

Regelvarianter för bräde

Folkliga spel brukar alltid förekomma i många olika varianter, och bräde är inget undantag. I detta häfte ges en sammanställning av de vanligaste regelvarianterna, med utgångspunkt från de föreslagna standardreglerna i häftet *Regler för bräde*.

Om en regelvariant saknar motsvarighet bland standardreglerna, har motsvarande paragraf tilldelats ett eget nummer. Om en regelvariant däremot utgör en omformulering av en redan befintlig standardregel, upprepas först standardregeln, och sedan följer alternativregeln (eller alternativreglerna). Alla dessa varianter tilldelas samma paragrafnummer, men med en särskiljande liten bokstav (som alltid är a för standardregeln). 1b och 1c utgör t.ex. alternativ till regeln 1a, som är den som är den gällande regeln i *Regler för bräde*.

Matchreglerna har undantagits från sammanställningen, eftersom de är moderna påfund.

Tanken är att det enkelt skall gå att beskriva en den uppsättning regler man vill spela med. Den som tänker bli svensk mästare i bräde måste t.ex. lära sig spela med de regler som praktiseras av Vasamuseets brädspelsvänner, vilket är samma regler som *Regler för bräde*, men med regelvarianterna 4b, 8b, 14b och 26d (och med andra matchregler).

Tekning

Tekningen påverkar inte taktiken i spelet och är därför kanske mindre väsentlig, men den förekommer likväl i ett antal varianter:

- 1a** I en match som spelas i flera partier tekar spelarna bara i det första partiet. Sedan gäller att förloraren i ett parti börjar slå i nästa.
- 1b** I en match som spelas i flera partier tekar spelarna på nytt i varje parti.
- 1c** I en match som spelas i flera partier tekar spelarna i det första partiet. Turen att slå först alternerar sedan mellan spelarna.

Spelöppningen

Det finns två olika öppningsslag i bräde som är lite speciella, såtillvida att spelaren inte kan utnyttja slagen fullt ut: 6-6 (*sexor all*) och 4-4 (*kvartaner*).

- 2a** En spelare som slår sexor all i sitt första slag får, om han så önskar, lägga ut sex brickor på

första tungan i det andra kvarteret. Bandet får sprängas, och om brickorna inte kan spelas in igen har spelaren blivit sprängjan. Spelaren får inte lägga på ytterligare brickor på bandet.

I enstaka kretsar gäller motsvarande regel också för kvartaner, d.v.s. 4-4. Bandet med sex brickor läggs då på tunga 5. – Det finns ytterligare två varianter av regel 2a:

- 2b** Som 2a, men om den ena spelaren tar ut sex brickor för sexor all i sitt första slag, och om den andra spelaren sedan också slår sexor all och tar ut sex brickor för sin alla, skall den första spelarens brickor tas tillbaka till hemmet.
- 2c** Som 2b, men kontringarna vid sexor all får fortsätta så länge spelarna slår sexor all direkt efter varandra, d.v.s. om den första spelaren åter slår sexor all i sitt andra slag efter att ha tagit tillbaka de sex brickorna från sitt första slag till hemmet, så plockar han ut sex nya brickor samtidigt som den andra spelaren tar tillbaka sina sex brickor o.s.v.

Regel 2a finns omtalad även i isländsk litteratur, men där läggs bara fyra brickor ut på tunga 7. Detta har troligen varit den ursprungliga varianten även i Sverige.

En annan regelvariant för spelöppningen är att ”spela med fem blottor”:

- 3** En spelare får inte lägga band förrän han tagit ut minst fem blottor hemifrån. Det är tillåtet att ta ut sin femte blotta och binda i ett och samma kast. Om spelaren inte kan undvika att göra ett band innan femte blottan tagits ut, måste han fåta.

Båda regelvarianterna 2a–2c och 3 har den effekten att de ökar hasarden i spelet. Om en spelare t.ex. tar ut sex brickor för sexor all i första slaget och sedan hinner rädda undan brickorna innan bandet sprängs, har han vunnit mycket terräng och har kanske lagt grunden för en jan, men om motspelaren spränger bandet, slutar äventyret ofta med att spelaren själv blir jan eller sprängjan. Om man spelar med fem blottor och den ena spelaren får träff på den andra spelarens blottor, uppstår också ett janläge: den första spelaren kan fortsätta att slå den andra spelarens brickor och samtidigt bygga egna band i lugn och ro.

