man har kungen äfven i den tredje färgen o. s. v.

32. Om efter grandissimo målning i första rondens bägge medspelarne redan en gång passat, men derefter målat (i tur och ordning) två spader, två klöfver, två ruter, två hjerter, två grandissimo och om efter färgernas målning icke blifvit måladt pass, så betyder det att fyra kungar och fjerde esset blifvit målade.

33. Om vid fortsatt målning säges tre klöfver, tre hjerter, så betyder det att klöfver dam och hjerter dam blifvit målade, emedan det liksom i grandissimo är liktydigt att andra gången måla

samma färg utan pass emellan, som att visa dam i sagde färg.

Anmärkning. Regeln är följande:

Om efter första målningen i första turen af grandissimo blifvit sagdt „pass“, så betyder hvarje färg målad första gången af hvem som helst kung i den färgen, om man inte passat efter densamma. När samma färg målas andra gången, visar man damen. När samma färg målas tredje gången, visar man knekten. När samma färg målas fjerde gången, visar man tian o. s. v.

Om efter första grandissimo målningen blifvit sagdt „pass“, så hafva dessa öfverenskomna uttryck, — i hvilken tur de än må blifvit sagda: („gjorda“) i tredje, fjerde eller tionde gången af Eder eller Er medspelare, det är detsamma, ofvannämnda betydelse.

34. Det är nödvändigt att minnas målnin-
garne och om man vid grandissimo icke visat kungen, så får damen icke visas, ifall inte medspelaren markerat sin önskan att spela i den färgen.

Anmärkning 1. Reglerna huru man visar sina ess, kungar, damer, knektar, tior och långa färger äro utförligare beskrifna i exempel på sista sidorna.

Anmärkning 2. Vid målning af 3, 4, 5 eller flere trick äro korten på hand vida klarare, emedan dessa spel sällan målas utan ess. Men „målare“ ser man vanligtvis lätt, när det blir klart om ess finnas på hand.

35. Höga spel förekomma sällan i vanliga klassiska skrufwhisten, oftast stiga målningarne endast till 2 eller 3 trick. Vid enkel målning, ofta äfven vid målning af två, kan man icke sluta sig till hvilka kort som finnas på hand, emedan den som målat nämner en eller två färger och hans medspelare vid enkelt spel säger pass och om han också kan höja spelet till två så säger han ofta, för att maskera spelet, utan att hafva säkra spel och utan att visa någon af sina färger: „två i medspelarens färg“.

36. Har man tre kungar utan damer och tre trumf med en honnör, får man icke visa sina kungar, utan måste säga två i medspelarens färg.

37. Om någon målat spader eller klöfver, så bör medspelaren, om han har tre spel utan att passa säga två spader eller två klöfver, beroende på hvilken färg medspelaren målat.

38. Då man höjer spelet, måladt af medspelaren, bör man om möjligt visa, utom mellanfärgerna, säkra sjelfständiga spel, om sådana finnas och motspelarene icke öfverbjuda ens målning.

39. Den andra målade färgen, efter hvilken man passat, plägar man kalla mellanfärg.

Anmärkning. Mellanfärg kallas äfven lång färg, då icke mindre än fyra kort finnas med ett eller två säkra spel; den är då svagare än den första målade färgen.

40. Med sex spel på hand bör man i första rondan genast måla två, i händelse man i några andra färger kan måla något. Detta för att möjligen hindra motspelarene från att måla.

Samma gäller i första rondan om att höja ett spel, ifall, som sagdt, korten ligga så att man ej kan markera andra färger; härvid bör man ovilkorligen ha utom ett spel ännu ett kort af den färg motståndaren målat, eller ock 3 eller 4 små trumf.

41. Likaledes bör man i första rondan höja spelet till två, när man har kung eller dam femte i af medspelaren målad färg, men om ingen färg finnes bör spelet genast höjas till tre; men om utom trumf några „målare“ i andra färger icke finnas, bör man icke höja spelet till fyra.

42. Har medspelaren målat färg och har den andre 4 eller 5 spel i egen färg, och dessutom två spel i andra färger, så bör han först visa denna sin färg och säkra spelen i andra färger, och först der- efter öfvergå till medspelarens målade färg, eller med andra ord besvara medspelarens färg; denna öfvergång till medspelarens färg visar denne, att det finnes ett spel i den målade färgen.

43. För att måla bör man hafva 5 spel, men ofta målas äfven med fyra, isynnerhet om med det spelet en utgång eller en sits kan slutas, vore det än med en strafftrick, hvilket medspelaren äfven måste vara beredd på, och dessutom bör han i si-

sta spelet, för att kunna måla två, hafva i af medspelaren anmald färg fyra spel i stället för tre.

Anmärkning. Goda spelare måla ofta lågt, men tillåta icke ett grundlöst höjande af spelet.

44. Har man hvarken egen färg eller svar på medspelarens, bör man säga pass.

45. Vid målning bör man ihågkomma att det är bättre att spela i medspelarens färg, om man har svar i densamma, än att spela i sin egen färg, om den är svag och medspelaren icke höjt densamma.

Anmärkning 1. Endast oerfarne spelare spela i egen färg utan hänsyn till medspelarens målningar.

