

Cego – ett kortspel från Baden



Inledning

Cego är ett regionalt kortspel som spelas i det gamla storhertigdömet Baden i sydvästra Tyskland, framför allt i det skogshöljda bergslandskap som kallas Schwarzwald. Det är fortfarande ett levande spel, med regelbundet återkommande tävlingar.

Cego ett poängsticktagningsspel med budgivning för tre eller fyra spelare och spelas med en förkortad taroklek. Den som vinner budgivningen blir spelförare och spelar ensam mot övriga tre spelare. Spelet har sin egenart i att det finns en talong och att spelföraren i många spel i huvudsak spelar med kort från den okända talongen. Denna typ av spel kallas för *gaskar* och återfinns bland annat i det svenska kortspelet vira. Ett normalspel går hem, om spelföraren erövrar fler än hälften av kortpoängen. Det finns också speciella spel, som går ut på att spelföraren skall ta ett visst antal stick eller vinna det sista sticket med den lägsta trumfen. Här beskrivs reglerna för cego med fyra deltagare, så som det spelas i min bekantskapskrets.

Kortlek

Cego spelas med en förkortad taroklek om femtiofyra kort. Det finns åtta kort i var och en av de fyra färgerna spader, klöver, hjärter och ruter. De svarta färgerna består av från högst till lägst: kung, dam, kavall, knekt, tio, nio, åtta och sju. Kavallen brukar avbildas som en soldat till häst. Korten från sex till ett har tagits bort. De röda färgerna består av från högst till lägst: kung, dam, kavall, knekt, ess, två, tre och fyra. Korten från fem till tio har tagits bort. De fyra lägsta korten i respektive färg kallas för "leere" (*nummerkort*). Notera att ordningsföljden på nummerkorten i de röda färgerna är den omvända mot den vi är vana vid i svenska kortspel.



Figur 1. Några kort ur en cegokortlek med djurtaroker.

Vid sidan av dessa trettiofyra kort, finns ytterligare tjugo kort numrerade från 1 till 21. Under numret på respektive kort visas antingen en bild av ett djur eller en scen från folkliv och landskap i Schwarzwald. Dessa kort kallas för taroker ("Trocke") och utgör stående trumf i spelet. Taroker med högre nummer tar över taroker med lägre nummer. Tarok 1 kallas för "der kleine Mann". Vid sidan av de ordinarie tarokerna finns en onummerad tarok med en violinist, som kallas för "der Gstieß" eller "der Geiger" och som tar över alla numrerade taroker. Der Gstieß utgör i praktiken tarok 22.

Ögon

Vinst och förlust i ett spel avgörs genom att spela korten till stick. I normalspelet är det inte antalet tagna stick som är avgörande, utan poängvärdet av de tagna korten. Poängen för korten kallas också för *ögon*, för att undvika sammanblandning med poängen för spelen. Sammanräkningen av ögonen kan verka komplicerad, men är i grund och botten ganska enkel. Kungarna, der Gstieß, tarok 21 och der kleine Mann är värda 4 ögon vardera, damerna 3 ögon, kavallerna 2 ögon och knektarna 1 öga. Dessa kort kallas för *värdekort*. Alla övriga kort (nummerkortet och tarok 2–20) är värda 0 ögon.

I den ursprungliga formen av tarok som spelades på tre personer fick man vid sidan av detta ett extra öga för varje stick (innehållande tre kort) och för varje sats om tre kort som man erhållit från talongen. När man gick över till fyra spelare ändrades antalet stick. För att behålla samma antal ögon i spelet valde man att fortsätta att dela ut ett öga för varje grupp om tre kort, trots att detta inte längre var anpassat till de fyra kort som ingick i sticken. Man kan se det som att spelarna tilldelas ytterligare ett tredjedels öga för varje erövrat kort utöver ögonen för värdekortet som angivits ovan.



Figur 2. Cego spelas i den skogsklädda bergsregion som kallas Schwarzwald. Området är naturskönt med böljande gröna kullar. Husen är byggda i en karaktäristisk stil med branta tak för att hantera stora mängder snö under vintern. Bottenvåningarna är i sten för de varma somrarna och övervåningarna i trä för de kalla vintrarna.

