

Mittlere



Inledning

Mittlere är ett schweiziskt poängsticktagningsspel för tre personer. Målet är att i varje enskild giv antingen få lägst eller högst antal poäng och undvika att hamna mitt emellan de andra spelarna i tagna poäng. Spelet kompliceras av att det finns undantag: en spelare som inte tar ett enda stick eller som tar 100 poäng eller fler (av 157 möjliga) förlorar, trots att hen inte ligger i mitten. Det finns dessutom ett undantag från undantagen: en spelare som tar alla tolv sticken vinner alltid given.

Kortleken samt kortens rangordning och värde

Mittlere spelas med en vanlig kortlek utan jokrar där korten under sex har tagits bort, så att 36 kort återstår. I Schweiz används både kortlekar med vanliga färger och med så kallade schweizertyska färger, beroende på geografisk region.

Varje giv spelas till en början i sang, men under givens gång bestäms vanligen en trumffärg. Vid det inledande spelet i sang har korten sin vanliga rangordning, från högst till lägst: ess, kung, dam och så vidare ner till sex. Vid spel med trumf, ändras ordningen i trumffärgen. Knekten är högsta trumf och nian näst högsta trumf. Därefter följer övriga kort i samma inbördes ordning som tidigare. Ordningen i trumf från högst till lägst är således: knekt, nio, ess, kung, dam, tio, åtta, sju och sex. Sidofärgerna har samma ordning som i sang.

Varje kort är värt ett antal poäng. I normalfallet, när en trumffärg har utsetts under spelet av korten, är varje ess värt 11 poäng, varje tia 10 poäng, varje kung 4 poäng, varje dam 3 poäng och varje knekt i sidofärgerna 2 poäng. Knekten i trumf är värd 20 poäng och nian i trumf 14 poäng. Övriga kort är värda 0 poäng. I det ovanliga fallet att ingen trumffärg utses är varje ess värt 11 poäng, varje tia 10 poäng, varje kung 4 poäng, varje dam 3 poäng, varje knekt 2 poäng, varje åtta 8 poäng och övriga kort inklusive alla nior 0 poäng.

Den spelare som tar det sista sticket i en giv får 5 poäng. Det innebär att det sammanlagt finns 157 poäng att spela om, oavsett om trumf utses eller inte.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt motsols. Givaren delar ut tolv kort var med början hos spelaren till höger. Kortet ges tre och tre.

Spelet av korten

När spelarna har sorterat sina kort, börjar sticktagningen. Förhand spelar ut till det första sticket, och turen att spela fortsätter sedan motsols. Till att börja med finns ingen

trumffärg. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela vilket kort som helst. Ett stick vinnas av den som spelar det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Trumf bestäms första gången någon av spelarna inte kan följa färg. Färgen på det kort som spelas vid detta tillfälle anger trumf. De kort som tidigare har spelats till sticket får inte ändras, men i resten av sticket och i givens övriga stick gäller reglerna för trumfspel. Om utspelet sker i trumf, måste spelarna om möjligt följa färg. Om utspelet sker i en annan färg än trumf, måste en spelare som har kort i utspelsfärgen *antingen* följa färg eller spela trumf. Rätten att spela trumf begränsas dock av *undertrumfningsregeln*: Om utspelet sker i en annan färg än trumf och spelaren på tur kan följa färg, får spelaren bara spela trumf om hen sticker alla trumfkort som dittills har spelats till sticket. En spelare som är renons i den utspelade färgen får alltid spela valfritt kort. Om trumf spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Det stick där trumfen bestäms vinnas alltid av den som spelade det högsta trumfkortet.

Trumfknekten är undantagen från regeln att följa färg och kan aldrig tvingas ut. Om utspelet sker i trumf och en spelare bara har knekten i trumf, får spelaren spela vilket kort som helst.

Även om kortens relativa stickkraft ändras vid det tillfälle som trumf bestäms, så ändras inte utfallet av tidigare stick. Dock påverkas poängvärdet av korten i redan tagna stick. Om ett stick som spelades innan trumffärgen var bestämd innehåller knekten eller nian i den färg som senare utses till trumf, är korten värda 20 respektive 14 poäng vid sammanräkningen. Om alla spelarna kan följa färg i alla tolv sticken, spelas hela givens i sang och korten värderas som i sang vid sammanräkningen.

