

# Fedtmule



## Inledning

Fedtmule är en dansk variant av rams och spelas av tre eller fler personer. I varje giv skall spelarna försöka ta minst ett av fem spelade stick. Spelarna räknar ner poängen från ett startvärde för varje taget stick och går ut efter hand som de kommit ner till noll. Den som sist blir kvar har förlorat partiet.

## Kortleken

Man använder en standardkortlek med 52 kort. Rangordningen är den vanliga, det vill säga ess högst och tvåa lägst.

## Förberedelser

Poängen bokförs i ett protokoll eller markeras med stickor. Varje spelare startar på 18 poäng. Spelarna får dra av 1 poäng för varje taget stick. Målet är komma ner till 0 poäng så snabbt som möjligt och framför allt undvika att bli sist kvar. En spelare som når *exakt* 30 poäng på grund av upprepade straffpoäng går också ut.

Fedtmule kan spelas om pengar eller som ett utfallsnegativt spel utan betalning där förloraren får ett öknamn. Om man spelar om pengar, måste man komma överens om insatsen.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar sammanlagt ut fem kort till varje spelare och fem kort till talongen. Talongen kallas för *katten* på danska. Korten ges tre var med början hos förhand (spelaren till vänster om givaren), tre till katten, två var och två till katten. Givaren slår sedan upp nästa kort, som anger trumf. När alla spelarna har sett uppslagskortet, tar givaren upp det på handen och lägger bort ett valfritt kort.

## Budrundan

När givaren är färdig, börjar budrundan. Förhand och givaren måste gå med, men övriga spelare har rätt att dra sig ur.

Förhand börjar tala. Hen har rätt att byta ut sin hand mot katten. Turen att tala går sedan vidare medsols. Övriga spelare på tur utom givaren har rätt att passa och avstå från spel i den aktuella given. Så länge ingen annan har tagit katten, får spelaren på tur också byta ut sin hand mot katten, men hen är då skyldig att gå med. När någon spelare väl har tagit upp katten, återstår bara valet att passa eller gå med (utom för givaren, som då inte längre har något val).

## Spelet av korten

När givaren har talat, spelar förhand ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte har kort i den utspelade färgen får spela valfritt kort. Om minst ett trumfkort har spelats till ett stick, vinner den som spelade högst trumf. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

## Poängen

När spelet av korten har avslutats, får alla spelare som gick med dra av 1 poäng för varje taget stick. En spelare som gick med men inte tog något stick har gått bet och åker upp 3 poäng i protokollet.

## Parti

Spelarna går ut i takt med att de kommer ner till 0 poäng. En spelare som tar ett stick så att hen sammanlagt har 0 poäng måste säga ”färdig”. Om hen glömmer det, räknas det som bet. En spelare som är färdig deltar i de kvarvarande sticken i den giv där hen går ut, men deltar inte i följande givar. Den spelare som sist är kvar har förlorat partiet och blivit *fedtmule*.

Det finns en utväg för spelare som har kommit på efterkälken. Om en spelare når *exakt* 30 poäng i protokollet efter en giv, går hen ut. Om spelaren däremot passerar 30 poäng, har spelaren omedelbart förlorat partiet och blivit fedtmule.

Om man spelar om pengar, skall förloraren betala alla övriga spelare. Carstensen och Nielsen säger att storleken på betalningen beror av ordningen i vilken spelarna gick ut, utan att precisera hur skalan typiskt ser ut. Förslagsvis får den spelare som först går ut dubbel insats och övriga spelare enkel insats.

Ordet ”fedtmule” betyder ordagrant ”fet mule” och skall här uppfattas som ett öknamn på förloraren, i stil med ”skitgubbe”, ”klantskalle” eller ”stortok” i svenska spel. Som ett kuriosum kan nämnas att seriefiguren Janne Långben heter Fedtmule på danska.

## Källor

1. Svend Carstensen och Aksel J. Nielsen, *Den store spillebog*, 2:a uppl. (Berlingske Forlag, Köpenhamn, 1969), sid. 133.

