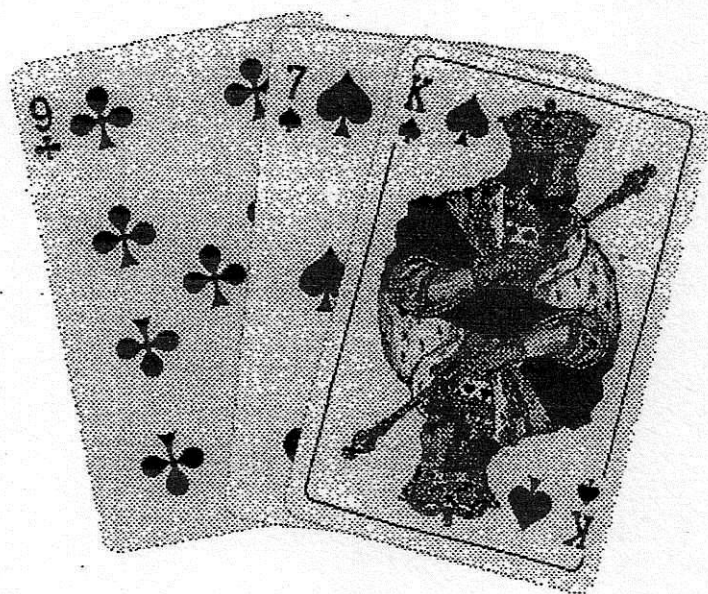


Svängknack



Internationella spelregler

fastställda vid årskonferens
den 14 - 15 mars 2003

SSKF Svenska SvängKnackFörbundet

Förberedelser

Svängknack kan spelas av 3 och ända upp till 16 spelare. Alla spelare sitter vid samma bord, varför det ställer speciella krav på lokalens utformning, bordets storlek, bordytans underlag (för pengarnas förflyttning) och utseende samt utformning av stolar.

Förfriskningar bör förberedas genom placering på ett sidobord. För att undvika kladdiga kort bör förfriskningar enbart bestå av drycker av varierande styrka, frukt och eventuellt godis. Om ett parti beräknas pågå mer än fyra timmar tages matpaus, varvid spelet tillfälligt avbryts.

Inga andra personer än spelarna bör vistas i lokalen. I svängknack tillåts inga bakspelare. Däremot finns inga hinder mot att spelare aktivt engagerar sig i andra spelares kort efter det att de själva inte längre deltar i spelet.

Spelledare

En ansvarig spelledare utses för varje spelomgång. Spelledaren skall delta i spelet och har avgörande röst vid regeltolkning. Spelledaren ser också till att spelet avslutas på överenskommet sätt.

Spelledaren lottar om platserna vid bordet. Det kan tillgå så att två omgångar kort av olika valörer plockas ut till det antal som det finns spelare. En omgång kort läggs vid de olika platserna runt bordet. Spelarna drar sedan var sitt kort och de sitter vid den plats som motsvarar deras dragna kort. Omlottning av platserna vid bordet kan ske om minst hälften av spelarna så önskar.

I spelledarens uppgift ingår att tillsammans med övriga spelare överenskomma om insatsens storlek. Särskild hänsyn bör tas till den spelare eller de spelare som anger lägst belopp.

Spelledaren utser någon av spelarna att tillsammans med sig själv utöva tillsyn av att alla spelare gör sin insats och att beräkning sker av hur mycket varje trick är värt i det kommande spelet.

Alla spelare har dock gemensamt ansvar i detta avseende och full rätt att påpeka om någon riskerar att glömma att göra sin insats.

Kortlek

En vanlig kortlek om 52 kort används. Joker används inte i spelet. Inför varje ny spelomgång används en ny kortlek. Kortlek bytes också under spelet när en spelare så kräver.

Given

Kortleken blandas väl och överlämnas till spelledaren, som utför minst en extra blandning.

Om blandningsmaskin är tillgänglig avgör spelledaren om och när denna skall användas.

Spelet inleds med att spelledaren i första omgången "slår om given". Det tillgår så att spelledaren slumpmässigt till varje spelare utdelar ett eller flera kort (i bunt så att endast det översta kortet är synligt) med framsidan uppåt. Högsta kort är giv i första spelet. Vid lika valör (t ex två damer) används den sedvanliga färgordningen så som den förekommer i bridge. Spader är högst, därefter hjärter, ruter och klöver.

