

Reunion



Inledning

Reunion är ett poängsticktagningsspel för tre spelare som kommer från området kring Rhen i västra Tyskland och var mycket populärt på 1800-talet. Spelet är även känt som *vereinigungsspiel* eller *ekart*.

Kortlek

Man spelar med 32 kort. Valörerna från två till sex tas bort från en vanlig kortlek.

Förberedelser

Man drar om första given. Lägst kort ger. Reunion spelas normalt om pengar. Spelarna måste komma överens om insatsen. Poängen bokförs löpande i ett protokoll.

Kortens rangordning och värde

Det finns alltid en trumffärg i sticktagningen. Knekten i trumffärgen är högsta trumf, och den andra knekten i samma kulör är näst högsta trumf. Om till exempel hjärter är trumf, är hjärter knekt högst och ruter knekt näst högst. Den högsta trumfknekten kallas *höger knekt* eller bara *den högra*, och den näst högsta kallas *vänster knekt* eller *den vänstra*. Efter knektarna kommer i fallande ordning: ess, tio, kung, dam, nio, åtta och sju. I sidofärgerna är rangordningen från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, knekt, nio, åtta och sju. Notera dock att knekten saknas i sidofärgen med samma kulör som trumffärgen.

Den högra och den vänstra knekten är värda 12 ögon var och de övriga båda knektarna 2 ögon var. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon och övriga kort 0 ögon. Dessutom får vinnaren av det sista sticket 10 ögon. Det finns sammanlagt 150 ögon att spela om.

Given

Given går liksom spelet i övrigt motsols. Givaren slår upp det understa kortet i leken, och färgen anger trumf. Givaren delar sedan ut tio kort var till spelarna. Kortet ges tre, fyra och tre. Givaren tar upp sina tio kort tillsammans med det sista kortet i leken och lägger bort två kort dolt, så att hen har nio kort på handen. Det är inte tillåtet att lägga bort ess eller någon av de båda trumfknektarna. Det uppslagna trumfkortet ligger tills vidare kvar på bordet.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste 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 vilket kort som helst. 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.

När det andra sticket har vänts bort, tar givaren upp det uppslagna trumfkortet. Kortet hör sedan till givarens hand och spelas till stick enligt samma regler som övriga kort.

Om en spelare tar den vänstra knekten med den högra, måste den spelare som förlorade den vänstra omedelbart betala vinnaren av sticket en insats som fångstpremium.

Sammanräkning och betalning

När en giv är avslutad, räknar spelarna ihop antalet ögon tagna i stick. Ögonen för de två bortlagda korten räknas till givaren. En spelare som inte tar något stick får en *stång*. Detta markeras med ett snett streck i protokollet. Notera att ögonen för de två bortlagda korten räknas till givaren, även om hen får en stång. I sådant fall skrivs poängen upp i protokollet, och ett streck dras under poängen för att markera stången. Notera också att en spelare som tar ett stick slipper stång, även om korten i sticket är värda 0 ögon. Det skrivs då bara en nolla i protokollet.

Varje omgång med tre givar kallas för ett *parti*. När alla givarna i ett parti har spelats, räknar spelarna ihop antalet tagna ögon. Den spelare som sammanlagt har tagit flest ögon i partiet har vunnit det och får betalt av förlorarna. En spelare som har minst 150 ögon men har tagit färre ögon än någon av de övriga två spelarna har varken vunnit eller förlorat något i partiet.



Området kring Rhen i västra Tyskland bjuder inte bara på märkliga kortspel, utan även på slående landskap och söta vita viner.

En spelare som har tagit färre än 150 ögon har förlorat och måste betala vinnaren. Om spelaren har minst 100 ögon och någon av de andra två spelarna också har färre än 150 ögon, har spelaren förlorat enkelt och betalar en insats till vinnaren. Om spelaren har minst 100 ögon men är ensam om att ha färre än 150 ögon, har hen förlorat *match* och betalar två insatser till vinnaren. Om spelaren har färre än 100 ögon men minst 50 ögon, har hen också förlorat *match* och betalar två insatser till vinnaren (oavsett om någon annan spelare har färre än 150 ögon). Om spelaren har färre än 50 ögon men har tagit minst ett stick, betalar hen tre insatser till vinnaren. Om spelaren inte har tagit något enda stick, det vill säga har fått stång i samtliga tre givar, betalar hen fyra insatser till vinnaren. Det sistnämnda kallas för *kvadruppel match*. Notera att en spelare som inte har tagit något stick förlorar *kvadruppel match*, även om spelaren lade undan två kort värda ögon i den giv där hen var givare.

Reglerna anger inte tydligt vad som händer när två spelare delar förstaplatsen, men förmodligen måste förloraren betala var och en av de båda vinnarna. Om alla spelarna har tagit exakt 150 ögon var, har ingen vunnit eller förlorat något.

Vid sidan av betalningen för vinst och förlust i partiet betalar spelarna också för stänger. Spelarna gör upp parvis, det vill säga A–B, A–C och B–C i ett parti där spelarna kallas A, B och C. Den spelare i ett par som har fler stänger än den andra spelaren betalar för skillnaden. Varje överskjutande stång betalas med en insats.

Fortsatt spel

Turen att ge i ett parti går vidare motsols, så att alla spelarna får förmånen av att vara givare en gång. När ett parti är avslutat, fortsätter spelet med nästa parti. Notera att parti här bara betyder en enskild spelomgång på tre givar, inte alla givar fram till dess spelet avslutas.

Tips: Om man låter den spelare som gav i sista given av ett parti vara givare i den första given i nästa parti, så får olika spelare ha den förmånliga position av givare i den sista given av partierna.

Källor

1. *Neuestes allgemeines Spielbuch* (C. Haas, Wien, 1829), sid. 186–189.