

Schmaus – schweizisk jass för två



Inledning

Jass är ett kortspel – eller egentligen en grupp av kortspel – som uppfanns i Nederländerna på 1700-talet och som sedermera har spridit sig bland annat till Frankrike och till de alemannisktalande delarna av det tyska språkområdet (Schweiz, Vorarlberg i västra Österrike, Baden i sydvästra Tyskland och Liechtenstein). Tekniskt sett är jass poängsticktagningsspel med mälningar. I trumffärgen promoveras alltid knekten och nian till högsta respektive näst högsta valör och får därtill ett utökat poängvärde. Namnet jass kommer av mansnamnet Jasper, som använts för att beteckna knektarna (precis som *Jack* numera är det engelska namnet på knekt).

I Schweiz dominerar varianter av jass för tre eller fyra spelare. Den här varianten för två kallas för *schmaus* och ligger förmodligen nära den ursprungliga formen av jass. I och med att spelarna förnyar sina händer under spelets gång genom att dra nya kort ur talongen, måste de ofta göra en avvägning mellan att ta poäng i pågående stick och ha bra förutsättningar för mälningar i kommande stick.

Kortlek

Schmaus spelas med en förkortad kortlek om trettiosex kort, där fem, fyra, tre och två tagits bort. I de fransktalande delarna av Schweiz och i vissa tysktalande områden spelar man med de vanliga färgerna: ruter, hjärter, spader och klöver. I övriga tysktalande regioner spelar man med tyskschweiziska kortlekar, som funktionellt sett är likadana som förkortade standardkortlekar men har annat utseende. Färgerna är *schilten* (sköldar), *schellen* (bjällror), *rosen* (rosor) och *eicheln* (ekollon). Istället för damer har man manspersoner som kallas för *ober*, istället för knektar manspersoner som kallas för *under* och istället för tior har man kort med en fana som kallas för *banner*. I det följande kommer svenska namn på valörer och färger att användas.



Figur 1. Spelkort med traditionell tyskschweizisk utformning. Från vänster till höger: banner i färgen schilten, under i schellen, ober i rosen och kung i eicheln.

Kortens rangordning och värde

I varje giv utses en trumffärg. Både kortens rangordning och värde skiljer sig mellan trumffärgen och sidofärgerna. I de sistnämnda har korten sin vanliga rangordning, från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta, sju och sex. Varje kort har ett värde i poäng. Varje ess är värt 11 poäng, varje kung 4 poäng, varje dam 3 poäng, varje knekt 2 poäng, varje tia 10 poäng och övriga kort 0 poäng.

I trumffärgen är knekten högsta valör. Den kallas för *puur* på tyska (som är en förvrängning av det holländska ordet *boer* för knekt). Därefter kommer nian, som kallas för *näll*, och sedan kommer övriga kort i samma inbördes ordning som i sidofärgerna. Det betyder att kortens rangordning är, från högst till lägst: knekt, nio, ess, kung, dam, tio, åtta, sju och sex. Värdet av trumfknekten är 20 poäng och trumfnian 14 poäng. Övriga valörer i trumf har samma poängvärde som i sidofärgerna.

Det sista sticket i en giv där alla arton sticken spelas är värt 5 poäng. Det innebär att det sammanlagt finns 157 poäng i leken att spela om. En spelare som tar de sista nio sticken i en giv där alla arton sticken spelas har gjort *match* och får 100 poäng i bonus. I detta fall blir totalsumman 257 poäng.

Mälningar: weis och stöck

Det finns två typer av mälningar i schmaus. Den första kallas för *weis* och består av sekvenser och fyrstal. En sekvens är minst tre kort i på varandra följande valörer i en och samma färg. Notera att när det gäller sekvenser ordnas valörerna i alla färger – även i trumf – på samma sätt som i sidofärgerna, det vill säga från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta, sju och sex. Fyrstal är fyra kort av samma valör.