Anmärkning 2. Att understöda spelet betyder att höja den af medspelaren målade färgen.

46. Att sjelfständigt måla två får endast ske då, när man har sex säkra spel på hand.

47. I spader- och klöfverfärg med sex spel är man skyldig att genast måla två, för att hindra motspelarene att måla.

48. Om ingen lång färg finnes på hand och andra färger äro dåliga, så är det fördelaktigare att med sju spel på hand af en färg genast måla icke blott två, men äfven tre, för att hindra motspelarene i att måla, och frantaga dem ett högt spel.

49. Om spelet är måladt efter pass, d. v. s. icke i första rondan, så betyder det att spelets målning är svag och därför måste man, innan man höjer spelet, till tre eller fyra och högre, taga i

betraktande detta. Likaså bör man observera om medspelaren målat sjelfständigt eller om han blef tvungen att göra det för att öfverbjuda motspelarens målning.

50. Vid målningen bör man vidare hafva i ögnasigte att vid enkelt spel, eller spel i två, tre, fyra, t. o. m. fem, det icke är fördelaktigt att lemna motpartiet med en strafftrick — emedan godtgörelsen för honnörer, karonkor samt första eller andra utgången fullkomligt uppväga denna risk, hvilket ses af följande beräkning:

De som målat spelet i fyra och fått en strafftrick anteckna för fem honnörer 2,000, för spel 360 och om de sluta sitsen med detta spel 2,000, således inalles 4,360. Motspelarene, som gifvit dem en strafftrick, anteckna deremot för en strafftrick 4,000 för spelen 160, således inalles 4,160. Sålunda blifva de som målade, om också med en strafftrick med 200 points vinst.

Om tvärtom man har spel och man ej afstår från detsamma, så blifver beräkningen, ifall t. ex. 5 spelas och om antages att tillika fem honnörer finnas: för fem honnörer 2,500, för spel 550 och för andra utgången 2,000. Motparten får för spel endast 100; således får motpartiet en förlust på 4,950 points och hela skiluaden blir 5,150 points.

51. Vid målning och under spelet måste man alltid tänka på icke allenast sina egna anteckningar för spelen, utan äfven motspelarens och komma

ihåg att 1,000 antecknas för första utgången och 2,000 för andra utgången. Således utgör skillnaden i första fallet 2,000, i det andra 4,000.

52. Önskan att få en utgång eller slutföra en sits gör att stundom erfarna spelare måla endast enkelt spel, ehuru de hade kunnat spela i tre t. o. m. i fyra; detta därför att det för motspelarena vid ett högre spel vore nog att taga blott ett spel för att få en utgång, då de deremot vid enkelt spel måste hafva flere spel för att uppnå samma resultat.

53. Derför om man t. ex. för spelen har 320 point på andra utgången och stor behållning för öfrigt och om man har åtta spel samt honnörerna, bör man ovilkorligen spela tre för att få slut på sitsen, vore det än med strafftrick, emedan det ofta händer att man med 490 points på andra utgången och en ofantligt stor vinst för öfrigt, kan gå miste om utgången och bli af med det man vunnit, om motparten ges tillfälle att få spela och avsluta sitsen.

54. Det är bättre att måla äfven med beräkning att blifva bet och afsigtligt öfverbjuda motparten, än att afstå spelet åt densamma.

Anmärkning. För att ej några lättsinnigt höga och oregelbundna målningar skola göras spela många med följande beräkning för strafftrickarne: Utom vanligt strafftrick för icke hemtagne spel antecknas derutöfver för hvarje icke hemtaget spel:

I enkelt spel	500.
I spel på två, två ggr 500	1000.
„ „ „ tre, tre „ 500	1500.
„ „ „ fyra, fyra „ 500	2000.
„ „ „ fem, fem „ 500	2500.
„ „ „ sex, sex „ 500	3000.
„ „ „ sju, sju „ 500	3500.

55. Om medspelaren direkt målat två trick i färg och icke går högre, så bör man ej, om man icke har den af honom målade färgen eller endast ett kort af densamma, höja spelet, om icke motspelarene måla, hade man än två ess, men dåliga färger för öfrigt. Har man två ess och fyra eller tre små trumf af målad färg, bör man efter pass måla grandissimo.

56. Likaså bör man måla grandissimo, om man är utan trumf, men jemte två ess har två kungar af samma färger som essen, hvilka kungar man för resten ej bör visa, om man icke har helst två små trumf, emedan medspelaren då kunde måla upp till fyra ja t. o. m. fem, då man under sådana förhållanden sällan går hem i fem t. o. m. icke i fyra.

57. Om medspelaren direkt målat tre (trick) och icke går högre, och om man har på hand kung och liten i den målade färgen samt kung utan dam men med små kort af annan färg eller trumf ess men färger för öfrigt utan målade kort, så bör man icke höja spelet.

58. I allmänhet höjes spelet icke, om man har blott ett spel.

59. Om man i en färg har tio spel, t. ex. tio de högsta klöfrarne, bör man genast direkt måla fyra, för att icke gifva motspelarene möjlighet att öfvertänka och klargöra för hvarandra sitt spel.