Det finns många olika sätt att hantera denna något obekväma skala. Det enklaste för spelare vana vid whistspel är förmodligen följande procedur: Vid sammanräkningen av spelet summeras först de extra tredjedels ögonen för de kort som tagits i sticken och som ligger bland kastkorten eller i talongen. Man räknar sålunda ett öga per tre kort. Om antalet kort inte är jämnt delbart med tre, får man tillgodoräkna sig ett extra öga för en rest på två kort, medan en rest på ett kort inte ger något extra. När man har räknat igenom antalet kort, lägger man till ögonen för alla tagna värdekort.

Det finns sammanlagt 70 ögon i leken, och spelföraren måste i normala fall ta minst 36 av dem för att gå hem.

Förberedelser

Kontrakten betalas normalt kontant, men man kan med fördel använda spelmarker. Om man spelar om pengar, måste spelarna komma överens om värdet av poängen.

Giv

Man drar kort om vem som börjar ge. Högsta kort ger i första givnen. Valören tio bland de svarta nummerkorten räknas som likvärdig med valören ess bland de röda, och så vidare. Om korten har samma valör, rankas de efter färg i ordningen klöver (högst), spader, hjärter och ruter (lägst).

Spelet går liksom de flesta andra tarokspel moturs. Givaren placerar först tio kort med baksidan upp mitt på bordet. Det är talongen, som på tyska kallas "das Cego" eller "der Tapp". Sedan tilldelas alla spelarna elva kort var i en enda bunt. Kortet delas ut motsols med början hos förhand, det vill säga spelaren till höger om givaren.

Spel

Spelföraren spelar alltid ensam mot övriga tre. I ett normalt spel är kravet för hemgång minst 36 ögon. Spelföraren lägger antingen talongen åt sidan och spelar med korten på givarhanden eller så behåller hen ett litet antal kort från givarhanden, lägger bort resten av korten (*kastkorten*) med baksidan upp, tar upp talongen och lägger sedan bort ytterligare så många kort till kastkorten så att hen åter har elva kort att spela med. Kastkorten kallas för "die Legage" på tyska. Spelföraren får tillgodoräkna sig ögonen för korten i talongen alternativt kastkorten, dock förutsatt att hen har tagit minst ett stick. Det finns åtta tillgängliga normala spel.

Solo. Både spelföraren och motspelarna spelar med de elva kort de fick i givnen.

Cego. Spelföraren behåller två valfria kort från givarhanden, lägger bort övriga kort, tar upp talongen, lägger bort ytterligare ett kort till kastkorten och spelar.

Eine halbe. Spelföraren väljer ut ett valfritt kort samt ett valfritt nummerkort från givarhanden, placerar det sistnämnda öppet på bordet och lägger bort övriga kort. Hen tar sedan upp talongen på handen, lägger bort ytterligare ett kort till kastkorten, tar upp de två utvalda korten och spelar. Spelföraren måste spela ut nummerkortet eller ett kort i samma färg som nummerkortet till första sticket. Om spelföraren inte har något nummerkort, får hen nominera ett valfritt kort i en sidofärg till nummerkort. Det ger samma antal ögon som originalkortet, men har stickkraft som ett nummerkort. Spelförarens utvalda nummerkort kan aldrig vinna ett stick. Om det är det enda kortet i den utspelade färgen, så räknas nästa kort i riktning motsols som utspelskort. Om det är det

högsta kortet i den utspelade färgen och ingen tarok spelats till sticket, så vinnas sticket av det näst högsta kortet i färgen.

Eine. Spelföraren behåller ett valfritt kort från givarhanden, lägger bort övriga kort, tar upp talongen och spelar.

Eine leere. Spelföraren väljer ut ett valfritt nummerkort från givarhanden, placerar detta öppet på bordet och lägger bort övriga kort. Hen tar sedan upp talongen samt det utvalda kortet och spelar. Spelföraren måste spela ut nummerkortet eller ett kort i samma färg som nummerkortet till första sticket. Precis som i eine halbe gäller att spelförarens utvalda nummerkort aldrig kan vinna ett stick.

