

Rams (engelsk)



Inledning

Rams är ett sticktagningsspel för tre till fem personer, men man kan också spela på sex och låta givaren stå över. Spelet går ut på att ta minst ett av fem spelade stick. Den som lyckas får andel i en pott. Det finns många varianter av spelet. Här återges en uppsättning engelska regler, som på några punkter skiljer sig från klassisk svensk rams

Kortlek

Man spelar med 32 kort. Valörerna från två till sex tas bort från en vanlig kortlek. Rangordningen är den vanliga med ess högst; sju är lägst, eftersom lankorna under sju har tagits bort.

Förberedelser

Man spelar normalt om pengar. Spelarna måste komma överens om grundbetalningen för varje taget stick.

Giv

När ett parti börjar, blandar en spelare kortleken och lägger upp kort med bildsidan upp framför spelarna. Korten läggs upp ett och ett medsols tills en knekt kommer upp. Den som får knekten blir givare i den första given.

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren sätter först en summa motsvarande fem stick i potten. Notera att insatsen skall sättas även om potten har kvar ett innehåll från föregående giv. Givaren delar sedan ut fem kort till varje spelare samt fem kort till en extra hand, som kallas för *the widow* på engelska. Korten ges tre och två. Korten till den extra handen i respektive vända läggs ut innan givaren ger kort till sig själv. När givaren har delat ut korten, slås nästa kort upp och anger trumf. Övriga kort används inte, utan läggs åt sidan.

Budgivning vid dubbel pott

Om potten hade ett innehåll innan givaren satte sin insats, kallas det för en *dubbel pott*. Det blir i detta fall en budrunda, där spelarna har chansen att avstå från spel. Förhand talar först och kan gå med, lägga sig eller ta upp den extra handen. En spelare som lägger sig lägger ner korten, men skall ännu inte kasta in dem. En spelare som tar upp den extra handen måste först lägga bort den egna handen; spelaren måste gå med och får inte byta tillbaka till givarhanden, om den extra handen visar sig vara dålig.

Turen att tala fortsätter medsols. Så länge ingen ännu har tagit upp den extra handen, har en spelare som talar samma valmöjligheter som förhand. När den extra handen väl har tagits upp, återstår bara alternativet att gå med eller lägga sig.

Om alla spelare före spelaren till höger om givaren lägger sig, måste spelaren till höger gå med eller betala en summa motsvarande fem stick till givaren. I det sistnämnda fallet går turen att ge vidare medsols, och givarens insats ligger kvar i potten till nästa giv.

Om bara en spelare före givaren har gått med, måste givaren också gå med. Om två eller fler spelare har gått med, har givaren samma rätt att lägga sig som övriga spelare.

En spelare som står på tur att tala kan annonsera *generalrams*. Det är ett åtagande att ta alla fem sticken. Alla spelarna måste då gå med, även de som tidigare har lagt sig. Om den extra handen ännu inte har tagits upp fortsätter budrundan, men den enda återstående optionen är att ta upp den extra handen eller att låta bli. En spelare som tar upp den extra handen får ange *generalrams* även efter det att spelaren tog upp handen.

När budrundan är slut och om det inte har annonserats *generalrams*, kan alla spelare som lade sig kasta in korten.

Budgivning vid enkel pott

Om potten var tom innan givaren satte sin insats, är det en *enkel pott*. Den första given i ett parti är alltid enkel pott. Alla spelarna är tvungna att gå med, men budgivningen går i övrigt till som vid dubbel pott. Det innebär att en spelare som talar kan ta upp den extra handen så länge den finns kvar. Spelaren kan också annonsera *generalrams*.

Det uppvända trumfkortet

Om det blir spel och givaren går med, får givaren lägga bort ett kort från den egna handen och istället ta upp det uppvända kortet som anger trumf. Givaren har alltid denna möjlighet, även om hen tog upp den extra handen och även om givaren går med av tvång för att någon har annonserat *generalrams*.

Spelet av korten

Den närmaste aktiva spelaren till vänster om givaren spelar ut till det första sticket, såvida det inte är *generalrams*. I det sistnämnda fallet är det spelaren som annonserade *generalrams* som spelar ut.

Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg måste om möjligt spela trumf. Dessutom gäller översticktvång. Det innebär att en spelare som kan sticka – det vill säga ta ledningen i sticket – utan att bryta mot kravet att följa färg måste göra det. En spelare som varken har kort i den utspelade färgen eller trumf får saka 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.

Om en spelare som har angivit *generalrams* förlorar ett stick, har hen därmed förlorat sin *generalrams* och spelet av korten avbryts.

Betalningen

När spelet av korten har avslutats, får alla spelare som gick med en femtedel av potten för varje stick de har tagit. En spelare som gick med men inte tog något stick måste

betala motsvarande fem stick till potten. Betalningen görs efter det att potten har delats upp och ligger därför kvar till nästa giv.

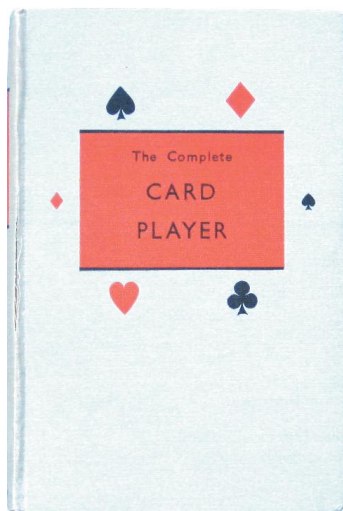
Om en spelare har annonserat generalrams och tagit alla fem sticken, vinner hen hela potten. Var och en av de övriga spelarna skall dessutom betala vinnaren motsvarande summa som för fem stick. En spelare som förlorar generalrams måste betala lika mycket till potten som redan fanns där och till var och en av de övriga spelarna motsvarande summa som för fem stick. Notera att övriga spelare inte får någon ytterligare betalning för eventuella stick de lyckas ta.

Felbestämmelser

Vid felgiv går turen att ge vidare. För alla misstag vid spelet av korten – som att inte följa färg, spela med för många eller för få kort, exponera kort, spela ut när man inte står på tur eller inte sticka trots att man kan – straffas den felande spelaren med att inte få andel i potten för sina tagna stick* och med att sätta motsvarande summa som för fem stick (som ingår i nästa pott).

Källor

1. Albert O. Ostrow, *The Complete Card Player* (The Bodley Head, London, 1949), sid. 311–314.
2. Robert Frederick Foster, *Foster's complete Hoyle* (Frederick A. Stokes Company, New York, 1914), sid. 317–318.
3. Denexa Games. Rams. 10 mars 2016 [Läst den 29 oktober 2022].
<https://www.denexa.com/blog/rams/>



* Om en spelare som felar har tagit stick som hen inte får betalt för, uppstår en rest i potten som inte är delbar med antalet spelare. Källorna talar inte om hur den skall hanteras. Förslagsvis låter man den spelare som spelade det näst högsta kortet i de aktuella sticken vinna motsvarande andel i potten.