

Rams



Inledning

Rams är ett sticktagningsspel för två till fem personer som går ut på att ta minst ett av fem spelade stick. Spelet var mycket populärt på 1800-talet och en variant finns även beskrivet i spellitteraturen under namnet *norrlandsknack*. Rams spelas fortfarande på sina håll. Här beskrivs de regler som används i Mattmar, Jämtland.

Kortleken

Man använder en standardkortlek med 52 kort. Rangordningen är den vanliga, det vill säga ess högst och tvåa lägst.

Förberedelser

Poängen bokförs i ett protokoll. Varje spelare startar på 10 poäng. Spelarna får dra av 1 poäng för varje taget stick. Målet är att först komma ner till 0 poäng. En omgång med så många givar som krävs för att någon skall komma ner till 0 poäng kallas för en *rams*.

Förr i tiden spelade man om pengar. Om man vill spela om pengar på gammalt vis, måste spelarna komma överens om insatsen. När en ny rams påbörjas, sätter varje spelare den överenskomna insatsen i potten.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar först ut tre kort till varje spelare, vänder upp nästa kort och lägger det till sina egna tre kort och delar sedan ut två kort var till. Varje spelare sitter nu med fem kort, utom givaren som har sex. Färgen på det uppvända kortet är trumf.

Budrundan

När alla spelarna har fått sina kort, får förhand om så önskas ge ett bud. Förhand kan bjuda bättre kort eller svänga eller göra bådadera. Bättre kort innebär att spelarna får nya kort utan att ny trumf slås upp, och att svänga innebär att givaren slår upp ett nytt kort som blir ny trumf.

Övriga spelare i riktning medsols från förhand kan acceptera eller avvisa budet från förhand. Om förhand både bjuder bättre kort och svänger, kan spelarna om så önskas acceptera det ena och avvisa det andra. Om det ena eller båda buden accepteras av alla spelarna, genomför givaren den aktuella åtgärden. Om förhand inte vill bjuda, blir det ingen budrunda utan man går direkt vidare till passrundan.

Om ett bud accepteras men förhand inte är nöjd med resultatet, får hen bjuda igen. Förhand kan fortsätta bjuda tills hen blir nöjd eller tills ett bud avvisas. Om förhand både

bjuder bättre kort och svänger men inte är nöjd, får hen bjuda igen såvida inte båda delar av budet avvisas.

Passrundan

När budrundan är avslutad, skall varje spelare ange om hen vill gå med i spelet. Förhand agerar först, och turen fortsätter sedan medsols. En spelare som står på tur kan antingen passa, och därmed avstå från spel, eller knacka i bordet, och därmed gå med i spelet. En spelare som går med förbinder sig att ta minst ett stick. Om alla spelare före givaren passar, vinner givaren alla fem sticken utan spel.

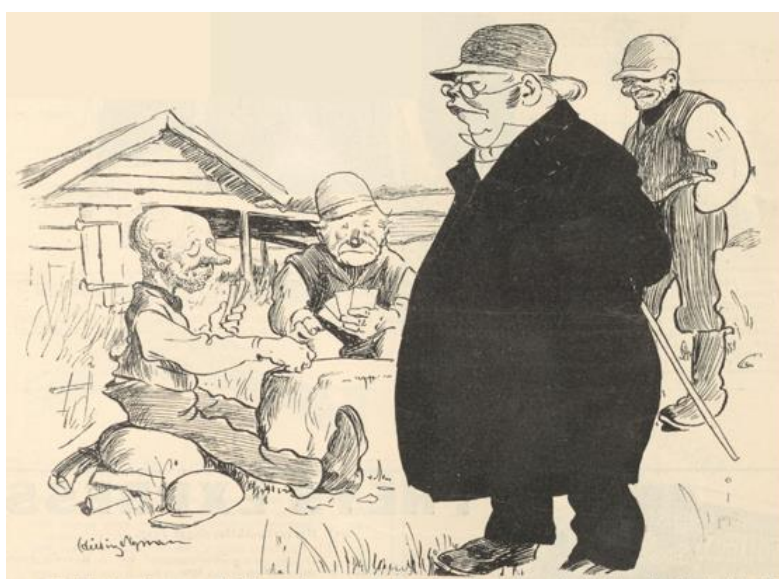
En spelare som står på 2 poäng i protokollet och passar måste knacka i nästa giv. Det är med andra ord inte tillåtet för spelaren att passa två givar i rad. En spelare som står på 1 poäng måste alltid knacka.