60. Har man i två färger tillsamman tio spel, bör man direkt måla i den starkaste färgen, icke fyra utan tre, i andra rondan visar man den svagare färgen. Men spelet måste gå i den färgen, till hvilken medspelaren höjer spelet. Höjer han icke någon af de målade färgerna, bör man spela fyra i den starkare färgen.

61. Med tre färger på hand bör man måla alla tre färgerna efter deras valörer, och om särskildt stark färg icke finnes på hand samt om medspelaren icke höjer spelet, så får man icke ensam höja det till två, om man icke har sju spel på hand.

62. Om man har tre t. o. m. fyra ess på hand, målas icke grandissimo, om motspelarene, medvetna om att de icke hafva något ess, målat tre t. o. m. fyra i någon färg, emedan de, sedan essen dragits, taga många spel.

Anmärkning. Grandissimo vinnes under sådana omständigheter af fem gånger högst en gång och då blott af skickliga spelare. Om spelet förloras, bli strafftrickarne många.

63. Om man har på hand tre ess och om man, när turen infaller, ser att ens medspelare passat,

men motspelarene målat två trick, bör man ej måla två grandissimo, om lång färg eller *målare* icke finnas; men om motspelarene ännu icke målat två trick, då målar man i första turen grandissimo.

64. Har man fyra eller tre ess på hand, bör man i första hand måla grandissimo och derefter målar man sina färger i två.

65. Har man det fjerdte esset och med det inalles tio spel, så bör man i 3:dje eller 4:de turen (ronden) måla två grandissimo och höja spelet till tre.

66. Om man icke har det fjerdte esset, kan man icke måla två grandissimo, emedan en två gånger upprepad grandissimo målning utvisar alla fyra ess på hand.

67. Med fyra ess målas i första rondan två grandissimo, när man har stark färg eller kungar och damer.

68. Med två ess målar man grandissimo i 2:dra eller 3:dje rondan, men först efter det man målat sin färg eller efter pass och efter medspelarens färgmålning.

69. Med ett ess målar man två eller tre grandissimo endast i det fall, att medspelaren under första rondan sagt grandissimo och derefter målat färg, eller om med fjerdte esset finnes två kungar eller en stark färg, hvarvid dock är att märka att man först måste visa kungarne samt den starka färgen och sedan derefter måla två grandissimo.

Det lägsta
som man
får till
spelas
målas 4
trick

70. När medspelaren i första rondan strax målar grandissimo och om man har på hand kung och det fjärde esset och färg utan honnörer, bör man ej visa kungen eller öfvergå till två grandissimo, men finnas två kungar och ett ess, säger man i första rondan pass, för att höra om medspelaren måhända i andra rondan målar lång färg, för att sedan i andra rondan visa en kung, i den 3:dje rondan den andra kungen och i den 4:de det fjärde esset, d. v. s. måla två grandissimo.

Anmärkning. Vid sådana grandissimo målningar förlorar man spelet 1 gång på 10, så säkra kunna de anses vara.

71. I grandissimo med fyra ess, i enlighet med hvad tidigare blifvit sagdt, bör man till först visa sin långa färg, dock icke mindre än sex eller fem kort, uti hvilken man har spel, derefter honnörerna i tur och ordning, först kungarne, sedan damerna, knektarne, och om dessa honnörer äro åtföljda af fem eller fyra små, bör man, efter att ha visat dem, passa, på det att medspelaren under spelet må kunna veta huru han skall disponera sina målare i färgen.

72. När någon strax under första rondan målar två uti någon färg och medspelaren har på hand tre ess, bör han i första turen måla två grandissimo, och om man har det fjärde esset och kungarne, så visar man efter målade två grandissimo först sina kungar och målar sedan tre grandissimo.

Att i sådana fall i första rondan passa med tre ess brukas ej, emedan om det efter pass målas två eller tre grandissimo, så beräknar medspelaren endast två men icke tre ess på Er hand.

73. Om medspelaren efter målade färg säger grandissimo, bör hans partner icke utan ess anmäla sina kungar, med mindre han har damerna till dem; har han deremot ess och två kungar på hand, bör han visa dem, härvid visas esset som ett spel; har man två ess, målar man, efter det man visat kungarne, två grandissimo.

Spelets förlopp.

1. Ett fullkomligt regulerat spel är möjligt endast, om en hvar medspelare minnes hvem som målat och hvilka färger blifvit målade, hvem som höjt målade färger, hvem som målat grandissimo, hvilka honnörer som blifvit anmälda och af hvem. För att minnas allt detta erfordras ej synnerligen godt minne, utan endast vana och den största uppmärksamhet.

2. Under spelet bör man alltid bekänna den färg, som blifvit utspelad, om man har sådan, men har man ej, så tager man efter godtycke och beräkning spelet med trumf eller ock kastar man sin svagaste färg, d. v. s. kastar bort ett onödigt kort af en annan färg, och låter spelet gå utan att taga det,

3. Under spelet bör man noggrant observera hvad medspelaren kastar för kort, och om han kastar annan färg än den spelade, bör man icke utkomma i denna isynnerhet då han målat, emedan med att kasta bort kort visas svag färg eller renonce. Har man af medspelarens genom kast visade svaga färg ess och kung eller kung och dam, bör man spela ut kungen; i motsatt fall, då motspelarna komma ut i medspelarens svaga färg eller renonce, måste man taga den med högsta kort eller trumf i sitt eget intresse och till förlust för dem, som draga den.

