

Frantsfuus



Inledning

Frantsfuus är ett poängsticktagningsspel med mälningar för två spelare. Målet är att före motspelaren nå minst 501 poäng i tagna stick och mälda kombinationer. Frantsfuus tillhör gruppen av jasspel och finns i många olika varianter med namn som *tatteln*, *tärtel*, *törteln*, *tertélé*, *franzefuß*, *därdechen*, *därde*, *därdel*, *derdeln*, *klaverjas* eller *jass*. Här återges de danska reglerna från mitten av 1800-talet.

Kortlek

Man spelar med 32 kort. Valörerna från två till sex tas bort från en vanlig kortlek.

Kortens rangordning och värde

I de färger som inte är trumf rangordnas korten på vanligt sätt, från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta och sju. Essen är värda 11 poäng var, kungarna 4 poäng, damerna 3 poäng, knektarna 2 poäng, tiorna 10 poäng och övriga kort 0 poäng. I trumf-färgen är knekten högsta kort och är värd 20 poäng. Därefter kommer nian, som är värd 14 poäng. Övriga kort följer med samma inbördes ordning och med samma poängvärde som i icke trumffärger. Det sista sticket är värt 10 poäng. Det finns sammanlagt 162 poäng att spela om i sticktagningen.

Mälningar

Spelarna kan vid sidan av sticken också få poäng för mälningar. Alla sekvenser av minst tre på varandra följande valörer i en och samma färg är giltiga mälningar. Notera att ordningen på valörerna i en sekvens alltid är densamma som i icke trumffärger. Det innebär att knekt, nio och ess i trumf inte är en sekvens, trots att det är de tre högsta valörerna. Däremot är knekt, tio och nio en sekvens – i trumf och i de övriga färgerna. En sekvens med tre kort kallas *terts* och är värd 20 poäng, en sekvens med fyra kort kallas *quart* och är värd 50 poäng och en sekvens med fem kort kallas *fuus* och är värd 100 poäng. En sekvens med sex, sju eller åtta kort kallas *sjätte*, *sjunde* respektive *åttonde fuus* och är alla värda 100 poäng. En sekvens rankas högre ju fler kort den har.

Spelarna kan också mäla fyrstal av klädda kort och ess. Fyra knektar är högst och är värt 200 poäng. Det annonseras som "200 knektar". Sedan kommer i fallande rangordning fyra ess, fyra kungar och fyra damer, alla värda 100 poäng. De annonseras som "100 ess", "100 kungar" respektive "100 damer".

En spelare som mäler en kombination måste få den godkänd av den andra spelaren. Om denne mäler en högre rankad kombination, *avvisas* den första mälningen vilket innebär att endast den andra spelaren får tillgodoräkna sig poäng för mälningen. Rangordningen av mälningarna i stigande ordning och deras respektive poängvärde visas i tabellen nedan. Av två lika långa sekvenser, slår en sekvens med högre valör på toppkortet en med

Mälningar (utom belle)

Nr	Kombination	Värde
1	Terts	20
2	Qvart	50
3	Fuus	100
4	Sjätte fuus	100
5	Sjunde fuus	100
6	Åttonde fuus	100
7	Fyra damer	100
8	Fyra kungar	100
9	Fyra ess	100
10	Fyra knektar	200

lägre valör. Av två lika långa och lika höga sekvenser, slår en sekvens i trumf en sekvens i icke trumf. Av två likvärdiga sekvenser i icke trumffärger, vinner den spelare som har förhand i det aktuella sticket (det vill säga den som spelar ut i sticket).

En spelare som mäter en kombination och får den godkänd av den andra spelaren kan om möjligt och om så önskas mäla även andra kombinationer på handen, som inte har mälts tidigare. Det är tillåtet att låta ett kort samtidigt ingå både i en sekvens och i ett fyrtal. Däremot är det inte tillåtet att vid ett tillfälle mäla olika sekvenser i samma färg som delar ett eller flera kort.

Spelarna kan även mäla en kung och dam i trumffärgen. Denna kombination kallas *belle* och är värd 20 poäng. Belle behandlas annorlunda än övriga mälningar. Den behöver inte godkännas av den andra spelaren och har därför ingen speciell rang. Belle får mätas när som helst så länge spelaren har kvar båda de ingående korten på handen. En spelare som får en sekvens eller ett fyrtal avvisat kan fortfarande mäla en belle.

Giv

Spelarna drar kort, och den som har högst valör börjar att ge. Givaren blandar korten, låter motspelaren kupera och delar sedan ut nio kort var med början hos motspelaren. Kortet ges tre åt gången i tre vändor. Nästa kort vänds upp, och färgen på kortet anger trumf. Resterande sjutton kort bildar talongen och läggs ner på bordet med baksidan upp. Talongen läggs på det uppslagna kortet, så att det sticker ut.