Zwei leere. Spelföraren väljer ut två valfria nummerkort i samma färg från givarhanden, lägger dessa öppet på bordet och lägger bort övriga kort. Hen tar sedan upp talongen, visar den lägsta taroken i talongen för motspelarna och lägger den till kastkorten. Spelföraren spelar ut till de två första sticken. Hen måste spela ut de två upplagda korten. Det är tillåtet att byta ut ett eller båda öppna nummerkort mot kort i samma färg och spela ut dessa istället. Nummerkortet tas då upp på handen, men fortfarande gäller som i eine halbe och eine leere att de aldrig kan ta ett stick. Om spelföraren inte har två nummerkort i samma färg, får hen nominera ett eller två godtyckliga kort i sidofärgerna till nummerkort.

Zwei verschiedene. Spelföraren väljer ut två valfria nummerkort i olika färger från givarhanden, lägger dessa öppet på bordet och lägger bort övriga kort. Hen tar sedan upp talongen, visar den högsta taroken i talongen för motspelarna och lägger den till kastkorten. Spelföraren spelar ut till de två första sticken och måste spela ut de två nummerkortet. Precis som i övriga spel gäller att de aldrig kan vinna stick. Om spelföraren inte har två nummerkort i olika färger, får hen nominera ett eller två godtyckliga kort i sidofärgerna till nummerkort.

Der kleine Mann. Spelföraren måste ha tarok 1 – der kleine Mann – som hen placerar på bordet. Hen lägger bort övriga kort, tar upp talongen och spelar sedan ut tarok 1.

Det finns också fyra speciella spel. Talongen läggs åt sidan. Alla spelare spelar med de kort de fick i given. Antalet ögon i tagna stick spelar ingen roll, utom i Räuber.

Ulti. Spelföraren skall vinna det sista sticket med der kleine Mann.

Piccolo. Spelföraren skall ta exakt ett stick.

Bettel. Spelföraren får inte ta något enda stick.

Räuber. Det finns ingen spelförare. Var och en spelar för sig själv med de kort hen fick i given. Den som tar flest ögon förlorar. Om det är oavgjort och förhand är en av spelarna som delar sistaplatsen, förlorar bara förhand; i annat fall förlorar alla som delar sistaplatsen. Ögonen för korten i talongen räknas inte till någon av spelarnas händer.

Budgivning

När korten har delats ut, börjar budgivningen. Den sker i två faser. I den första fasen undersöks om någon spelare vill spela Solo eller Ulti. I den andra fasen bjuds Piccolo, Bettel och de övriga normala spelen.

Fas 1

Budgivningen går motsols med början hos förhand. Spelarna kan bara bjuda Ulti, Solo eller passa. Pass anges genom att säga ”fort Solo” eller bara ”fort”. Bud av Solo eller Ulti avslutar omedelbart fas 1. Om Ulti bjöds, blir det slutbud och budgivaren blir spelförare. Om Solo bjöds eller det blev rundpass, följer en andra fas av budgivningen.

Variant: Om en spelare har minst åtta taroker eller om en spelare har sju taroker varav två högre än 17 och kort i högst två sidofärger, förväntas spelaren att bjuda Solo (eller Ulti). Att inte bjuda trots att villkoren är uppfyllda kallas för ”schinden”. Om spelföraren efter att ha sett talongen misstänker att någon av de andra spelarna inte har bjudit Solo (Ulti) trots att hen uppfyller villkoren, kan spelföraren begära att spelarna lägger upp korten. Detta måste annonseras före utspelet till första sticket. Om anklagelsen är sann, måste den felande spelaren betala som om hen förlorat Solo utan att ha tagit något enda stick. Om anklagelsen är falsk, måste spelföraren betala som om hen förlorat sitt spel utan att ha tagit något enda stick. Kortet kastas in, och turen att ge går vidare motsols. Notera att schinden inte betraktas som fusk, utan som en tillåten chansning.