4. Har man kungen utan dam, bör man ej komma ut med denna färg, om medspelaren kastat den. Derför måste medspelaren, om Ni kommer ut med kungen i den färg han icke bekant, antaga att Ni äfven har damen af samma färg.

Anmärkning. Att kasta betyder således att på den utspelade färgen bortlägga ett obehöfligt kort af annan färg.

5. När en spelare genom att kasta andra färger markerat den färg, i hvilken han har säkra spel, bör hans medspelare, sedan han kommit in, spela ut mot honom det högsta kortet i den färg han sålunda markerat vara stark.

Anmärkning. Att som sista man taga öfver ett spel, vill säga att taga hem spelet, för att sedan hafva rättighet att spela in sin medspelare.

6. Om färger blifvit målade, bör hvar och en komma ut icke i den färg han målat, utan med högsta kortet af den färg, medspelaren målat.

7. Undantag tillåtas endast i sådant fall, att partierna stå lika och att motspelarene kunna afsluta utgången eller sitsen med ett eller två spel. För att då få utgång eller först kunna afsluta sitsen, bör man taga alla sina spel och först sedan komma ut med medspelarens färg. (Se pag. 16, § 53.)

8. Om medspelaren spelar ut någon af sina målade färger, bör hans partner lägga i högsta kortet i den färgen (enl. reglerna i § 13), men om man i spel ända till tre har ess, dam tredje, bör man skära, d. v. s. spela ut damen och icke esset. Har medspelaren deremot kommit ut med knekt, kastar man ett litet kort, derför att om kungen i den färgen finnes hos motspelaren, som före Er sätter på, men icke gör det, så tager medspelarens knekt spelet och kungen går under, d. v. s. tages eller slås af eder, om den blir satt på medspelarens nästa utgångskort i samma färg. Fins åter kungen på hand hos den motspelare, som spelar på efter Er, så tar kungen alltid spel, emedan om Ni sätter esset, så betäcker motspelaren det med en liten, icke med kungen.

Anmärkning. Att skära brukas under spelet endast då, när motspelaren icke lägger högre kort på den af medspelaren utspelade färgen, d. v. s. att icke lägga i högsta kortet på den af medspela-

ren dragna färgen, utan något af medelkortet eller lägre än det utspelade, i tro att det högsta kortet icke kan tagas af motspelarene.

9. Har man ess, dam och tia af den färg, som motspelaren till höger målat och af hans medspelare blifvit understödd, bör man alltid skära med tian, obeaktadt hvem som kommit ut med färgen: egen medspelare eller motspelaren.

10. Har man kung, knekt och tia, skär man med tian, om motspelaren spelat ut.

11. Har man ess, kung och dam, bör man komma ut med ess, kung och dam, men om motspelaren kastat knekten på esset eller kungen, så bör man icke komma ut med damen, utan förändra färg.

12. Med ess och kung i icke målad färg kommer man ut med ess och kung, sedan byter man färg, på det att medspelaren, sedan han kommit in, d. v. s. fått spel, må kunna komma ut med damen, om han har den; om medspelaren ej har damen i den färgen, så kommer han ut med en liten och då kan man se, beroende af hvad motspelaren kastar, om man skall fortsätta för att motspelaren skulle kunna „kuppa“ (taga öfver) med trumf.

13. Har man kung, dam, knekt och tia, kommer man ut med kungen, men icke med tian, men spelar medspelaren ut, tager man in spelet med tian, men icke med kungen eller damen.

14. Har man dam, knekt och tia, kommer man ut med damen; detta utspel är isynnerhet fördelaktigt, när medspelaren målat grandissimo.

15. Har man ess, dam, knekt fjerde, kommer man först ut med en liten vid enkelt spel eller vid spel i „två“, men vid högre spel kommer man ut först med esset och sedan med en liten.

16. Med ess, dam femte, kommer man ut med ess och liten. Med kung, knekt fjerde — med liten.

17. Om medspelaren målat spelet, kommer man icke ut med den färg han kuppar med trumf.

18. Man bör aldrig komma ut med den färg, som målats af motspelaren till höger. Sådant utspel räknas som det gröfsta fel i skrufwhisten, emedan dylikt utspel förstör hela spelet.

19. Motspelarens honnörer bör man taga öfver med honnörer, d. v. s. på motspelarens kung eller dam sättes alltid ess, liksom ock på knekten vid spel i „fyra“ eller mera. Då undantag sällan förekomma, bruka endast mycket skickliga spelare afvika från denna regel.

Sin medspelares honnörer bör man icke taga öfver.

20. Har medspelaren målat en färg, bör man icke taga den färgen med trumf.

21. Den som höjt en färg, bör med trumf taga spelet, om han förutsätter, men icke är säker om att hans medspelare har högsta kortet i färgen.

22. Den åter, som målat färg, behöfver icke kuppa med trumf, om han äfven icke är säker på att medspelaren har högsta kortet.

23. Har man kung liten af hvilken färg som helst samt småkort i trumffärg, bör man, då medspelaren sagt grandissimo, komma ut med kung och sedan liten, emedan medspelaren, sedan han tagit med esset, då fortsätter i färgen, och kan då spelet tagas med liten trumf och motspelaren gå miste om detta spel.