Variant: Om alla spelarna kan följa färg i alla tolv sticken och ingen trumffärg därför utses, annulleras givens och samma spelare som nyss gav är åter givare. Kortet värderas aldrig som i sang.

Sammanräkning och bokföring

När alla tolv sticken har spelats, summerar spelarna poängvärdet av korten i sina tagna stick. I varje giv finns det antingen en vinnare som får två *streck* och medan de två andra får vardera en *potatis* eller så finns det en förlorare som får två potatisar medan de två andra får vardera ett streck. Vinst eller förlust beror på antalet tagna stick och antalet poäng som spelarna har i förhållande till varandra och avgörs enligt följande:

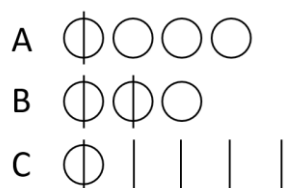
- a) Om en spelare har tagit alla tolv sticken, vinner denna spelare.
- b) Om en spelare inte har tagit något enda stick och de andra spelarna båda har tagit stick, förlorar spelaren utan stick.
- c) Om alla spelarna har tagit stick och en spelare har 100 poäng eller fler, förlorar spelaren med 100 poäng eller fler.
- d) Om alla spelarna har tagit stick, alla har färre än 100 poäng och två spelare har samma antal poäng, vinner den tredje spelaren.
- e) Om alla spelarna har tagit stick, alla har färre än 100 poäng och alla har olika antal poäng, förlorar den spelare som ligger mitt emellan de båda andra spelarna i antalet tagna poäng. Detta är normalfallet, som har gett spelet dess namn.

Variant: Vissa likställer att ta noll stick med att ta minst 100 poäng. Punkt b ovan ändras då till: Om en spelare inte har tagit något enda stick och de andra spelarna båda har tagit stick men färre än 100 poäng, förlorar spelaren utan stick. Dessutom tillkommer en ny punkt efter c: Om en spelare inte har tagit något enda stick, en annan har tagit minst 100 poäng och den tredje har tagit minst ett stick, så vinner den tredje spelaren.

Variant: Punkt d ovan ersätts med: Om alla spelarna har tagit stick, ingen spelare har 100 poäng eller fler och två spelare har samma antal poäng, drar de två sistnämnda spelarna kort. Den som får lägst förlorar och får två potatisar, och de övriga två får varsitt streck.

Parti

Ett parti består av tolv givar, vilket innebär att varje spelare ger fyra gånger. Streck och potatisar förs in i protokollet i en vågrät rad för varje spelare. Strecken skrivs som lodrätta streck och potatisarna som runda ringar. Streck och potatisar med samma ordningsnummer skrivs på samma position, det vill säga de skrivs över varandra så att de bildar en cirkel med ett lodrätt streck i mitten. En spelare som har fler streck än potatisar kommer att ha rena streck till höger i sin rad, och en spelare med fler potatisar kommer att ha rena cirklar. Varje streck motsvarar en pluspoäng, varje cirkel en minuspoäng och varje cirkel med ett streck igenom noll poäng. Vinnaren i ett parti är förstas den med flest poäng, det vill säga flest rena streck.



Figur 1. Exempel på protokoll för mittlere efter fyra spelade givar. A har ett streck och fyra potatisar och sammanlagt tre minuspoäng. B har en minuspoäng och C fyra pluspoäng. Summan av plus och minus skall ta ut varandra.

Källor

1. Hugo Kastner och Gerald K. Folkvold, *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele* (Humboldt Verlag, Baden-Baden, 2005), sid. 374.
2. Göpf Egg och Albert Hagenbucher, *Puur, Näll, Ass*, 10:e uppl. (AGM Müller, Neuhausen am Rheinfall, 2016), sid. 183–184.
3. Dani Müller, *Stöck Wys Stich: Der neue Schweizer Jassführer* (Fona Verlag AG, Lenzburg, 2016), sid. 92–94.