

# Mulle



## Inledning

Mulle är ett sticktagningsspel för tre deltagare. Målet i en giv bestäms av ett kort som vänds upp och kan antingen vara att ta så många eller så få stick som möjligt.

## Kortlek

I varje enskild giv används en standardkortlek utan jokrar med 52 kort. Rangordningen är den vanliga, det vill säga ess högst och tvåa lägst. Man har dock alltid två kortlekar vid bordet, som används växelvis. När korten i den ena leken delas ut, blandas den andra leken så att den är färdig att användas i nästa giv.

## Förberedelser

Det behövs papper och penna för att föra protokoll. Mulle spelas normalt om pengar. Vinst och förlust markeras med spelmarker, som växlas till pengar när spelet avslutas. Spelarna måste komma överens om värdet av en mark.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren blandar den ena kortleken, ger den till spelaren till höger för kupering och delar sedan ut fyra högar med tretton kort i varje hög. Kortet delas ut medsols i fyra varv, först ett varv med fyra kort i varje hög, sedan tre varv med tre kort.

Samtidigt som givaren ger, blandar spelaren till höger om givaren den andra kortleken, kuperar den själv och visar upp bottenkortet. Detta kallas för *mulle*. När alla spelarna har sett mulle och memorerat kortet, lägger spelaren kortleken till höger om sig med baksidan upp. Det innebär att förhand alltid är den som har den färdigblandade kortleken till vänster om sig.

Om mulle är en tvåa, trea, fyra eller femma, spelas lågspel i sang. Detta spel kallas för *nolle*. Om mulle är en sexa, sju, åtta, nia eller tia, spelas högspel med trumf. Färgen på mulle är trumf. Om mulle är ett klätt kort eller ett ess, spelas högspel i sang. Lågspel går ut på att ta så få stick som möjligt och högspel på att ta så många stick som möjligt.

## Köp

Varje spelare tar upp en hög med tretton kort, som utgör deras hand. Den kvarvarande högen utgör talongen.\* Sedan börjar köpet. Förhand får först chansen att köpa. Hen kan antingen lägga bort alla korten på handen och ta upp hela talongen eller stå nöjd. Om

---

\* Det sägs inte i reglerna, men det kan vara lämpligt att spelarna kommer överens om i vilken ordning de får plocka upp en hög. Förslagsvis börjar förhand, och turen fortsätter medsols.

förhand tar upp talongen, måste hen betala två marker till potten. Om förhand står nöjd, går erbjudandet vidare till spelaren till vänster om förhand. Hen har samma alternativ, men behöver bara betala en mark till potten om hen tar upp talongen. Om även spelaren till vänster om förhand står nöjd, går erbjudandet slutligen vidare till givaren. Hen har samma alternativ som de föregående båda spelarna, men behöver precis som spelaren till vänster om förhand bara betala en mark för att ta upp talongen. Om en spelare tar upp talongen, får kvarvarande spelare inte chansen att köpa.

## Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort. Om trumf spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den spelare som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

Om den spelare som har motsvarande kort som mulle spelar ut eller spelar på detta kort till ett stick, skall spelaren säga ”mulle” och får i så fall två marker av var och en av de andra spelarna. Om spelaren glömmet att säga mulle och någon av de andra spelarna påpekar detta innan det aktuella sticket har vänts bort, måste spelaren istället betala två marker till var och en av de andra spelarna. Om kortet som motsvarar mulle ligger i talongen eller bland kastkortet från köpet, sker ingen betalning.

## Poängberäkningen

För varje stick över fyra som en spelare tar i högspelet får spelaren en poäng i protokollet. För varje stick under fyra betalar spelaren en mark till potten. En spelare som tar två stick betalar till exempel två marker till potten. För varje stick under fyra som en spelare tar i lågspelet får spelaren en poäng i protokollet. För varje stick över fyra betalar spelaren en mark till potten.

## Det fortsatta spelet

Turen att ge går vidare medsols. Givaren tar den färdigblandade kortleken till vänster om sig, ger den till spelaren till höger för kupering och delar ut korten på samma sätt som i den första givningen. Samtidigt samlar spelaren till höger om givaren in korten från den avslutade givningen och fortsätter sedan på samma sätt som i den första givningen: blandar korten, kuperar kortleken, visar upp mulle och lägger kortleken med baksidan upp till höger om sig.

Den spelare som först har fått ihop tolv poäng eller mer efter en givning har vunnit en spelomgång och tar potten. Om spelarna vill fortsätta, börjar man på en ny pott.

## Källor

1. Kortman [pseudonym för Thomas Bennett], *På tumanhand med Bomans flickor* (Lars Hökerbergs bokförlag, Stockholm, 1944), sid. 119–120.