24. Likaså bör man komma ut med kung och sedan liten, när man på hand har ess och medspelaren efter „pass“ målar grandissimo. Har medspelaren deremot icke målat grandissimo, kommer man ej ut med kungen, ifall ej äfven damen finnes.

25. Har man lång trumffärg, d. v. s. fyra eller fem, skall man icke komma ut och göra sig renonce, om ock medspelaren skulle målat denna färg, utan bör man komma ut med sin långa färg, om motspelarena målat spelet.

26. Om medspelaren målat tre färger, bör man sätta ess på den af honom icke målade färgen, om utspelet gjorts i denna färg, emedan sagde färg då är medspelarens svaga färg, d. v. s. han har deri kanske ett kort eller ock är han renonce i densamma.

27. Om man ej kan hoppas på att medspelaren mera kan komma in och taga spel, bör man sjelf taga in alla sina spel.

28. Vid enkelt spel och t. o. m. vid spel i „två“ får man ej trumfa, om man icke har starka färger.

29. När man målat och då motspelarene kommit ut med Eder starka omålade färg, bör man trumfa, ty annars komma de att taga denna färg på kupp.

30. Medspelaren till den som målat bör trumfa, om han två gånger med trumf kuppats den färg, med hvilken man kommit ut tre gånger.

31. Om någon målat „två“ eller „tre“, så bör hans partner, så snart han kommit in, trumfa, ifall han icke har någon renoncefärg och således ej kan påräkna spel för sina små trumf.

32. Har någon renonce, d. v. s. ett kort i någon färg, bör han spela ut detsamma, på det att medspelaren, om han kommit in, åter må draga denna färg, som då naturligtvis kuppas af den förre.

33. Vid egen målning med fem trumf, bör man icke försöka bli renonce.

Anmärkning 1. Hel renonce kallas det, när icke ett enda kort finnes af en viss färg på hand, och half renonce, när bara ett kort i någon färg finnes.

Anmärkning 2. Två lägre kort räknas ej som renonce, isynnerhet när medspelaren målat „tre“ eller högre, och med dem kommer man icke ut, om på hand finnes blott två men icke tre trumf och om medspelaren icke målat den färgen.

34. Om medspelaren genast målat „två“, först i en, sedan i en annan färg, bör icke hans part-

ner, då han höjt spelet i den andra, svagare färgen, i det han har på hand ess, dam fjerd, eller ess, knekt fjerd, fortsätta att trumfa, om vid första utspelet med trumf ess motspelaren till venster icke bekant trumf, utan bör han komma ut i den andra färgen, i hvilken medspelaren strax målat två, på det att han, då han kommit in, må kunna fortsätta att trumfa eller komma ut med sin målade färg och möjligen kupp, enär den, som målat två färger, vanligen är renonce i endera eller båda af de andra färgerna.

35. Om medspelaren målat två färger, utan att af sin partner häri hafva blifvit understödd, och spelar „två“ eller „tre“, så är det bättre af sagde partner, då han inkommer, att icke trumfa, om han har två eller tre små trumf, och ej ett enda kort af den andra målade färgen, utan komma ut med hvilken färg som helst, emedan medspelaren, då han i sin tur kommit in, spelar ut sina låga kort i sin målade andra färg, hvilken nu af partnern kuppas med trumf, men ej komma ut med ess eller kung af den färgen.

36. Spelar man i „fyra“ och isynnerhet i „fem“ eller liten eller stor slam, får man ej skära, utan bör den, som är inne, komma ut med ess eller kung söl, om sådana finnas, synnerligast vid slammållningar, och sedan öfverlemna utspelet åt medspelaren, hvilken ovilkorligen bör fortsätta att taga in spel i den färg, der renonce visats, (ifall ej spelet är

grandissimo), för att partnern må kunna kasta bort de kort, hvilka kunnat blifva motspelarens spel. Är renonce ej markerad, bör man trumfa.

37. Då en färgmålning blifvit starkt understödd af partnern, bör hos honom tänkas 4 trumf och hos den som målat icke mindre än fem, men om han målat direkt från hand „två“ — icke mindre än sex.

Om, på grund häraf, båda medspelarene vid första och andra trumfdragningen bekant trumf, så bör icke mera trumfas, men om vid andra trumfspelet blott en trumf blifvit påsatt, bör ännu en tredje gång trumfas. Men fjerd gången skall man ej trumfa, för att icke onödigtvis frantaga sin medspelare trumf.

38. Vid högt spel bör man trumfa, börjande med ess och kung, men aldrig med låga kort.

39. Med ess, knekt fjerd, i trumf hos den som höjt spelet, börjar den, som höjde utspelet, med ess och sedan liten.

40. Om på hand finnas två eller tre trumf, bör man trumfa med högsta kortet.

41. Har man åter dam fjerd eller knekt fjerd — trumfar man med lägsta kortet.

42. Om medspelaren strax målat två eller tre uti någon färg, bör man, om ess och dam i samma färg finnas, i första utspelet börja med ess och sedan komma ut med damen.