Fas 2 efter rundpass

I fas 2 efter rundpass börjar förhand tala och har två alternativ: att bjuda Cego eller att bjuda något av de speciella spelen Piccolo eller Bettel. Det är inte tillåtet för förhand att passa. Om Piccolo eller Bettel bjuds, avslutas budgivningen omedelbart och förhand blir spelförare i det angivna spelet.

Om förhand bjuder Cego, går turen att tala vidare motsols. En spelare som står på tur att tala har tre möjligheter: i) att bjuda ett normalspel, ii) att bjuda Piccolo eller Bettel eller iii) att passa och därmed dra sig ur budgivningen. Om spelaren bjuder Piccolo eller Bettel, avbryts budgivningen omedelbart och hen blir spelförare i det angivna spelet. Om spelaren passar, annonseras detta genom att säga ”gut” och turen att tala går vidare.

Om spelaren bjuder ett normalspel, måste hen bjuda närmast högre normalspel än föregående bud. De tillgängliga normalspelen efter Cego är från lägst till högst: eine halbe, eine, eine leere, zwei leere, zwei verschiedene och der kleine Mann. Notera att det inte är tillåtet att hoppa i den angivna rangordningen mellan spelen och bjuda högre än det närmast högre spelet. Den ordinarie turordningen avbryts temporärt efter ett nytt bud, och det blir en strid mellan den nya och den föregående budgivaren. Den sistnämnde måste svara och antingen ta över det nya budet i förhand genom att säga ”selbst” eller passa. Om hen tar över budet i förhand, måste den spelare som inledde striden i sin tur svara och antingen bjuda över med närmast högre normalspel eller passa. Budgivningen går på detta sätt fram och tillbaka mellan de båda spelarna tills någon av dem passar. Sedan återupptas den ordinarie turordningen. Det är spelaren till höger om den som inledde striden som står i tur att tala.

Budgivningen är slut, när givaren har avslutat sin tur och antingen passat eller avslutat en påbörjad strid. Om minst ett annat bud än Cego gavs, blir det sist angivna spelet slutbud och budgivaren blir spelförare. Notera att om det sista budet är ”selbst”, är det spelaren som tog över det sista spelet med selbst som är spelförare. Om ingen bjöd över Cego från förhand, får denne välja mellan att bli spelförare i Cego eller att istället spela Räuber.

Det brukar vara accepterat att förkorta fas 2 och bjuda Piccolo eller Bettel redan innan man står på tur att tala. Om flera spelare anmäler intresse för buden, blir den av dem som sitter närmast givaren i riktning moturs spelförare.

Fas 2 efter Solo

Fas 2 efter Solo börjar med att solobudgivaren svarar på bud från andra spelare. Den av de övriga spelarna som sitter närmast givaren i riktning åt höger börjar bjuda mot solobudgivaren. Turen att tala går vidare motsols, men man hoppar över solobudgivaren i turordningen.

Så länge ingen spelare har givit ett annat bud än pass i fas 2, kan den spelare som talar bjuda över det ursprungliga solobudet med "Gegensolo" eller passa. Om någon bjuder Gegensolo avbryts den ordinarie turordningen, och det blir en strid mellan den nya budgivaren och solobudgivaren. När striden är avgjord, återgår man till den ordinarie turordningen. Den spelare som talar bjuder mot den som har det dittills högsta budet. Om den som talar bjuder över med ett nytt bud, avbryts den ordinarie turordningen åter och det blir det en ny strid, och så vidare. Striderna går till på liknande sätt som strider i fas 2 efter rundpass, dock med följande skillnader:

- Så länge solobudgivaren inte har passat, är det hen som svarar på andras bud och kan ta över dem med "selbst". Om solobudgivaren passar, är det som vanligt den spelare som gav det senaste budet som svarar på nya bud.
- Det är inte tillåtet att bjuda Piccolo eller Bettel i fas 2 efter Solo.
- Gegensolo spelas som Cego om det blir avpassat och behandlas som Cego i den fortsatta budgivningen. Närmast högre bud är således eine halbe, sedan följer den vanliga ordningen med eine, eine leere och så vidare.