Köprundan

När passrundan är klar, får de spelare som gick med chansen att köpa. Spelaren närmast till vänster om givaren köper först, och turen fortsätter medsols. En spelare som står på tur kan köpa valfritt antal kort eller stå nöjd. Om spelaren köper, lägger hen bort det önskade antalet kort från den egna handen och drar lika många överst från talongen. Om givaren knackade och vill köpa, lägger hen bort från ett till sex kort och drar ett kort färre än antalet bortlagda kort så att hen har fem kort på handen. Givaren kan också lägga bort ett kort och därmed stå nöjd. Kom ihåg att det uppslagna trumfkortet tillhör givaren. Om förhand har svängt, är det bara det sist uppslagna kortet som tillhör givaren.

Spelet av korten

Den närmaste aktiva spelaren till vänster om givaren spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg måste om möjligt



Pastorn överraskar ett sällskap som spelar rams. Bild från skämttidningen Strix den 27 december 1905.

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.

Det gäller särskilda regler för trumfesset. En spelare som har esset måste spela ut det första gången hen är inne. Om någon annan spelare spelar ut trumf innan spelaren med esset kommer in, måste esset spelas på. Att spela ut trumf så att övriga spelare också måste spela trumf kallas för *trumfmaning*.

Om en eller flera spelare står på 1 poäng i protokollet gäller *tvångsmaning* för de övriga spelarna. Det innebär att de alltid om möjligt måste spela ut trumf, när de gör utspel.

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.

Poängen

När spelet av korten har avslutats, får alla spelare som gick med dra av 1 poäng för varje taget stick. En spelare som gick med men inte tog något stick åker upp 5 poäng i protokollet. Man säger att spelaren *flyger*. Dock kan en spelare aldrig få mer än 10 poäng. En spelare som till exempel står på 7 poäng och flyger hamnar på 10 poäng i protokollet.

Om man spelar om pengar på gammalt vis, måste varje spelare som flyger sätta ytterligare en insats i potten. En spelare som flyger upp till 10 poäng kan köpa sig ner till 8 poäng för en insats. Det kostar sammanlagt två insatser: en för att spelaren flyger och en för nerköpet.

Avslutning

Om en eller flera spelare har kommit ner till 0 poäng eller mindre efter en avslutad giv, är ramsen slut. Notera att en påbörjad giv alltid skall spelas färdigt. I Mattmar spelar man sex ramsar. Den som har lägst slutsumma vinner. Om flera spelare ligger på delad förstaplats i antalet tagna poäng, vinner den som har flugit minst antal gånger. Reglerna anger inte vem som vinner om detta inte räcker för att fälla ett avgörande.

Om man spelar om pengar, tar vinnaren av en rams hela potten. Reglerna från Mattmar anger inte hur ramsen avslutas i detta fall – det finns ju inget behov av att spela färdigt given för att se vilken poäng övriga spelare får. I det närbesläktade finska spelet *ramina* avbryter man spelet så fort någon har kommit till 0 poäng, även om det sker mitt under en giv. Det innebär att en spelare som har tagit lika många stick som hen har poäng i protokollet har vunnit ramsen och därmed potten. Spelare som inte har tagit något stick i en avbruten giv behöver inte betala en extra insats.

Källor

1. Rams-regler. 2010 [Läst den 22 oktober 2022]. <http://www.mattmar.se/foreningsliv/glanytt/rams/rams-regler/>
2. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1949), sid. 66–67.
3. Telefonsamtal med Barbro N., Mattmar, den 5 november 2022.
4. Ramina. 17 april 2010 [Läst den 5 november 2022]. <https://korttipeliopas.fi/ramina>