43. Vid grandissimo spel kommer man alltid ut från stark färg och därför, om medspelaren efter anmäld färg målar grandissimo och kommer ut med en liten i icke målad färg, bör partnern svara med högsta kortet i samma färg, om honnörer saknas i den af honom målade färgen.

44. Har man ess, dam tredje, bör man icke vid egen målning af högt grandissimo spel komma ut med ess och dam, om medspelaren visat kungen och icke först passat i den färgen, emedan han i denna färg kan hafva kungen söl.

45. Om vid motspelarenes grandissimo spel medspelaren kommer ut med lågt kort i den färgen, hvars kung motspelarene visat, så bör man, om man kommit in, svara med högsta kortet i samma färg, isynnerhet om motspelarene satt kung eller ess på det första kortet.

46. Om en af motspelarene målat två färger och hans medspelare strax understödt endast den ena färgen, så är det fördelaktigare att genast begynna med trumf, så att icke kuppningar uppstå, d. v. s. att söka få motspelarenes trumf att falla; men härvid trumfas endast, ifall man antar att motspelarene skola kuppa Edra färger eller spel med trumf.

47. Man bör komma ut med högsta färgen, d. v. s. ess och kung, men icke trumfa, om den ena af motspelarene målat en färg och hans medspelare, under det han visat en annan färg, öfvergår till

den af medspelaren visade färgen; i motsatt fall är det lätt att få icke endast liten, utan äfven stor slam, emedan motspelarene i början trumfa ut, och sedan kastar den, som först målat spelet, de svaga korten på medspelarens starka färg.

48. Om motspelaren till venster målat färg och hans medspelare icke understödt sagde färg, så bör man komma ut med denna färg, isynnerhet om densamma färgen hos Er är svag.

49. Man bör ej spela eller komma ut med färg, målad af motspelaren till venster, då den icke understöds af medspelaren, i händelse motspelaren till höger strax målat „grandissimo“, emedan man med ett sådant utspel kan få sin partners spel i denna färg att falla, hvarvid motspelarene helt och hållet skulle spela ut denna färg. I detta fall bör man komma ut med sin egen starka färg.

50. Man bör hugga första utspelet med kung eller dam, men icke med litet kort, ifall man blott har kung, dam liten, om motspelaren till venster icke sagt grandissimo.

51. Om motspelaren till venster målat två färger och spelar „tre“ eller „fyra“ och om hans medspelare icke understödt spelet och kommer ut med målad, men icke trumffärg (trumfar icke), så bör man på första kortet sätta ess, om än det är allena eller med en liten, annars blir esset kuppadt med trumf; äfven bör man sätta ess, när det är fjerde och femte i målad färg.

52. Om motspelaren till höger målat grandissimo och hans medspelare visat kungen, så bör man komma ut med en liten från esset i samma färg, i hopp om att kungen första gången ej sätts på, men om ess i denna färg saknas, men dam och knekt finnas, kommer man ut med damen.

Förklaring af uttryck, som begagnas i skrufwhisten.

Målare kallas: ess, kung, dam och knekt.

Hackor — små kort i icke trumffärg.

Förhand — rättigheten att komma ut.

Honnörer kallas: ess, kung, dam, knekt och tia i trumffärg.

Karonka kallas kort, som följa i ordning i en och samma färg och som finnas på en hand från esset: ess, kung och dam och de följande korten till tvåan.

Karonka kallas äfven tre eller fyra ess på samma hand.

Uträkning af spel.

För honnörer anteckna endast de medspelare, som ha minst tre. Man antecknar för 3, för 4 och för 5 honnörer, beroende af huru många som finnas på hand.

Essen hafva samma värde som honnörer och skrivas till honnörerna.

Men om essen fördelat sig två på hvar sida, så anteckna de medspelare, som tagit en trick, för två ess, d. v. s. de som tagit mer än sex spel, om de också icke målat spelet. Om tre eller fyra ess finnas på hand, så anteckna för dem de, hvilka hafva honnörerna.

Men om ena parten skulle anteckna för 3 honnörer och den andra för tre ess, så antecknar ingendera, utan ess och honnörer anses taga ut hvarandra.

Om icke hvardera partiet har lika antal, subtraheras det mindre från det större antalet, d. v. s. essen från honnörerna eller tvärtom, och blott resten antecknas för räkningarnas förkortande.

Vid grandissimo spel räknas endast essen för honnörer och hafva de då ett särskildt värde.

Om essen fördelas två och två, så anteckna de för två ess, som tagit tricken, d. v. s. de som hafva mer än sex spel, men om 3 eller 4 ess finnas på hand, så anteckna de, som hafva dem på hand.

För karonkor anteckna de, som hafva dem.

Ju längre karonkan är, desto mer räknas för densamma.

Trumfkaronka har dubbelt värde mot vanlig.

I grandissimo spel räknas karonkorna i alla färger som trumfkaronkor.

Uträkning för karonkor.

	Enkla.	Trumf och vid gran- diss'mo spel.
Ess, kung och dam.	500	— 1000.
till dem också knekten	1000	— 2000.
I ordning från esset { till tian	1500	— 3000.
" nian	2000	— 4000.
" åttan	2500	— 5000.
" sjuan	3000	— 6000.
" sexan	3500	— 7000.
" femman	4000	— 8000.
" fyran	4500	— 9000.
" trean	5000	— 10000.
" tvåan	5500	— 11000.
För tre ess på en hand	500	— 1000.
" fyra " " " "	1000	— 2000.

