

# Mousel



## Inledning

Mousel eller mausel är ett danskt sticktagningsspel med budgivning som bäst spelas av fyra deltagare, men även kan spelas på tre och på fem eller ännu fler. Spelet går ut på att bli spelförare och ta minst två av fyra stick eller att gå med och ta minst ett stick. Potten kan ibland växa snabbt, och spelet har därför fått tillnamnet ”jylländsk poker”.

## Kortleken och kortens rangordning

Man använder en vanlig kortlek med femtiotvå kort utan jokrar. Korten har sin vanliga rangordning med ess högst och tvåa lägst.

*Variant:* Mousel spelas med en förkortad kortlek av fyra eller fem personer. Vid spel på fyra, spelar man med 32 kort; tvåorna till sexorna tas bort. Vid spel på fem, spelar man med 40 kort; tvåorna till fyror tas bort.

## Förberedelser

Mousel spelas normalt om pengar, och man använder spelmarker för att markera vinst och förlust. Spelarna måste komma överens om värdet av markerna. Den lägsta enheten kallas här för en marker.

## Insats

När en ny giv påbörjas, sätter givaren fyra marker i potten. Om potten är tom före given, sätter alla spelarna inklusive givaren dessutom ytterligare två marker så att givaren sammanlagt har satt sex. Om potten har kvar ett innehåll från föregående giv, så skall givarens fyra marker läggas till det befintliga innehåll. (Den här taxan är avsedd för fyra spelare. Vid ett udda antal deltagare måste den lägsta enheten sättas till ett belopp som är delbart med två, så att hela potten blir delbar med fyra.)

*Variant:* Givaren sätter åtta marker och övriga spelare fyra marker, oberoende av om potten har ett innehåll från föregående giv.

## Första given

I första given och i alla övriga givar där potten tömdes i föregående giv spelar man med så kallat tvång. Det innebär att givaren automatiskt är spelförare och måste ta två stick medan alla övriga spelare automatiskt är med och måste ta minst ett stick.

Spelet går medsols. Givaren ger två kort till varje spelare med början hos spelaren till vänster och slår så upp ett kort som anger trumf. Detta kort räknas till givarens hand. Givaren ger sedan ytterligare två kort till varje spelare, så att varje spelare har fyra kort och givaren själv har fem inklusive uppslagskortet.

## Köpet

När alla spelarna har fått kort – och när det i givar utan tvång är fastställt vem som är spelförare och vilka som går med – börjar köpet. Spelföraren köper först och turen fortsätter medsols. En spelare som köper lägger bort valfritt antal kort och drar lika många överst från talongen. Det är också tillåtet att stå nöjd. I alla situationer där spelföraren har fem kort på handen – vilket alltid är fallet när det är tvång – köper spelföraren så att hen har fem kort på handen efter köpet. Därefter lägger spelföraren bort ett kort, så att hen har fyra kort på handen innan spelet av korten börjar. Om talongen tar slut innan alla spelarna har köpt, blandas kastkortet och utgör ny talong.

## Spelet av korten

Spelföraren spelar ut till första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg måste om möjligt spela trumf. Det råder dessutom översticks-tvång, vilket innebär att en spelare som kan sticka utan att bryta mot kravet att följa färg måste göra det. Om minst ett trumfkort spelades till ett stick, vinner den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

## Betalningen

Varje spelare som har tagit minst ett stick erhåller en fjärdedel av potten per taget stick. Om spelföraren bara har tagit ett stick, har han gått *bet* och måste efter delningen av potten betala lika mycket som fanns i potten före delningen. Om spelföraren inte har tagit något enda stick, har han gått *mouselbet* och måste betala dubbla detta belopp. För övriga spelare som har gått med och inte tagit ett enda stick gäller att de betalar som när spelföraren går bet, det vill säga samma belopp som fanns i potten före delningen. Betalningarna till potten av spelare som har tagit för få stick ingår i potten för nästa giv. Om ingen spelare behöver betala till potten, töms den vid delningen och nästa giv blir därmed tvång.

När betalningen är avklarad, är givens slut och turen att ge går vidare medsols.