Spelets första fas

Första fasen av spelet varar så länge det finns kort kvar i talongen. Förhand (den spelare som inte gav) spelar ut till det första sticket. Den spelare som spelar ut till ett stick kan i samband med detta mäla en kombination. Detta sker genom att ange kombinationens namn, till exempel "terts" eller "100 kungar".

Om den som spelar ut har gjort en mälning, kan den andra spelaren om möjligt och om så önskas avvisa denna genom att mäla en högre kombination. Detta görs innan spelaren spelar till sticket genom att namnge kombinationen. Om spelaren inte kan eller vill gå över, säger hen "den är bra". Den andra spelaren kan också mäla en lika hög kombination, det vill säga en sekvens med lika många kort. Hen anmäler detta genom att fråga "varifrån?". Den första spelaren måste då ange det högsta kortet i sin sekvens, och den

andra spelaren kan i sin tur säga ”den är bra” eller ange ett högre kort. Om det fortfarande är oavgjort, frågar den andra spelaren slutligen ”i vilken färg?”. Detta kommer definitivt att avgöra vems mälning som är högst. Om den som spelar ut inte mälde någon kombination, kan den andra spelaren mäla en kombination som då inte kan avvisas.

När en eventuell mälning är avklarad och godkänd, spelar den andra spelaren sitt kort till sticket. Om någon spelare har mälat en godkänd sekvens, måste hen efter det att det andra kortet har spelats till sticket ange det högsta kortet och färgen på sekvensen. Mälningen bokförs sedan.

Om spelaren som har fått en mälning godkänd har fler giltiga kombinationer, får dessa också mätas och bokföras. Dock gäller att i en given färg får poäng för högst en sekvens mätas och bokföras vid ett och samma tillfälle. Spelaren måste precis som tidigare ange högsta kort och färg på eventuella sekvenser.

Så fort poängen för en mälning blivit bokförd är den förbrukad och kan inte mätas igen. Det är däremot tillåtet att mäla en sekvens som innehåller en del av korten i en tidigare bokförd sekvens, dock under förutsättning att den är högre än alla tidigare bokförda sekvenser av samma spelare i färgen. Det innebär att en sekvens på till exempel nio, åtta, sju och sex i princip kan mätas och poängen för den bokföras tre gånger, om tiden och motpartens avvisningar inte hindrar det. Först mäls en sekvens på tre från åtta och nedåt, sedan en på tre från nio och nedåt och till slut en på fyra från nio och nedåt. Om spelaren först mäter en sekvens på tre från nio och nedåt, är det inte längre tillåtet att sedan mäla en sekvens på tre från åtta och nedåt i färgen – det är en sämre sekvens. Om en kombination mäls men inte ger någon poäng därför att den avvisas, är den inte förbrukad utan kan användas igen i senare stick.

Notera att det inte är tillåtet för en spelare att ändra en mälning eller angiven uppgift om en mälning. Antag att förhand har en sekvens på fyra kort och börjar mäla 20 poäng, för att få ut så mycket som möjligt av alla tillåtna sekvenser (två på tre kort och en på fyra kort). Om nu den andra spelaren också mäter 20 poäng, kan förhand inte ändra sig och mäla 50 poäng i stället. Däremot kan förhand välja att ange det högre toppkortet i sekvenserna på tre, om så önskas, eftersom inget toppkort ännu har angivits.

Det finns inget krav på att följa färg i den här fasen av spelet, utan man får alltid spela vilket kort som helst. Om trumf spelades till sticket, vinnas sticket av den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i utspelsfärgen. Vinnaren vänder bort sticket och lägger de spelade korten till sin stickhög.

När poängen för alla eventuella mälningar har bokförts och sticket har vänts bort, drar spelarna varsitt kort från talongen. Den som vann sticket drar kort först och spelar också ut till nästa stick. Spelet av korten och mälningar i följande stick går till på samma sätt som i det första sticket. Mälningarna görs alltid efter det att spelarna har dragit varsitt nytt kort från talongen, det vill säga när spelarna åter sitter med nio kort på handen. Notera att det inte är tillåtet att använda kort som har spelats till ett tidigare stick vid mälningar. Kortet i en mälad kombination måste alltid finnas bland de nio korten spelaren har på handen.

Den spelare som har trumfsjuan får röva det uppvända kortet vid sidan av talongen (det kort som anger trumf). Det innebär att spelaren byter ut trumfsjuan på handen mot detta kort. Om sjuan kan användas till en mälning kan det ibland vara taktiskt att vänta med bytet, men det måste ske så länge det finns kort kvar i talongen (det vill säga så länge det uppvända kortet som visar trumf fortfarande täcks av minst ett kort).

Spelets andra fas

När det sjunde sticket har vänts bort, drar den spelare som vann sticket det sista dolda kortet i talongen och den andra spelaren tar det uppvända kortet som anger trumf. Förloren av sticket har rätt att kräva att vinnaren visar upp det dragna kortet. Spelarna kan göra sin sista mälning i samband med att de spelar till det åttonde sticket, vilket går till på samma sätt som mälningarna i den första fasen. Notera att belle fortfarande kan mätas i hela den andra fasen, förutsatt att spelaren har kvar båda korten på handen.