Spelledaren överlämnar därefter kortleken till given.

Given utdelar tre kort till varje spelare på ett sådant sätt att inget kort blir synligt för någon av spelarna. De tre korten ges på en gång. Normalt tillgår det så att korten smygs utefter bordet med baksidan uppåt.

Spelets idé

Svängknackens idé är, att i likhet med andra hasardspel, spela sina kort på ett sådant sätt att det egna kapitalet efter avslutad omgång har utökats.

Eftersom varje spelare har tre kort finns i varje rond tre stick att spela om. Potten fördelas efter det antal stick som var och en av deltagarna vinner. Ett stick ger en tredjedel av potten, två stick $2/3$ och tre stick hela potten. Det är viktigt att spelarna tillsammans vet hur mycket varje stick är värt.

Den eller de spelare som knackat och gått med utan att lyckas få något stick är skyldig att till potten inför nästa rond erlægga samma belopp som fanns i den pott man nyss spelat om.

Om var och en av spelarna, som knackat och deltagit i spelet om potten, får minst ett stick uppdelas potten och en ny pott byggs med ny insats av varje spelare.

Om ingen spelare förutom svängaren går med i spelet tar svängaren ensam hela potten utan att behöva visa sina kort.

Potten

Före given eller under tiden som givaren delar ut kort byggs potten upp, genom att varje spelare satsar överenskommet belopp. Vilket belopp som ska satsas som grundinsats avgörs före första given. Dock skall insatsen vara jämnt delbar med tre.

Inför varje ny rond ska given erlægga insatsbeloppet även om potten kvarstår och inte har delats upp.

Spelare har rätt att när som helst när ny pott byggs upp föreslå ändring av insatsbelopp. För att insatsbeloppet ska kunna ändras under pågående spelomgång krävs full enighet.

Spelet går medurs

Spelet bedrivs medurs, Spelaren omedelbart till vänster om given är förhand och kallas svängaren eller den som svänger.

Svängen

När svängaren sett sina kort har denne tre val:

1.

Föreslå omgiv eller "nya kort". För att denna begäran ska bifallas krävs att varje spelare, utom given, samtycker till detta. Given har ingen rätt att motsätta sig omgiv utan måste finna sig i de andras beslut. Ifall omgiv har beslutats fortsätter given med att dela ut nya kort utan att samla ihop korten eller blanda den återstående delen av leken.

Om fler än 7 spelare deltar måste given dock samla ihop alla kort, blanda kortleken och låta efterhanden det vill säga spelaren omedelbart till höger om given, kupera kortleken.

Omgiv kan förekomma endast en gång.

En variant i spelet är att potten i första ronden endast består av givens insats och att svängaren nu har att inleda spelet genom att endast ett trumfkort slås upp.

Ofta förekommer "tvingad medgång" i första spelet i varje rond. Det innebär att alla spelarna är skyldiga att vara med och få möjlighet att ta hem ett stick.

I detta fall vänder given upp endast ett kort åt svängaren som trumf och denne kan alltså inte välja trumf.

Avsikten härmed är att potten skall växa snabbare.

2.

Svängaren meddelar "Jag svänger på dessa kort", "Upp med dem" eller liknande. Given slår då upp två kort med framsidan uppåt mitt på bordet så att alla ser korten. Svängaren skall välja färgen på en av de två uppslagna korten som trumf. Om båda korten har samma färg har svängaren att acceptera den färgen som "tvingande" trumf och spelet inleds.

Kortet med trumffärgen läggs med framsidan upp ovanpå resten av kortleken.

3.

Svängaren kan också välja att överlåta svängen till den närmast i tur sittande spelaren, som dock inte har möjligheten att begära omgiv eller att få nya kort, utan kommenderar "kort upp". Därefter inleds spelet.

I normalfallet väljer dock svängaren att svänga.

I fortsättningen beskrivs spelet från normalfallet där svängaren väljer 1 eller 2 eller en kombination av båda

Medgång

Deltagande i rondan markeras genom att spelare, efter att ha sett sina egna kort, knackar i bordet för att därigenom markera att man önskar delta i spelet om potten. Denna markering av djärvhet har gett spelet dess namn. Knackningen kan ersättas med ett muntligt uttalande som "Jag går med", "Jag lafsar dit" eller liknande.

