

# Tapp (1879)



## Spelet i korthet

Denna text beskriver tapp så som det spelades i slutet av 1800-talet. Tapp är ett poängsticktagningsspel med budgivning för tre deltagare. Spelföraren spelar alltid ensam mot övriga två spelare och skall ta mer än hälften av kortpoängen.

## Kortlek

Man spelar med 36 kort. Valörerna från två till fem tas bort från en vanlig kortlek.

## Förberedelser

Kontrakten betalas normalt kontant, men man kan med fördel använda spelmarker. Man behöver en skål eller ett fat som fungerar som pott. Spelarna måste komma överens om hur stor insats givaren skall sätta i varje giv, i vanliga fall 2 poäng. Om man spelar om pengar, måste spelarna också komma överens om värdet av poängen.

## Kortens rangordning och poängvärde

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

## Given

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren sätter först det överenskomna beloppet i potten, lägger sedan tre kort till talongen – som kallas för ”der Tapp” – och delar så ut elva kort till varje spelare. Kortet ges fyra, tre och fyra. Notera att insatsen skall sättas, även om potten har kvar ett innehåll från föregående giv.

## Budgivningen

Förhand inleder budgivningen och kan bjuda genom att namnge ett kontrakt eller passa. Turen att tala går vidare medsols. Så länge alla föregående spelare har passat, kan den spelare som talar bjuda vilket kontrakt som helst eller passa. När någon väl har givit ett bud, måste i fortsättningen den spelare som talar bjuda över det dittills högsta budet eller passa.

Om en spelare väljer att bjuda över ett tidigare bud, avbryts tills vidare den ordinarie turordningen och det blir en strid mellan hen och föregående budgivare. Denne måste svara och kan ta över det nya budet i förhand, ge ett ännu högre bud eller passa. Om den föregående budgivaren väljer något av de första två alternativen, måste den spelare som inledde striden i sin tur svara och antingen ge ett ännu högre bud eller passa. Budgivningen går på detta sätt fram och tillbaka mellan spelarna, tills någon av dem passar.

Notera att spelaren som talade först enligt den ordinarie turordningen sitter i förhand och bara behöver ge ett minst lika högt bud för att vara kvar i budgivningen, medan spelaren som inledde striden sitter i efterhand och måste ge ett högre bud. När någon av spelarna passar, återupptas den ordinarie turordningen. Det är då spelaren till höger om den spelare som inledde striden som skall tala.

Budgivningen är slut, när den har gått varvet runt och givaren har passat eller givit ett bud som ingen annan budgivare bjuder över. Om minst en spelare gav ett annat bud än pass, har det senaste budet blivit slutbud och budgivaren är spelförare. De två övriga spelarna, motspelarna, bildar tillfälligt ett par som skall försöka hindra spelföraren från att ta kortpoäng och från att uppfylla eventuella villkor för att gå hem. Om alla spelarna passar, har det blivit rundpass. Korten kastas in och turen att ge går vidare medsols.

## Kontrakten

Det finns tre kontrakt, i ordning från lägst till högst:

**Begär i hjärter** ("Coeurfrage"). Hjärter är trumf. Spelföraren tar upp korten i talongen så att hen temporärt sitter med fjorton kort, och väljer sedan bort tre kort som läggs ner med baksidan upp. Spelföraren skall ta så många kortpoäng som möjligt. Spelföraren går med vinst om hen tar minst 61 poäng.

**Solo i ofärg** ("Solo in schlechter Farbe"). Spelföraren lägger talongen framför sig utan att titta på korten och utser sedan ruter, spader eller klöver till trumf. Spelföraren går hem om hen tar minst 61 poäng och förlorar annars.

**Solo i hjärter** ("Coursolo"). Spelföraren lägger talongen framför sig utan att titta på korten. Hjärter är trumf. Spelföraren går hem om hen tar minst 61 poäng och förlorar annars.

## Angivelse av tout

I solokontrakten (solo i ofärg och solo i hjärter) kan spelföraren ange *tout* före första utspelet. Spelföraren måste då ta alla elva sticken för att gå hem.

## 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 valfritt kort. Om minst en trumf spelades till ett stick, vinns 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.

## Betalning

När spelet av korten är slut, räknas den sammanlagda kortpoängen i spelförarens stick ihop. Om spelföraren har tagit minst ett stick, får hen även tillgodoräkna sig poängen för korten i talongen alternativt de bortlagda korten. I annat fall får motspelarna tillgodoräkna sig poängen för dessa kort.

I begär i hjärter får spelföraren betalt av motspelarna för var fjärde kortpoäng över 60 och får betala för var fjärde kortpoäng under 60. Betalningen räknas ut genom att dela

den överskjutande eller underskjutande poängen med fyra och avrunda uppåt. Om spel­ föraren till exempel har tagit 73 poäng, så har hen 13 överskjutande poäng. Delat på fyra ger det  $3\frac{1}{4}$  poäng, och betalningen blir således fyra poäng. Om spelföraren tar färre än 60 poäng, måste hen också betala lika mycket till potten som hen betalar till vardera motspelaren. Om spelföraren tar fler än 60 poäng, påverkas däremot inte pottens innehåll.

I solokontrakten vinner spelföraren hela pottens innehåll om hen går hem och måste fördubbla pottens innehåll om hen förlorar. I solo i ofärg får spelföraren dessutom be­ talt för varannan poäng över 60 och får betala för varannan poäng under 60. Betalningen räknas ut genom att dela den överskjutande eller underskjutande poängen med två och avrunda uppåt. I solo i hjärter får spelföraren betalt för varje poäng över 60 och får betala för varje poäng under 60.

Om spelföraren har angivit tout i något av solokontrakten, så spelar kortpoängen ingen roll. Spelföraren går hem om hen tar alla stick. Spelföraren får innehåll i potten, och betalningen från motspelarna fördubblas. I och med att spelföraren har tagit alla stick, så har hen alltid 60 överskjutande poäng. I solo i ofärg får spelföraren således 60 poäng i betalning av motspelarna och i hjärter 120 poäng. Om spelföraren förlorar minst ett stick, har hen förlorat kontraktet. Spelföraren förlorar då lika mycket till motspelarna som hen annars skulle ha vunnit och måste dessutom fördubbla innehåll i potten.

Notera att när spelföraren får betalt av motspelarna, skall det angivna beloppet betalas av var och en av motspelarna till spelföraren. När spelföraren istället betalar ett belopp till motspelarna, skall det angivna beloppet betalas av spelföraren till var och en av mot­ spelarna. Spelföraren vinner eller förlorar således alltid dubbla det angivna beloppet.

## Parti

När partiet är slut, delas innehåll i potten mellan deltagarna. Källorna anger inte hur en eventuell rest på en eller två poäng skall hanteras, men förslagsvis lyfter man kort om dem. Alternativt kan man i förväg komma överens om att den spelare som förlorat mest får resten.

## Källor

1. Friedrich Anton, *Encyclopädie der Spiele*, 3:e uppl. (Verlag von Otto Wigand, Leipzig, 1879), sid. 528–529.
2. *Meyers Großes Konversations-Lexikon*, 6:e uppl., band 19 (Bibliographisches Institut, Leipzig, 1909), sid. 319. <http://www.zeno.org/Meyers-1905/A/Tapp>
3. Fritz Beck, *Tarock komplett: alle Spiele*, Pechans Perlen-Reihe 640, 3:e uppl. (Verlag Adalbert Pechnan, Wien, 1961), sid. 168–169.
4. Michael Dummett, *The game of tarot* (Duckworth, London, 1980), sid. 559–561.