En *weis* som mäls vid ett tillfälle måste godkännas av motspelaren. Om motspelaren har en högre rankad *weis*, kan mälningen avvisas. Rangordningen för *weis*-kombinationerna i stigande ordning visas i tabellen nedan. Poängvärdet anges i den tredje kolumnen. Av två lika långa sekvenser, är en med högre valör på toppkortet bättre än en med lägre valör. Av två lika långa och höga sekvenser, är en sekvens i trumf bättre än en sekvens i en sidofärg. Av två likvärdiga sekvenser i sidofärger är den som är i förhand bäst (det vill säga som sitter hos den spelare som inte gav). Av två fyrstal andra än fyra knektar eller fyra nior är det bäst som är i högst valör.

Weis

Nr	Kombination	Värde
1	Sekvens av tre kort	20
2	Sekvens av fyra kort	50
3	Fyrstal i annat än knektar eller nior	100
4	Sekvens av fem kort	100
5	Fyra nior	150
6	Sekvens av sex kort	150
7	Fyra knektar	200
8	Sekvens av sju kort	200
9	Sekvens av åtta kort	250
10	Sekvens av nio kort	300

Den andra typen av mälning i schmaus kallas *stöck*. Den består av kung och dam i trumf och är värd 20 poäng. Stöck räknas *inte* som en form av weis. Den som sitter med stöck på handen får alltid tillgodoräkna sig poängen, oavsett om motspelaren sitter med bättre weis på handen. Stöck mäls och poängen för denna bokförs när det andra av de båda korten spelas till ett stick. Mälningen sker genom att säga ”20 för stöck”.

Giv

Spelarna drar kort, och den som har lägst valör börjar 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 läggs i en hög med baksidan upp ovanpå uppslagskortet, och tillsammans bildar de talongen. Högen läggs i rät vinkel mot uppslagskortet, något förskjutet så att uppslagskortet sticker ut en bit.

Spelets första fas

Första fasen av spelet varar så länge det finns kort kvar i talongen. Den spelare som inte gav är förhand och börjar agera. Spelaren spelar ut ett kort till sticket genom att lägga det på bordet med bildsidan upp. Spelaren kan i samband med detta mäla en weis, om möjligt och om så önskas. Detta sker genom att ange poängvärdet för kombinationen. Mälningen måste göras innan den andra spelaren har spelat sitt kort till sticket.

Den andra spelaren står sedan i tur att agera. Spelaren spelar ett kort till sticket genom att lägga det på bordet med bildsidan upp ovanpå förhands spelade kort. Om förhand har mälat en weis, kan spelaren om möjligt och om så önskas avvisa denna genom att själv mäla en weis med högre poängvärde. Den andra spelaren kan också mäla en lika hög weis. Om förhand inte mälde någon weis, kan den andra spelaren mäla en egen weis som då inte kan avvisas. Notera att mälningen av den som spelar sist till sticket måste göras innan sticket har vänts bort. – Det kan vara klokt att ta för vana att mäla innan man spelar sitt kort till sticket.

Om båda spelarna har mälat ett lika högt poängvärde på weis, vidtar en konversation för att avgöra vems kombination som är högst. Generellt sett gäller att man bara anger så mycket information som behövs för att fälla avgörandet. Förhand talar alltid först. Om poängen är 100, 150 eller 200, anger spelarna först om det är en sekvens eller ett fyrtal. Sekvens är alltid bättre. Om detta inte faller avgörandet, anges valören (toppvalören om det är en sekvens). En högre valör slår alltid en lägre. Om två eller flera sekvenser är uppe mot varandra och det fortfarande inte är avgjort, avslöjas slutligen om sekvenserna är i trumf eller inte. Trumf är alltid bättre än sidofärger. Om ingen sekvens är i trumf, är den weis som är i förhand bäst.