Den som vann det sjunde sticket spelar ut till det åttonde. Vinsten av stick i andra fasen avgörs på samma sätt som i första fasen, och vinnaren av ett stick spelar ut till nästa. Dock gäller i denna fas att spelarna i första hand måste följa färg och i andra hand spela trumf. Det betyder att den som spelar sist till ett stick måste om möjligt lägga ett kort i samma färg som utspelskortet. Om spelaren inte har något kort i färgen och om utspelet skedde i en annan färg än trumf, måste spelaren om möjligt trumfa. En spelare som saknar trumf och inte kan följa färg får spela vilket kort som helst. Notera att det inte råder översticktvång. Om den andra spelaren har kort i utspelsfärgen med både högre och lägre stickkraft än det utspelade kortet, får spelaren själv välja vilket av dessa kort som spelas.

Det finns ett undantag från regeln om att i första hand följa färg och i andra hand spela trumf: Det högsta trumfkortet, knekten, kan aldrig tvingas ut. Om trumf till exempel spelas ut och en spelare bara har knekten i trumffärgen på handen, får spelaren spela vilket kort som helst. Om en spelare inte kan följa färg och bara har knekt i trumf, får spelaren också spela valfritt kort.

Avslutningen av en giv

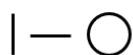
När det sista sticket har vänts bort, summerar och bokför båda spelarna den sammanlagda kortpoängen som de har erövat i given. Därtill adderas 10 poäng till den spelare som vann det sista sticket. Poängen för kortens värde och det sista sticket skrivs upp i ett protokoll.

Poängen för mälningar brukar för enkelhets skull markeras efterhand i protokollet med tecken: ett vertikalt streck för 20 poäng (terts och belle), ett horisontellt streck för 50 poäng och en ring för 100 poäng (fuus eller fyra ess, kungar eller damer). Fyra knektar skrivs med två ringar bredvid varandra. Det kan vara lämpligt att gruppera till exempel vertikala streck bredvid varandra, men källorna anger inga detaljer för hur symbolerna bäst skall föras in i protokollet.

När alla poängen i en giv har bokförts, samlas korten ihop, blandas och delas ut på nytt. Den som vann det sista sticket i den avslutade given är givare.

Avslutningen av ett parti

Målet är att först överskrida 500 poäng, det vill säga att minst ha sammanlagt 501 poäng i protokollet. En spelare måste dock göra anspråk på segern för att vinna. Det är därför



Markeringar för 20, 50 respektive 100 poäng i frantsfuus.

viktigt att räkna antalet poäng som tas i stick i slutet av ett parti, för att omedelbart kunna förklara sig som segrare när gränsen har passerats. Om en spelare felaktigt gör anspråk på segern, har motparten vunnit.

En spelare får bara göra anspråk på segern när hen är inne, det vill säga står på tur att spela ut. Om en spelare passerar 500 poäng i ett stick genom en mälning men inte vinner sticket, får spelaren inte förklara sig som segrare förrän hen nästa gång har tagit ett stick. Spelaren löper då risken att motparten innan dess gör anspråk på segern. Om båda spelarna har passerat 500 poäng efter en giv men båda har glömt att göra anspråk på segern, vinner den som tog det sista sticket.

Om förloraren i ett parti har färre än 250 poäng (det vill säga 249 och nedåt), har hen blivit *jan*. Notera att förloraren får tillgodoräkna sig alla ännu icke protokollförda poäng som hen har tagit i stick, dock inte en ännu icke mäld belle om hen skulle ha en sådan på handen. Om man spelar om en insats vid varje parti eller spelar bästa av flera partier, så innebär jan alltid att det räknas som två förlorade partier.

Om fler än ett parti spelas, skall den spelare som vann det avslutade partiet vara givare i det följande.

Varianter

I några av de till frantsfuus närbesläktade spelen gäller att om någon av spelarna har tagit alla nio sticken i den andra fasen, har spelaren vunnit *match*. Det är värt 100 poäng extra. I mitt tycke blir spelet intressantare med detta tillägg.

Källor

1. Martin Schwartz, *Ny og fuldstændig dansk Spillebog* (P. G. Philipsen, Köpenhamn, 1847), sid. 142–147.
2. Christian Høegh-Guldberg, *Nyeste dansk Spillebog* (Chr. Steen & Sons Forlag, Köpenhamn, 1868), sid. 110–118.
3. S. A. Jørgensen, *Nyeste dansk Spillebog*, 3:e uppl. (J. H. Schubote, Köpenhamn, 1829), sid. 92–113.
4. S. A. Jørgensen, *Rigtig og grundig Anviisning til L'Hombre-Spillet med alle dets forskjellige Spillemaader tillige med Piquet- og Frantsfuus-Spillet* (J. H. Schubote, Köpenhamn, 1801), sid. 111–134.