Notera att solobudgivaren kan förmodas ha många trumfkort på handen. Utsikterna att hitta trumf i talongen är därför sämre i Gegensolo än i Cego, vilket gör det till ett svårare spel att ta hem.



Figur 3. Cego i den populära tyska TV-serien "Die Fallers – Die SWR Schwarzwaldserie".

Budgivningen är slut när alla spelare i turordningen har talat och antingen passat eller avslutat en påbörjad strid. Om minst ett bud annat än pass gavs, är det sist angivna spelet slutbud och budgivaren är spelförare. Om alla spelare som talar i fas 2 inleder med att passa, spelas Solo med solobudgivaren som spelförare.

Spelet av korten

När budgivningen har avslutats, spelar man korten till stick. Spelföraren spelar ut till första sticket, utom i Räuber där förhand gör första utspelet. I Cego gäller – liksom i de flesta sticktagningsspel – att korten inte får spelas helt fritt, utan det finns begränsningar för vad som får läggas. Om en spelare har kort i den färg som spelades ut till pågående stick, är hen skyldig att spela något av dessa kort. I taroksammanhang kallas detta för *färgtvång*. (På svenska brukar man säga att spelarna måste *följa* eller *bekänna färg*.) Trumfen, det vill säga de tjugoen numrerade tarokerna och der Gstieß räknas i detta avseende som en egen färg. Om utspelet skedde i någon av sidofärgerna (spader, klöver, hjärter eller ruter) och spelaren inte har några kort i den utspelade färgen, är hen skyldig att spela trumf. Denna regel kallas för *taroktvång*. Om spelaren varken har trumf eller kort i den utspelade färgen, får hen spela vilket kort som helst.

Om minst en tarok spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade den högsta taroken. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i utspelsfärgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

I normala spel med köp – det vill säga i spel där spelföraren lägger bort givarhanden och spelar med kort från talongen – får spelföraren titta på kastkorten tills första sticket är avslutat. I övriga spel får ingen titta på talongens kort innan spelet är avslutat.

I spelen *zwei leere* och *zwei verschiedene* spelar spelföraren ut till de två första sticken. De två korten från givarhanden – som i fallet *zwei leere* får bytas ut mot andra kort i samma färg som spelföraren har fått upp i talongen – ligger med bildsidan upp på bordet och spelas ut ett i taget. Motspelarna i riktning motsols spelar till varje stick i tur och ordning. Om sticken vinnas av samma spelare, spelar vinnaren ut till det tredje sticket. Om de vinnas av olika spelare, så spelar den spelare ut till det tredje sticket som vann sitt stick med det högsta kortet. Valörerna rankas på samma sätt som när man drar om första giv (svart tia är likvärdigt med rött ess, lika valörer rankas efter färg, från högst till lägst: klöver, spader, hjärter och ruter).

Betalning

När ett normalt spel har avslutats, räknar båda parterna ihop antalet ögon. Spelföraren får tillgodoräkna sig ögonen för korten i talongen och alla kastkort, förutsatt att hen har tagit minst ett stick. Om spelföraren inte har tagit något enda stick, räknas talongen och kastkorten till motspelarna som därmed erövrat alla 70 ögon i leken.

Basvärdet för ett normalt spel är den vinnande sidans antal ögon minus 35. Differensen avrundas uppåt till närmaste multipel av 5. Den slutliga vinsten eller förlusten i poäng beräknas genom att det avrundade basvärdet multipliceras med en faktor som beror av spelet, se kolumn två i tabell I nedan.

Faktorn för Solo är 2 om spelföraren vinner, och 1 om hen förlorar. Om ett normalt spel spelas sedan någon har bjudit Solo, höjs faktorn med en enhet (se kolumn tre). Faktorn för Cego och Gegensolo återfinns på samma rad i tabellen. Om ingen Solo har bjudits, gäller faktorn 1, och om Cego spelas som Gegensolo efter ett solobud, gäller faktorn 2.