Till honnörerna antecknas:

För gjord liten slam	1000.	
" " stor "	2000.	
" målad och gjord liten slam	5000.	500
" " " stor "	10000.	1200
" första utgången	1000.	200
" andra "	2000.	400
" hvarje rundpass	500.	

Om de, som målat lilla eller stora slammen, icke gå hem, så anteckna motspelarene till sina

honnörer förutom straff, för icke hemtagna spel, vid målning af liten slam — 5000 och vid målning af stor — 10000.

Om liten slam målats, men stor slam göres, antecknas för målad liten slam 5000 och för gjord stor 2000; men man tillägger icke härtill för liten slam 1000.

} 700

Tabeller för spel vid målningar.		En trick.	Två trick.	Tre trick.	Fyra trick.	Fem trick.	Sex trick.	Sju trick.
För ett spel		10	20	30	40	50	60	70
" två "		20	40	60	80	100	120	140
" tre "		30	60	90	120	150	180	210
" fyra "		40	80	120	160	200	240	280
" fem "		50	100	150	200	250	300	350
" sex "		60	120	180	240	300	360	420
" sju "		70	140	210	280	350	420	490
" åtta "		80	160	240	320	400	480	560
" nio "		90	180	270	360	450	540	630
" tio "		100	200	300	400	500	600	700
" elfva "		110	220	330	440	550	660	770
" tolf "		120	240	360	480	600	720	840
" tretton "		130	260	390	520	650	780	910

Vid målningar.		1 trick.	2 trick.	3 trick.	4 trick.	5 trick.	6 trick.	7 trick.
För hvarje icke hemtaget spel antecknas ett hundra gånger större straff än spelets värde eller för		1000	2000	3000	4000	5000	6000	7000
Uträkning för honnörer och ess.								
För en honnör		100	200	300	400	500	600	700
" två "		200	400	600	800	1000	1200	1400
" tre "		300	600	900	1200	1500	1800	2100
" fyra "		400	800	1200	1600	2000	2400	2800
" fem "		500	1000	1500	2000	2500	3000	3500
" " " och två ess		600	1400	2100	2800	3500	4200	4900
" " " " tre "		700	1600	2400	3200	4000	4800	5600
" " " " fyra "		800	1800	2700	3600	4500	5400	6300
Uträkning för ess i grandissimo-spel.								
För ett ess skrifves ej, men värdet för detsamma är		250	500	750	1000	1250	1500	1750
" två ess antecknas		500	1000	1500	2000	2500	3000	3500
" tre "		750	1500	2250	3000	3750	4500	5250
" fyra "		1000	2000	3000	4000	5000	6000	7000

Till förklaring af reglerna vid spelens målning, tolkade i paragraferna 14, 30, 31, 33 och i till dem hörande anmärkningar, taga vi som exempel följande kortfördelningar:

Spel 1.

Om ni har på hand: i spader: knekt, sexa och femma; i klöfver: kung, sju, sexa och femma; i ruter: trean; i hjerter: knekt, tia, nia, åtta och sju.

Och eder medspelare: i spader: ess, kung, dam, nia, åtta och sju; i klöfver: ess och dam; i ruter: ess, kung, dam; i hjerter: ess och kung.

Låtom oss antaga att ni delat och att ni (vid er tur att måla) säger „pass“, emedan ni icke har något att måla med.

Men er medspelare målar i första hand „grandissimo“, visande dermed att han har icke mindre än tre ess.

I andra rondan målar han: „två spader“. — I tredje turen säger han „pass“.

Pass efter målad färg af samma spelare betyder att färgen är lång och att han önskar spela i den, att han har lång spader färg vet ni äfven deraf, att er medspelare efter målad „grandissimo“, utan att passa, målat „två spader“. Men ni vet ännu ej om kung och dam i spader finnas, utan väntar därför på vidare målningar.

I 4:de turen målar han: „två ruter“ och visar ruter kung.

I 5:te turen målar han: „två hjerter“ och visar hjerter kung.

I 6:te turen målar han: „två grandissimo, hvilket är lika med 4 ess.

I 7:de turen målar han: „tre spader“, visande härmed att han har spader dam, hvilket blir synligt i följande målningar.

Om icke spader kung funnes, utan endast ess, dam sjetta eller sjunde, bör man icke i 7:de turen måla tre spader, utan visa följande målare i andra färger, om densamma finnes, men hade ruter dam funnits, hade man bordt måla icke tre spader, utan tre ruter.

I 8:de turen målar han: „tre ruter“, d. v. s. visar ruter dam.

I 9:de turen målar han tre grandissimo.

I 10:de turen säger han „pass“.

När ni hört medspelarens målningar och fått reda på, att han i sin långa färg spader, förutom spader ess, har kung och dam, målar ni i 11:te turen „fyra spader“, hvarigenom ni visar spader knekt, emedan spader färgen i detta spel af er målats efter tre pass, den följande turen målar ni „fyra klöfver“, visande klöfver kung, emedan ni första gången målar klöfver färg; derefter säger ni „pass“. Härmed visar ni att ni har klöfver kung med lång färg, men icke sådan som ni kan spela

i, emedan ni icke genast efter medspelarens „grandissimo“ målade densamma.

