

Schloapfer



Inledning

Schloapfer eller schleifer är en form av jass för två till sex personer och tillhör gruppen poängsticktagningsspel. Spelet går ut på att i varje giv avgöra om man kan ta minst 21 ögon och att i så fall gå med och försöka ta fler ögon än övriga spelare. Här återges en beskrivning från bokserien Perlen-Reihe. Kompletterande upplysningar har hämtats från en bok om jass i Vorarlberg och från en webbsida. I boken från Perlen-Reihe står det att spelet är populärt i regionen Bregenzer Wald – som ligger i Vorarlberg i västra Österrike – men uppgiften är gammal och det är oklart om schloapfer fortfarande spelas där.

Kortlek

Man spelar med 36 kort. Valörerna från två till fem tas bort från en vanlig kortlek. I Vorarlberg används normalt regionala kortlekar med så kallat Salzburgmönster och tyska svitmärken.

Kortens rangordning och värde

Det finns alltid en trumffärg. I sidofärgerna – det vill säga de färger som inte är trumf – är kortens stickkraft i fallande ordning: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta, sju och sex. Varje ess är värt 11 ögon, varje kung 4 ögon, varje dam 3 ögon, varje knekt 2 ögon, varje tia 10 ögon och alla övriga kort 0 ögon. I trumffärgen är knekten högsta trumf, närmast kommer nian och sedan övriga kort i samma inbördes ordning som i sidofärgerna. Det betyder att stickkraften i trumf i fallande ordning är: knekt, nio, ess, kung, dam, tio, åtta, sju och sex. Trumfknekten är värd 20 ögon och trumfnian 14 ögon. Övriga kort i trumffärgen har samma värde som i sidofärgerna. Det finns sammanlagt 152 ögon i kortleken att spela om.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut sex kort var, tre och tre, med början hos spelaren till vänster. Det sista kortet som givaren ger till sig själv vänds upp och anger trumffärgen. Av tradition brukar givaren dra det sista kortet över bordet innan det vänds. Detta kallas för "schleifen" på tyska och har givit spelet dess namn. Innan spelet av korten börjar, tar givaren upp det uppvända kortet på handen.

Gå med eller passa

Förhand anger om hen vill gå med eller lägga sig, och turen att ange om man vill gå med fortsätter sedan medsols fram till och med spelaren till höger om givaren. Givaren är alltid förpliktad att gå med. En spelare som lägger sig kastar in korten. Om alla spelare utom givaren lägger sig, vinner denne utan spel. Om minst två spelare går med, spelar kvarvarande spelare korten till stick.

Spelet av korten

Förhand – det vill säga den av de kvarvarande spelarna som sitter närmast till vänster om givaren – spelar ut till det första sticket. Om minst en 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. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

Om utspelet sker i trumf, måste spelarna om möjligt följa färg. Trumfknekten kan dock aldrig tvingas ut. En spelare som endast har knekten kvar i trumf får spela vilket kort som helst, om utspelet sker i trumf.

Om utspelet sker i en sidofärg och spelaren på tur kan följa färg, måste hen *antingen* följa färg *eller* spela trumf.* Om spelaren inte kan följa färg, får hen spela valfritt kort. Det finns dock en begränsning av möjligheten att spela trumf till ett stick när utspelet sker i en sidofärg: Spelaren på tur får inte *undertrumfa*. Det innebär att spelaren bara får spela trumf om hen sticker alla trumfkort som hittills har spelats till sticket. Regeln gäller oavsett om spelaren kan följa färg eller inte. En spelare som bara har trumf kvar på handen undantas dock från regeln och får alltid spela vilket kort som helst.

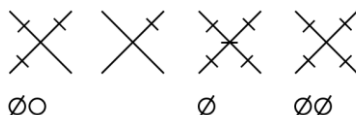
Exempel: Spelare A spelar ut en sidofärg, och spelare B som både har kort i utspelsfärgen och trumf väljer att trumfa. Spelare C har kort i utspelsfärgen och trumf som alla är lägre än det trumfkort B spelade. C får i detta läge inte trumfa, utan måste följa färg.

Sammanräkning och bokföring

Man räknar ner från fem poäng till noll poäng. Nedräkningen sker av tradition genom att dra streck på ett X. Varje arm på X:et markerar en av de fyra första poängen och centrum av X:et markerar den femte och sista poängen.

