

Zuger Tapp



Inledning

Zuger Tapp är ett poängsticktagningsspel med budgivning för fyra spelare. Första delen av namnet, ”Zuger”, betyder ”från Zug” och antyder att spelet kommer just från Zug, en stad i centrala Schweiz.

Kortlek

Man använder en vanlig kortlek utan jokrar där alla kort under sex har tagits bort, så att 36 kort återstår. I vissa regioner av Schweiz – till exempel i Zug – används oftast kortlekar med schweiziska svitmärken (som funktionellt sett är likvärdiga med en förkortad, vanlig kortlek).

Kortlek

Zuger Tapp spelas normalt om pengar. Det går förstås utmärkt att använda spelmarker och växla in efteråt. Spelarna måste komma överens om värdet av en grundenhet.

Kortens rangordning och värde

Kortens rangordning är från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, knekt, nio, åtta, sju och sex. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon, knektarna 2 ögon och övriga kort 0 ögon. Det finns sammanlagt 120 ögon i leken.

Given

Given går liksom spelet i övrigt motsols. Givaren lägger först ut fyra kort med baksidan upp, som utgör talongen. Hen delar sedan ut två vändor med fyra kort till varje spelare med början hos spelaren till höger, så att varje spelare sitter med åtta kort.

Budgivningen

Det finns fyra kontrakt som kan bjudas, i ordning från lägst till högst: *tapp*, *solo*, *super* och *vice*. Kontrakten beskrivs i detalj nedan. Spelaren till höger om givaren börjar tala, och turen går sedan vidare motsols. Så länge ingen spelare har givit ett annat bud än pass, kan den spelare som talar bjuda tapp eller solo eller dra sig ur budgivningen genom att säga pass. När någon spelare har öppnat budgivningen med ett annat bud än pass, måste den spelare som talar i fortsättningen antingen bjuda över närmast föregående bud eller passa. Det är inte tillåtet att hoppa över bud, utan en spelare som bjuder över måste alltid ge närmast högre bud än det föregående budet, det vill säga solo efter tapp, super efter solo och vice efter super. En spelare som en gång har passat får inte bjuda igen.

Om minst en spelare gav ett annat bud än pass, är budgivningen slut när tre av spelarna har passat (eller när någon spelare har bjudit vice, som inte kan bjudas över och därför automatiskt innebär att övriga spelare är ute ur budgivningen). Det sista budet är slutbud, och den spelare som gav budet är spelförare. De övriga tre spelarna, motspelarna, bildar tillfälligt ett lag som tillsammans skall försöka hindra spelföraren från att gå hem.

Om alla spelarna inleder med att passa, har det blivit rundpass. Det blir inget spel i den aktuella given, utan korten kastas in och turen att ge går vidare motsols.

Köpet och val av trumf

Om kontraktet tapp blev slutbud, tar spelföraren upp alla fyra korten från talongen så att hen temporärt sitter med tolv kort. Spelföraren väljer ut de åtta kort hen vill spela med, lägger övriga fyra kort bredvid sig på bordet med baksidan upp och anger sedan trumffärg.

I övriga kontrakt tar spelföraren korten från talongen, lägger dem bredvid sig med baksidan upp och anger trumffärg. Ingen spelare får titta på korten i talongen förrän sticktagningen är över.

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. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får saka valfritt kort. Om minst ett trumfkort spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i utspelsfärgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Spelföraren kan ange trumffärg muntligt efter ett eventuellt köp, men kan också ange trumffärg genom att göra första utspelet i den utvalda färgen utan någon föregående muntlig annonsering. Innan nästa spelare har spelat på till sticket, kan spelföraren fortfarande ändra sig och göra en muntlig korrigerings, men sedan gäller definitivt utspelad färg som trumf.

Betalning

När alla åtta sticken har spelats, räknar spelföraren antalet ögon som hen har tagit i stick. Kortet som lades bort i samband med köpet i kontraktet tapp och talongen som lades åt sidan i övriga kontrakt räknas alltid till spelföraren stick.

När antalet ögon har summerats, räknar man ut kontraktets totala värde. Grundvärdet av tapp är en enhet, av solo två enheter, av super fyra enheter och av vice sex enheter. Om den förlorande parten tog färre än 21 ögon – det vill säga om den vinnande parten tog minst 100 ögon – fördubblas detta värde, och om den förlorande parten inte tog något enda stick, trefaldigas det.

Om spelföraren gick hem, får hen spelmarker eller pengar motsvarande det totala värdet från var och en av motspelarna. Om hen förlorade, blir betalningarna de omvända. Om kontraktet tapp spelades och slutade oavgjort, sker ingen betalning.

När betalningen är avslutad, går turen att ge vidare motsols.

Kontrakten

Det finns fyra olika kontrakt i Zuger Tapp. I alla kontrakt spelar spelföraren ensam mot övriga tre spelare.

Tapp. Spelföraren köper. Spelföraren går hem om hen tar minst 61 ögon och förlorar om hen tar färre än 60 ögon. Om båda parterna tar exakt 60 ögon, blir det oavgjort. Kontraktet är värt en enhet. *Variant:* Spelföraren går hem om hen tar minst 65 ögon och förlorar om hen tar färre än 65 ögon.

Solo. Ingen köper. Spelföraren går hem om hen tar minst 65 ögon och förlorar om hen tar färre än 65 ögon. Kontraktet är värt två enheter.

Super. Ingen köper. Spelföraren går hem om hen tar minst 70 ögon och förlorar om hen tar färre än 70 ögon. Kontraktet är värt fyra enheter.

Vice eller **vize.** Ingen köper. Spelföraren går hem om hen tar minst 75 ögon och förlorar om hen tar färre än 75 ögon. Kontraktet är värt sex enheter.

Källor

1. Göpf Egg och Albert Hagenbucher, *Puur, Näll, Ass*, 10:e uppl. (AGM Müller, Neuhausen am Rheinfall, 2016), sid. 208–211.
2. Edwin J. Nigg, *Schweizer Jassbuch* (Schellen Verlag, Niederteufen, 1978), sid. 117.
3. Michael Dummett, *The game of tarot* (Duckworth, London, 1980), sid. 568.