## Givar utan tvång

Om potten innehåller betalningar från tidigare givar, spelas den aktuella givens alltid utan tvång. Givaren och ibland även övriga spelare – beroende på vilken regelvariant man använder – sätter den erforderliga insatsen i potten. Givaren ger två kort till varje spelare med början hos spelaren till vänster och slår sedan upp ett kort som anger trumf. Givaren tittar på sina två dolda kort och måste därefter välja mellan att öppna och därmed träda in i rollen som spelförare eller att passa. Om givaren öppnar, delar hen ut två kort var till. Givaren tar sedan även upp uppslagskortet, så att hen har fem kort på handen.

*Variant:* Om det uppslagna kortet är ett ess, är givaren tvungen att öppna.

Om givaren passar, delar hen ut två kort var till. Spelarna tittar på sina kort och anger i tur och ordning om de vill öppna med uppslagskortet som trumf. Förhand talar först, och turen går vidare medsols. Givaren talar som sista person. Den som inte vill öppna passar. En spelare som öppnar efter att ha sett de fyra korten på handen får inte behålla uppslagskortet – i detta skede gäller det även givaren.

Om alla återigen passar, följer en procedur som kallas för att *flække*. Spelarna får i tur och ordning med början hos förhand öppna eller passa. Om någon öppnar, bestäms trumf genom att det översta kortet i talongen slås upp. Om kortet har samma färg som det tidigare uppslagskortet, slår man upp nya kort tills ett kort med annan färg kommer upp. En spelare som öppnar i detta skede har rätt att betala fyra marker till potten för förmånen att få välja bort en färg innan kortet från talongen slås upp. Detta kallas för *flækning* och innebär att hen anger någon av de tre kvarvarande färgerna. Om den angivna färgen eller samma färg som det tidigare uppslagskortet slås upp, slås nya kort upp tills någon annan än de två uteslutna färgerna kommer upp.

Om någon spelare öppnar – med första uppslagskortet som trumf eller efter *flække* – måste övriga spelare i tur och ordning ange om de vill gå med. Den som inte vill gå med passar. Spelaren till vänster om spelföraren talar först. Om alla spelare före spelaren till höger om spelföraren passar, måste spelaren till höger gå med – det är inte möjligt att vinna potten utan strid. Notera att uppslagskortet aldrig får tas upp av en spelare som går med, inte heller av givaren om hen går med sedan någon annan har blivit spelförare.

När det står klart vilka som är med, fortsätter given så som har beskrivits ovan i avsnitten om tvångsgivar. Dock gäller att om spelaren till höger om spelföraren tvingas att gå med för att ingen annan vill gå med, får spelaren i gengäld ett kort extra ur talongen så att hen har fem kort. Spelaren köper på samma sätt som spelföraren när denne har fem kort, det vill säga hen drar lika många kort från talongen som hen lägger bort. När köpet är avklarat, lägger spelaren bort ett kort så att handen åter reduceras till fyra kort.

Om ingen spelare öppnar, avslutas given. Turen att ge går vidare medsols, och spelarna sätter nya insatser i potten.

## Källor

1. Inlägg på bold.dk av signaturen Soldatino. 30 oktober 2006 [Läst den 20 september 2021]. <https://www.bold.dk/snak/index.php?action=thread&id=139475&start=10>
2. Kortklubben ”EN SJOV” af 1993. Regler for mousel, som vi spiller det. Odaterat dokument [läst den 20 september 2021]. [https://ensjov.dk/onewebmedia/Mousel%20ver%201\\_0.pdf](https://ensjov.dk/onewebmedia/Mousel%20ver%201_0.pdf)
3. Dansk Mousel Samfund. Spilleregler. Februari 2003 [Läst den 21 september 2021]. <http://www.danskmousel.dk/spilleregler/>
4. Sigfrid Pedersen, *Spillebog for hus, hjem og kro*, 4:e uppl., ny tryckning (Chr. Erichsens Forlag, Köpenhamn, 2008), sid. 154–158.
5. Herman Dedichen (red.), *Spillefuglen* (Politiken, Köpenhamn, 1952), 15:e tryckningen, sid. 194–195.
6. Svend Carstensen och Aksel J. Nielsen, *Roligt med kort* (Rabén & Sjögren, Stockholm, 1974), sid. 73–74.
7. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patienser* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 255–256.