Efter målningen af „fyra klöfver“ behöfver man icke nödvändigt säga „pass“, utan kan måla „fyra grandissimo“ och sedan säga „pass“. Derefter säger medspelaren „fem klöfver“, d. v. s. visar klöfver dam och målar „stor slam i grandissimo“, öfvertygad om att få alla 13 spelen.

Knekt femte i hjerter får man icke visa, oakadt eder medspelare visat ess och kung i hjerter.

Likaså skulle ni ej kunnat måla „fyra klöfver“, om ni hade på hand klöfver dam i stället för kungen, emedan medspelaren icke en enda gång förut nämnt denna färg.

Hade ni i stället för spader knekt haft tian tredje, så går det icke an att säga „fyra spader“, utan „fyra klöfver“, d. v. s. att genast visa klöfver kung och säga „fem spader“; då är det klart för medspelaren att ni saknar spader knekt, men har tre eller fyra spader, och vid utspelet kommer han ut med ess, kung och dam i spader, men ej med liten spader.

Spel 2.

Om ni delat och har på hand: i spader: ess, knekt, tia, nia, åtta och sjua; i klöfver: ess, knekt; i ruter: ess, kung, dam; i hjerter: ess, kung.

Er medspelare har på hand: i spader: kung, dam; i klöfver: kung, sjua, sexa och femma; i ru-

ter: trea och tvåa; i hjerter: knekt, tia, nia och åtta.

Så målar ni i första turen „grandissimo“ och visar tre ess.

I 2:dra turen „två spader“.

I 3:dje turen säger ni „pass“.

Det betyder att långa spader färgen är visad i andra turen 1) därför att efter målningen af denna färg blifvit sagdt „pass“ och 2) därför att denna färg är målad genast efter „grandissimo“ utan „pass“.

Då medspelaren har på hand kung och dam i spader, kan han, utan att misstaga sig, draga den slutsatsen, att ni har minst 6 eller 7 på hand.

I 4:de turen målar ni „två ruter“ — visar ruter kung.

I 5:te turen målar ni „två hjerter“ — visar hjerter kung.

I 6:te turen målar ni „två grandissimo“ — visar att fyra ess finnas på hand.

I 6:te turen bör medspelaren säga „tre spader“ — visa spader kung.

I 7:de turen målar ni „tre ruter“, visar ruter dam.

Genom denna målning gaf ni icke medspelaren tid att säga „tre klöfver“, d. v. s. att visa sin klöfver kung.

I 7:de turen målar medspelaren „pass“ i väntan på att ni visar hjerter dam; men ni målar „tre grandissimo“.

I 8:de turen målar medspelaren „fyra spader“ — visar spader dam.

I 9:de turen målar han „fyra klöfver“ — visar klöfver kung.

I 10:de turen målar ni „stor slam i grandissimo“.

Spel 3.

För att ännu tydligare förklara de öfverenskomna uttrycken, taga vi till ex. följande spel:

Medspelaren har på hand: i spader: ess, knekt, tia, nia, åtta och sju; i klöfver: ess, fyra och trea; i ruter: kung, dam, fyra och tvåa.

Ni har på hand: i spader: kung, femma och tvåa; i klöfver: kung, dam och tvåa; i ruter: ess och trea; i hjerter: knekt, tia, nia, sju och sexa.

Om medspelaren får måla först och har på hand sex spel, men icke hjerter, så målar han i sin första tur „två spader“.

I 2:dra turen säger han „pass“. Ordet „pass“ har härvidlag den betydelsen, att i första turen målades den långa spader färgen, i hvilken han vill spela.

När ni i första turen passat, målar ni i den andra „två klöfver“ och visar härmed ett spel i klöfver; kung med dam.

I 3:dje turen målar ni „två ruter“ — visar ett spel i ruter, esset.

I 4:de turen målar ni „tre spader“ — visar spader kung.

Hade ni haft två ess på hand, så hade ni i fjärde turen bordt måla „grandissimo“ och i femte turen „tre spader“.

När medspelaren hört edra målningar, antar han, efter beräkning med sina egna kort, att ni i spader visat kung tredje eller kung andra eller dam tredje, i klöfver — kung och dam och i ruter ess.

Derför målar han i femte turen „tre klöfver“.

I sjette turen — „tre ruter“.

I sjunde turen „pass“.

Härmed visar han att mellanfärgen (ruter) också är lång och att i denna färg finnas ett eller två spel; men att denna färg är svagare än den han först målade.

I 8:de turen målar han „tre grandissimo“.

I 9:de turen målar han „fyra ruter“.

I 10:de turen målar han slutligen spelet i „fem spader“.

Enligt beräkning med egna kort och medspelarens målning, ser ni tydligt att han i första turen visat lång spaderfärg.

I 5:te turen — klöfver ess.

I 6:te turen — ruter kung.

I 7:de turen tydliggjorde han att hans ruterfärg var s. k. mellanfärg.

I 8:de turen — två ess.

I 9:de turen — ruter dam.

I 10:de turen — målade han, efter att noggrant hafva bestämt spelens antal, fem spader.