Spelarna markerar sitt deltagande i rondan i tur och ordning. Spelledaren har det slutliga avgörandet när osäkerhet råder om en spelare gått med eller inte.

Den som inte knackar och går med har rätt att behålla sina kort på hand för att under spelets gång följa vilka chanser korten skulle haft vid ett deltagande.

Spelets gång

Svängaren spelar ut valfritt kort till första stick. Varje deltagande spelare har därefter att:

A.

Lägga ett högre kort i samma färg, tvingat överstick gäller. Om högre kort saknas får naturligtvis lägre kort i samma färg läggas. (Bekänna färg)

B.

Lägga ett trumfkort om den utspelade färgen saknas, tvingat överstick gäller även här. Alla som inte kan bekänna färg måste lägga trumf om han har.

C.

Lägga valfritt kort i annan färg om såväl högre kort i utspelad färg som trumf saknas.

Spelare med högsta kort i den utspelade färgen eller högsta trumfkort vinner sticket.

D.

Ropa "Färg". Därmed markerar spelaren att alla hans kvarvarande kort är i samma färg och att han inte kan sticka över det utspelade kortet. Den som ropar "Färg" behöver inte lägga ut något kort utan kan behålla sina kort på hand. Utropet "Färg" kan användas även vid andra kortets utspelande.

Trumf i andra

Spelare som vunnit första stick spelar ut valfritt trumfkort i andra stick. (Tvingat trumf i andra).

Den spelare som då har högsta trumf eller högsta kort i den utspelade färgen (om utspelaren saknar trumf) vinner andra stick och spelar ut sitt sista kort i tredje stick.

Spelare med högsta trumf eller högsta kort i utspelad färg (om alla spelare saknar trumf) vinner det tredje sticket.

Ronden är därmed avslutad. Potten fördelas enligt regeln om en tredjedel per stick och spelare, som inte fått något stick ("gått bet") gör sin insats till ny pott.

En ny rond påbörjas. Svängaren är ny givare och spelet fortsätter medurs som ovan så länge man önskar fortsätta spelet. Givaren satsar alltid grundinsatsen även om potten inte delats upp. Spelet fortsätter normalt ett i förväg överenskommet antal timmar eller slutar vid fastställt klockslag.

Spelledaren tillser att spelet slutar enligt överenskommelse.

Efterord

En svängknacksomgång avslutas ofta med några ronder av ett annat gammalt kortspel med många namn: Kul, Femkort, Sista stick. Högst tio spelare kan delta. Före spelet görs insatsen till en pott. Varje spelare sätter in samma belopp till potten; 1 kr, fem kronor, tio kronor, 50 kronor, o s v allt enligt överenskommelse före spelet. (Vid spel på internationell mark är det vanligt potten består av €, £ eller \$.

Detta spel tillgår så att varje spelare tilldelas fem kort. Förhand spelar ut. Ingen trumf finns. Det är tvingat överstick. Den som vinner ett stick spelar ut till nästa. Den som tar det femte och sista sticker får en inteckning i potten. Den som först får tre inteckningar tar hem potten. (En variant är först till två inteckningar). Den som tar hem "Kulen" är giv till nästa omgång.

Facktermer

I ett spel med gamla anor finns många lokala facktermer som normalt används under spelet.

A
Asvältans

B
Bet som rågen
Bortsvängd
Brorspel
Byxa pengar

C
Cykla med

D
Den rensar

E
Ett i mig

F
Fre 'sig, fre' dig
Fullsketen
Först olycklig, sen i bet

G
Gadden
Gris i leken
Gul
Gå på skracken

H
Hacka på talgen

K
Korten i
människohänder
Krickedick

L
Lafsa med
Laga till (potten)

O
Olen i spelet
Ollonborr

P
Pisk
Plocka mask till
hönsen
På rygg

R
Rygga dom

S
Saknöd
Schatta upp sig
Sitter i baken
Sketspel
Skrack, skracken

Skäppekorg
Slova hem
Styr i baken
Stå pilka får du bröd
Stöp
Sätta o se glad ut

T
Tunnt vid sidan
Tvingat,
Tvingad medgång
Två i mig

U
Upp med dom