Tabell I. Faktorer för de normala spelen

Spel	Faktor utan Solo	Faktor efter Solo
Solo	2 vunen, 1 förlorad	–
Cego eller Gegensolo	1	2
Eine halbe	2	3
Eine	3	4
Eine leere	4	5
Zwei leere	5	6
Zwei verschiedene	6	7
Der kleine Mann	7	8

Tabell II. Värdet av speciella spel

Spel	Poäng
Ulti	80
Piccolo	40
Bettel	40
Räuber	60 förhand, 30 ej förhand

Om ett normalt spel slutar 35 lika, har spelföraren blivit *borgmästare* ("Bürgermeister") och förlorar 5 poäng, oavsett spel.

Om spelföraren går hem, får hen det vunna beloppet i betalning från varje motspelare, och om spelföraren förlorar, betalar hen detta belopp till varje motspelare. *Exempel:* Spelföraren går hem i eine halbe och tar sammanlagt 43 ögon. Differensen är 8 ögon, vilket avrundas till 10 ögon. Om ingen Solo bjöds, är faktorn 2. Spelföraren får 20 poäng i kontanter eller spelmarker från varje motspelare.

Vinsten eller förlusten i poäng vid speciella spel är fast och framgår av tabell II ovan. Betalningen sker mellan spelföraren och varje motspelare, på samma sätt som i de normala spelen. – Om förhand förlorar Räuber, betalar hen 60 poäng till varje övrig spelare. Om någon annan än förhand förlorar Räuber, betalar hen 30 poäng till varje övrig spelare. Om det finns fler än en förlorare, betalar varje förlorare 30 poäng till varje spelare som inte har förlorat. (Betalningarna förlorarna emellan tar ut varandra.)

Spelets fortsatta gång

Turen att ge går vidare motsols. När en spelare vill avsluta partiet, säger hen "der Gstieß geht ab". I nästa giv gick lägger man märke till vem som fick der Gstieß. Spelet fortsätter tills denna spelare ger, och det blir den sista given som spelas.

Några tips för budgivningen

Cego innehåller många spel där spelföraren spelar med talongen och endast använder ett eller två kort från givarhanden. Här återges några råd för lämpliga ingångshänder som hämtats från Schlaggers häfte om cego.

En ideal hand för normala spel med köp består av värdekort värda så många ögon som möjligt och därtill en kort trumffärg (eftersom trumfen helst bör ligga i talongen). I Cego och Gegensolo bör man ha minst två och i eine halbe och eine minst en hög tarok att ta med sig från givarhanden. Angivelserna nedan avser antalet ögon på handen *exklusive* de extra tredjedels ögonen för varje kort.

Eine. Rekommenderad ingång är 14–16 ögon.

Eine leere. Rekommenderad ingång är 18–21 ögon.

Zwei leere. Rekommenderad ingång är 21–24 ögon.

Zwei verschiedene. Rekommenderad ingång är minst 26 ögon.

Gegensolo. När man bjuder Gegensolo är det extra viktigt dels att ha två höga taroker att ta med sig från givarhanden, dels att i övrigt ha få trumf på handen (eftersom solo-spelaren sannolikt har många trumf och det annars blir mycket svårt att hitta tillräcklig trumfstyrka i talongen).

Litteratur och webbsidor

1. Cegofreunde Sankt Georgen. 3 augusti 2023 [Läst 11 augusti 2023]. <https://cego-freunde.jimdofree.com/>
2. John McLeod. Cego. 1 juni 2023 [Läst 11 augusti 2023]. <https://www.pagat.com/tarot/cego.html>
3. Friedrich Schlager, *Cego* (Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken, Leinfelden-Echterdingen).
4. Claus D. Grupp, *Doppelkopf Schafkopf* (Falken Verlag, Niedernhausen, 1995), sid. 82–92.
5. Cego-Schwarzwald E. V. [Läst 11 augusti 2023]. <http://cego-schwarzwald.com/Startseite/>