Om en weis har mäls och godkänts – det vill säga inte avvisats av motspelaren – bokförs poängen för den mälda weis-kombinationen. Spelaren får inte bokföra poäng för någon annan weis, utan endast för den som mäldes i det aktuella sticket. Bokföringen skall vara avklarad innan sticket vänds bort. Spelaren med bäst weis måste precisera den kombination som bokförs och på begäran även lägga upp den. Begäran om visning måste ske före utspelet till nästa stick. Fyrtalet preciseras genom att säga ”fyra” och sedan valören, till exempel ”fyra kungar”. Sekvenser preciseras genom att ange längden, färgen och toppvalören, till exempel ”sekvens av tre från hjärter knekt”.

Mälningarna av weis i en giv måste alltid ske ”uppåt”. Det innebär att om en spelare mäter en weis, måste den mälda kombinationen vara tillräckligt hög för att kunna avvisa den senast bokförda mälningen i given (om någon sådan har gjorts). Om det var spelaren själv som gjorde den senast bokförda mälningen måste den nya mälningen i något avseende vara bättre enligt reglerna för att jämföra olika weis.

Det är tillåtet att mäla en sekvens som innehåller en del av korten i en eller flera tidigare bokförda sekvenser, under förutsättning att den är högre än dessa eftersom mälningar alltid måste ske uppåt. En sekvens eller delar av en sekvens på nio, åtta, sju och sex kan till exempel i princip mätas och poängen för dessa bokföras tre gånger, om tiden och motspelarens 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 eftersom detta är en sämre sekvens.

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 i detta läge välja att ange det högre toppkortet i sekvenserna på tre, om så önskas, eftersom inget toppkort ännu 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 den utspelade färgen. Vinnaren vänder bort sticket och lägger korten till sin stickhög.

När poängen för en eventuell weis har bokförts och sticket har vänts bort, tar spelarna upp varsitt kort från talongen. Den som vann sticket drar alltid kort först och är också förhand i nästa stick. Spelet av korten och mälningar av weis i följande stick går till på samma sätt som i det första sticket. Mälningarna görs alltid efter det att det nya kortet har dragits ur talongen, det vill säga när spelarna åter sitter med nio kort var på handen. Notera att det inte är tillåtet att använda kort som spelats till tidigare stick vid mälningar, utan korten i en mäld weis måste alltid finnas bland de nio korten på handen efter det att spelaren har dragit kort från talongen.

Den spelare som har trumfsexan får röva det uppvända kortet vid sidan av talongen som anger trumf. Det innebär att spelaren byter ut trumfsexan på handen mot detta kort. Om sexan kan användas i en weis kan det ibland vara taktiskt att vänta med bytet, men det måste ske senast innan det sista nervända kortet i talongen dras.

Spelets andra fas

När det nionde sticket har vänts bort och bara två kort ligger kvar i talongen, börjar spelets andra fas. Den spelare som vann det nionde sticket tar upp det sista nervända kortet i talongen och visar bildsidan för motspelaren, och motspelaren tar upp det uppvända kortet som anger trumf. Spelarna kan göra sin sista mälning av weis i samband med att de spelar till det tionde sticket, vilket går till på samma sätt som mälningarna i den första fasen. Notera att stöck fortfarande kan mätas i hela den andra fasen.

