

# Zwicker

## Mål

- Zwicker är ett fiskespel från Schleswig-Holstein där ni i tur och ordning tar hem öppna bordskort med ett kort från handen och laget med högst totalpoäng efter flera givar vinner.
- En giv är omgången från att korten delas ut tills de är färdigspelade. En Zwick är att fånga alla bordskort så att bordet blir tomt och den ger en bonuspoäng.

## Förberedelser

- Två till åtta spelare och bäst fyra i två fasta lag som sitter mittemot varandra. Två eller tre spelar som individer med minskad taktik.
- Leken har 55 kort med tre skilda jokrar och ni avtalar vilken joker som är stor värd 25, mellan värd 20 och liten värd 15.
- Giv och spel går medurs. Första givaren väljs slumpmässigt och spelaren till vänster om givaren spelar först.
- En giv spelas i tre etapper.
- Första etappen ger fyra kort var och tre öppna bordskort.
- Andra etappen ger fyra kort var.
- Sista etappen ger fem kort var och tömmer leken så varje spelare får 13 kort.
- Kvarvarande kort mellan etapper stannar på bordet.

## Så spelar ni

### 1 Turens tre drag

- Varje tur spelar ni ett handkort öppet mot bordet och väljer fångst, bygge eller att lägga kortet öppet på bordet.
- Ett kort som läggs öppet blir kvar och kan fångas senare.
- Ni är aldrig skyldiga att fånga.

### 2 Fånga

- Ett handkort fångar ett bordskort med samma matchvärde eller grupper vars matchvärden tillsammans blir handkortets värde.
- Flera grupper får fångas i samma drag.
- Det spelade kortet och de fångade korten läggs med baksidan upp i lagets vinsthög, alltså högen med vunna kort.

### 3 Matchvärden

- Två till tio räknas som sitt tryckta värde.
- Ess räknas som 1 eller 11, knekt som 2 eller 12, dam som 3 eller 13 och kung som 4 eller 14.
- Liten joker räknas som 15, mellan som 20 och stor som 25.
- Dubbelvärdet väljs av den som fångar eller bygger.

# Zwicker

## 4 Bygga

- Lägg ett handkort på ett bordskort, ropa summan eller differensen och behåll ett annat handkort som matchar resultatet.
- Bygget har utropat värde och ägare som senare fångar det.
- Ett bygge ändras med addition eller subtraktion om ni behåller ett handkort som matchar det nya värdet.
- Ni kan bygga samma värde åt partnern.

## 5 Zwick

- Fångar ni alla bordskort blir bordet tomt och det ger en bonuspoäng. Efter en Zwick måste nästa spelare lägga ett kort och det kortet kan ge ännu en Zwick.

## Poäng

- Poängvärdet skiljer sig från matchvärdet.
- Stor joker ger 7, mellan ger 6 och liten ger 5.
- Ruter tio ger 3, flest kort ger 3, spader tio ger 1, spader två ger 1 och varje ess ger 1.
- Varje Zwick ger 1.
- Jokrarna bär mer än hälften av poängen. Lagens poäng blir tillsammans 30 plus antalet Zwick. Efter flera givar vinner laget med högst totalpoäng och ni kan avtala en målpöäng.
- Poängen räknas efter varje giv när alla har spelat sina sista fem kort genom att räkna de kort varje lag har vunnit.
- Utan Zwick ger alla tre jokrar plus ruter tio plus flest kort 24 och motståndarna får 6 från spader tio, spader två och fyra ess.

## Slut

- Sista bordskorten går till laget med sista fångsten men räknas normalt inte som Zwick.
- Givarens sista kort som tömmer bordet ger dock Zwick.
- Rätten att dela ut går vidare till vänster.

## Varianter

### Sex eller fyra jokrar:

- Großenwiehe använder sex jokrar värda 15, 17, 20, 22, 25 och 30 och har 83 fasta poäng plus Zwick.
- Christiansen använder fyra jokrar och 56 kort.

### Andra värden:

- Hülsemann räknar ess som 11, knekt som 12, dam som 13 och kung som 14 och har 21 kortpoäng med Zwick värt 3.

# Zwicker

Poängprotokoll för Zwicker. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

| Giv | Lag A | Lag B | Zwick A | Zwick B | Totalt |
|-----|-------|-------|---------|---------|--------|
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |
|     |       |       |         |         |        |