Om två eller tre spelare var med vid givens början, delas det ut ett streck till den spelare som tog flest ögon, förutsatt att denne tog minst 21 ögon. Om det var fyra eller fler spelare som var med vid givens början och bara en spelare tog minst 21 ögon, får denne två streck; om två eller fler spelare tog minst 21 ögon, får de två spelare som tog flest ögon varsitt streck.

Om en spelare går med i en giv men inte tar minst 21 ögon vid spelet av korten, hamnar hen ”i säcken”. Detta markeras med en ring (”Bummerl”) under X:et. En spelare som har en eller flera ringar måste avmarkera ringarna genom att dra streck genom dem innan hen åter får räkna ner genom att dra streck på X:et. Varje streck som tillfaller en spelare som har icke avmarkerade ringar används till att avmarkera en av ringarna.



Figur 1. Protokoll för schloapfer med fyra deltagare.

* Perlen-Reihe ger en ofullständig beskrivning av spelet av korten. I texten omnämns inte möjligheten att trumfa istället för att följa färg och begreppet undertrumfning förklaras inte. Eftersom spelet kommer från Vorarlberg, har jag valt att följa de allmänna reglerna i denna region vid spelet av korten så som de har beskrivits i detalj av Wohlgenannt.

Om ingen av de spelare som gick med i en giv tog minst 21 ögon, delas det inte ut något streck. Varje spelare som gick med får då en ring. Om alla spelare före givaren passar, tilldelas denne alla streck som står på spel i given (ett eller två). Notera att givaren i detta fall vinner, oavsett hur många ögon hen har på handen.

Om två eller fler spelare som konkurrerar om ett streck har tagit samma antal ögon, får förhand – det vill säga den av dem som sitter närmast till vänster om givaren – strecket.[†]

Efter hand som spelarna når målet och drar sitt sista streck i centrum av X:et utgår de ur spelet. Den spelare som är sist kvar har förlorat. Det finns således ingen vinnare, utan bara en förlorare. Om man spelar om pengar, betalar förloraren ett överenskommet belopp till varje motspelare.

Varianter

Om det är högst fem spelare som deltar, kan trumf också bestämmas genom att man slår upp det översta kortet i den kvarvarande delen leken efter det att spelarna har fått sina kort. I detta fall tillfaller uppslagskortet inte givaren, men det är å andra sidan tillåtet för givaren att passa. Om alla spelarna passar, går turen att ge vidare.

För att spelet skall gå snabbare, utdelas ibland två streck även när bara tre spelare är med vid givens början. När två spelare är med, utdelas dock alltid bara ett streck.

Tips

Schloapfer är ett så kallat utfallsnegativt spel, det vill säga det finns ingen vinnare bara en förlorare. Det fungerar emellertid utmärkt att spela schloapfer som ett utfallspositivt spel och att vid spel om pengar använda betalningar motsvarande dem i norrlandsknack. Varje spelare sätter då en insats vid spelets början, och för varje ring som utdelas till en spelare måste spelaren sätta ytterligare en insats. Den spelare som först sammanlagt når fem poäng vinner potten. Om två spelare samtidigt passerar målsnöret, vinner förslagsvis den spelare som fick flest ögon i sista given. Om båda spelarna fick samma antal ögon i sista given, delar de på potten.

För att undvika alltför utdragna partier, kan man sätta en gräns för hur många ringar en spelare får samla på sig. Denna gräns kan till exempel sättas vid fem ringar och gäller oavsett hur många av ringarna som är avmarkerade och hur många streck spelaren har fått. Den kan tillämpas både när man spelar med de utfallsnegativa originalreglerna eller med utfallspositiva regler. I det förra fallet förlorar en spelare som passerar gränsen hela partiet, i det senare är hen utslagen och får inte längre delta i spelet om potten.

Källor

1. Dölf Backmann och Vene Maier, *Perlen-Reihe. Band 658. Jassen: Die schönsten Varianten*, 3:e uppl. (Deuticke, Wien, 1997), sid. 39–40.
2. Günter Wohlgenannt, *Jassen in Vorarlberg* (Günter Wohlgenannt, Dornbirn, 2020), sid. 43–107.
3. JASSA.AT. [Die Regeln des Vorarlberger Jass](#) [Läst 1 september 2020].

[†] Perlen-Reihe talar inte om vad som händer. Den här regeln har hämtats från Wohlgenannt (sid. 99).