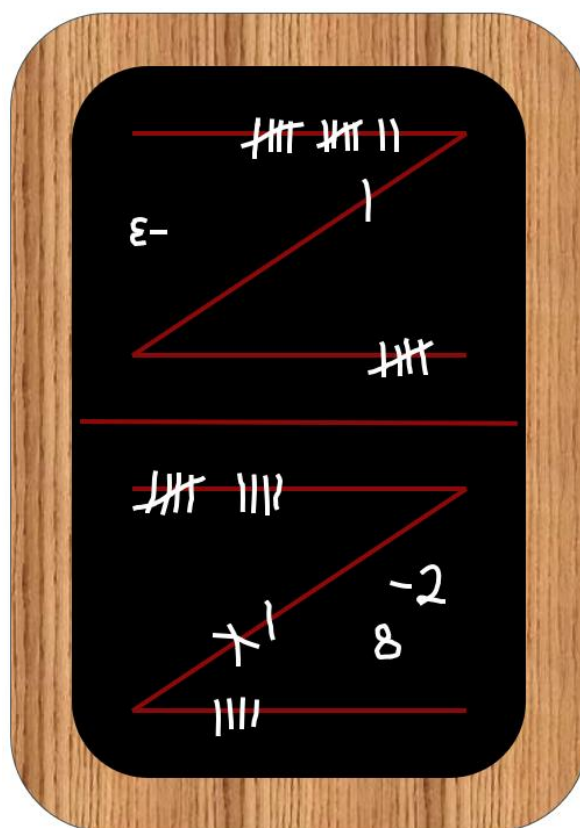
Den som vann det nionde sticket är förhand i det tionde. Vinsten av stick i andra fasen avgörs på samma sätt som i första fasen, och vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

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 sidofärg, 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 som spelar sist till sticket både har högre och lägre kort i utspelsfärgen 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. Trumfknekten, *puur*, kan aldrig tvingas ut. Om trumf spelas ut och den enda trumfen på en spelares hand är puur, får spelaren spela vilket kort som helst. Om en spelare inte kan följa färg och bara har trumfknekten, får spelaren också spela valfritt kort.

Kortpoäng och poäng för match

När sticktagningen är färdig, summerar och bokför båda spelarna den sammanlagda kortpoäng som de erövrat i given. Därtill adderas 5 poäng till den spelare som vann det sista sticket. Om någon av spelarna har erövrat alla nio sticken i den andra fasen, har spelaren vunnit *match*. Det är värt ytterligare 100 poäng, som också adderas till spelarens totala poängsumma.



Figur 2. Klassisk schweizisk tavla för jass. Man skriver med krita. Den övre spelaren har 787 poäng, det undre 1136 poäng. Notera att den andra spelarens markeringar alltid är uppochner sett från den egna sidan.



Figur 3. Markering på en jassstavla utan z-formade figurer. Hundratalen skrivs på den övre raden, femtiotalen i mittraden och tjugotalen längst ner.

Bokföringen

Poängen för weis, stöck, kortens värde, sista sticket och match kan om så önskas skrivas upp i ett vanligt protokoll, men av tradition brukar poängen i jass registreras på en tavla. I det här fallet placeras tavlan mellan spelarna, som har varsin krita och en svamp för att kunna skriva och radera på tavlan.

På tavlan finns två z-formade figurer, se figuren ovan. Var och en av de två spelarna bokför den egna poängen på den närmaste figuren. Hundratal markeras som vertikala streck på den övre linjen. Vart femte hundratal markeras med ett diagonalt streck över de tidigare fyra strecken, så att hundratalen indelas i grupper om fem. Femtiotal markeras på den diagonala linjen. De markeras med vinklade streck så att två streck i rad bildar ett kryss. Tjugotal markeras på den undre linjen i grupper om fem på samma sätt som hundratalen. Siffror lägre än tjugo skrivs direkt på tavlan. 257 poäng kan till exempel markeras med två hundrastreck, ett femtiostreck och en fristående sju. Det kan också markeras med två hundrastreck, tre tjugostreck och ett fristående minus tre.

Om tavlan inte har markerade z-formade figurer, kan hundratal, femtiotal och tjugotal i stället markeras i tre rader ovanför varandra i ungefär samma positioner som om det funnes z-formade figurer.

Avslutning

När alla poäng i en giv har bokförts, samlas korten ihop, blandas och delas ut på nytt. Turen att ge växlar mellan spelarna. Spelet fortsätter tills någon spelare minst har uppnått målpoängen. Den är vanligen 1500, men kan också sättas till 1000 eller annan överenskommen summa.

