

Rams

Mål

- Rams i Mattmar i Jämtland är stickspel för två till fem personer med vanlig lek på 52 kort där ess är högst och tvåa lägst.
- Ett stick är kort som vinns i en omgång där varje spelare lägger ett kort och högsta kortet tar alla korten.
- En giv är tiden från utdelning tills korten är utspelade.
- Målet i varje giv är att ta minst ett av fem stick.
- Alla börjar på tio poäng i ett protokoll som en av spelarna för.
- Bara den som gick med drar av en poäng för varje taget stick.
- Så många givar som krävs tills någon når noll eller lägre kallas en rams.

Förberedelser

- Given och spelet går medsols. Spelaren till vänster om givaren kallas förhand och får kort först.
- Givaren delar tre kort medsols till varje spelare och vänder sedan upp ett kort till sig själv.
- Färgen på det uppvända kortet är trumf som står högre än alla andra färger.
- Det uppvända trumfkortet tillhör givaren.
- Givaren delar sedan två kort medsols till varje spelare. Alla har då fem kort utom givaren som har sex kort.
- Talongen är högen med baksidan upp som spelarna drar nya kort ur.

Så spelar ni

1 Bud

- Förhand kan bjuda bättre kort eller svänga.
- Bättre kort ger nya kort med samma trumf.
- Att svänga betyder att byta trumf genom att givaren slår upp ett nytt trumfkort och bara det sist uppslagna kortet tillhör givaren.
- Övriga kan acceptera eller avvisa varje bud för sig.
- Vill förhand inte bjuda går spelet direkt till passrundan.
- Efter accepterat bud kan förhand bjuda igen tills hen blir nöjd eller budet avvisas.

2 Passrundan

- I passrundan agerar förhand först och turen går medsols.
- Man passar eller knackar i bordet.
- Den som knackar lovar att ta minst ett stick.
- Man får passa fritt utom på låg poäng.
- På två poäng får man inte passa två givar i rad.
- På en poäng måste man alltid knacka.

Rams

- Passar alla före givaren vinner givaren fem stick utan spel.

3 Köp ur talong

- Bara den som gick med får köpa.
- Spelaren närmast till vänster om givaren köper först och turen går medsols.
- Man kan köpa från fem nya kort till inget nytt kort vilket kallas att sitta nöjd.
- Den som köper lägger först bort kort ur handen och drar sedan lika många överst från talongen.
- Givaren drar ett kort färre så att handen blir fem.
- Står givaren nöjd läggs ett kort bort utan ersättning.

4 Stickspel

- Närmaste aktiva till vänster om givaren spelar ut först.
- Man måste följa färg om möjligt och annars trumfa om möjligt.
- Översticktvång gäller så man ska ta ledningen när man kan.
- Har någon lagt trumf ska du sticka över om du kan.
- Högst trumf vinner annars högsta kort i utspelsfärgen.
- Vinnaren spelar ut till nästa stick.
- Saknar du färg och trumf får du saka valfritt kort som aldrig vinner.

5 Trumfess och tvångsmaning

- Esset i trumffärgen måste spelas ut vid innehavarens första utspel eller läggas om någon annan spelar ut trumf före det.
- När någon står på en poäng gäller tvångsmaning så att de övriga om möjligt ska spela ut trumf.

Poäng ned till noll

- Bara den som gick med drar av en poäng för varje taget stick. Tre stick från tio ger sju och ett stick från tio ger nio.
- Att gå med men ta noll stick kallas att flyga. Den som flyger går upp fem poäng med tio som tak. Från sju ger flygning tio.
- En påbörjad giv spelas alltid färdigt.

Så slutar given och ramsen

- Ramsen avslutas efter färdig giv när någon nått noll eller lägre och den som först når noll har vunnit ramsen. Efter en avslutad giv börjar nästa giv med nya kort till alla.
- I Mattmar spelas sex ramsar och lägst slutsumma vinner. Vid delad förstaplats vinner den som flugit minst antal gånger.

Rams

Varianter

Andra former:

- Europeisk rams spelas ofta med 32 kort.
- En svensk beskrivning använder en lek med 32 kort där tvåor till och med sexor saknas.
- Norrlandsknack är en variant av rams som först publicerades 1949. Där vinner den första som kommer ned till noll även under pågående giv så att given avbryts.

Rams

Ramsprotokoll. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

[illegible]