En spelare kan när som helst göra anspråk på segern. Detta kallas för *sich bedanken*, att ”tacka för sig”. I samband med avslutningen av ett parti, är det viktigt att känna till när spelarna får tillgodoräkna sig olika poäng. Poängen för stöck tillgodoräknas innehavaren så fort kombinationen finns komplett på spelarens hand, även om den bokförs först när det andra kortet i kombinationen spelas till ett stick. Poängen för en weis till-

godoräknas innehavaren när den bokförs, *innan* sticket vänds bort. Poängen för ett stick tillgodoräknas vinnaren av sticket efter det att sticket har vänts bort och innan spelarna dra nya kort ur talongen, även om den bokförs först när det sista sticket i given har vänts bort.

Om en spelare tackar för sig efter det att någon av spelarna för första gången i given har dragit ett kort ur talongen, räknar man ut totalpoängen för spelaren. Om spelaren har uppnått målet när alla inestående poäng för stöck, weis och stick har adderats, vinner spelaren partiet. I annat fall vinner motspelaren.

Om en spelare tackar för sig innan någon av spelarna för första gången i given har dragit ett nytt kort ur talongen, gäller en regel som kallas *Stöck-Weis-Stich* på tyska. Om det första sticket ännu inte har avslutats, måste det spelas färdigt. Alla ännu icke tillgodoräknade poäng läggs sedan till spelarnas totalpoäng i ordningen stöck, weis och stick. Den spelare som först når målet enligt denna tågordning vinner. I det här fallet spelar det således ingen roll vem det var som tackade för sig, dock förutsatt att minst den ena spelaren når målet. Om ingen spelare visar sig ha nått målet vid sammanräkningen, förlorar spelaren som tackade för sig.

Ibland kan den situationen uppstå att den ena spelaren når målet i ett stick med weis och den andra med kortpoängen från sticket. Om detta händer i ett senare stick än det första, gäller inte längre *Stöck-Weis-Stich*. Weis går dock ändå före om innehavaren är uppmärksam, eftersom hen har möjligheten att agera först genom att tacka för sig när motparten har godkänt hens weis och poängen bokförs, vilket alltid sker innan sticket vänds bort.

I slutet av en giv måste spelarna räkna poängen för de kort de tar i stick, för att kunna tacka för sig så fort de har nått målet. Om båda spelarna kommer över målsnöret när den sammanlagda stickpoängen adderas till totalpoängen efter en giv men båda har försummat att tacka för sig, gäller att den spelare som först inser detta och tackar för sig vinner.

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

Källor

1. Göpf Egg och Albert Hagenbucher, *Puur, Näll, Ass*, 10:e uppl. (AGM Müller, Neuhausen am Rheinfall, 2016), sid. 150–152.
2. Dani Müller, *Stöck Wys Stich: Der neue Schweizer Jassführer* (Fona Verlag AG, Lenzburg, 2016), sid. 127–129.
3. Armin Muff. Schmaus – die legendäre Jassart für zwei Personen. [Läst den 8 februari 2025]. https://jassverzeichnis.ch/schmaus/#Differenz-Schmaus_und_weitere_Varianten
4. Jesse Rothacher. The Rules of Jass: Schmaus. 16 juli 2021 [Läst den 8 februari 2025]. <https://jesserothacher.com/post/the-rules-of-jass/>
5. Edwin J. Nigg, *Schweizer Jassbuch* (Schellen Verlag, Niederteufen, 1978), sid. 113.
6. Jassonkel. Jassarten: Der Schmaus. [Läst den 28 november 2019]. <https://web.archive.org/web/20211206092643/http://www.jassonkel.ch/jassarten/schmaus.htm>.
7. Mailkonversation den 6 och 11 februari 2021 med Armin Muff på Schweizer Jassverzeichnis, www.jassverzeichnis.ch.