Att slippa bli jan

En spelare kan ibland slå många låga slag i spelöppningen och komma så hjälplöst efter, att motspelaren praktiskt taget får en jan till skänks. I de flesta kretsar brukar den otursdrabbade spelaren få en möjlighet att komma undan förlusten med dubbel poäng, eftersom han aldrig haft en riktig chans att komma in i spelet. Vissa kretsar har dock varit mer restriktiva och låtit spelet ha sin gilla gång:

- 4a** En spelare får ge upp ett parti för samma poäng som hemspel under förutsättning att han inte har ett band och inte tidigare har haft ett band i sitt tredje eller fjärde kvarter, att han inte har och inte tidigare har haft janblottan ute och att han inte slagit ett tärningskast som tvingar honom att bryta mot något av dessa villkor.
- 4b** Det är inte tillåtet att ge upp ett parti.
- 4c** Det är inte tillåtet att ge upp ett parti, men om en spelare gör motspelaren jan innan denne haft ett band i sitt tredje eller fjärde kvarter, räknas det inte som en fullvärdig jan utan värderas som ett vanligt hemspel.

Regelvariant 4b praktiseras av Vasamuseets brädspelsvänner och är kanske inte så rättvis för den spelare som kommit efter genom dåliga slag i öppningen, men underlättar tävlingspel, eftersom man slipper extraregler för att förhindra att en spelare som har tillräckligt stor ledning i en match kan säkra segern genom att helt enkelt ge upp kvarvarande partier.

Regelvariant 4c kallas ibland för *johannaregeln*, en travesti på namnet Jan. Regeln gynnar till synes den spelare som ligger efter, eftersom spelaren kan kosta på sig att spela med janblottan ute för att se hur situationen utvecklas, utan att riskera förlust av dubbel poäng. Johannaregeln öppnar emellertid också vissa möjligheter för den spelare som ligger före i spelet. Genom att låta två av motspelarens blottor passera blocket med fem band i rad och sedan maska tills motspelaren inte har något annat val än att spela upp båda brickor på sin sista tunga, kan spelaren tvinga motspelaren till att lägga janbandet.

Notera att det råder ett visst motsatsförhållande mellan å ena sidan regel 2a–2c och 3, som avser att driva upp hasarden i spelet och chansen till en snabb jan, och å andra sidan regel 4a och 4c, som vill minska hasardmomentet. I mitt tycke bör regel 2a–2c och 3 bara användas i kombination med 4b.

Sprängning av band

Om en spelare har slagna brickor att spela in och om någon av tärningarna placerar en bricka på ett band i spelarens första kvarter, får spelaren under vissa omständigheter spränga bandet. Det finns här två olika varianter av villkoren för sprängning:

- 5a** Spelaren spränger motspelarens band, om han sammanlagt har fler slagna brickor än det finns lediga tungor i hans första kvarter.
- 5b** Spelaren spränger motspelarens band, om alla tungor i hans första kvarter är upptagna av egna brickor och/eller motspelarens band. Notera att om den sista lediga tungan fylls ut när spelaren flyttar för den ena tärningen, sprängs band av brickor som flyttas för den andra tärningen.

Regel 5b är den ursprungliga varianten, medan 5a är en yngre vidareutveckling. Regel 5a gör att det krävs bättre planering vid en sprängjan, eftersom motspelaren ofta kan spränga tillbaka när han fått sitt första band sprängt. Enligt regel 5b däremot måste motspelaren först fylla ut alla lediga tungor innan han får spränga tillbaka. Regel 5a öppnar också vissa möjligheter för driftiga spelare att inleda en attack genom att själv bli sprängd, för att på så sätt få slagna brickor som sedan kan spränga motspelarens band.

Det finns också två olika varianter av hur spelarna får spränga band i en spärr med fler än fem band i rad. Många äldre böcker är tyvärr så otydliga på denna punkt att det inte är lätt att veta vilken av dessa båda regler som de egentligen avser.

- 6a** Det är tillåtet att lägga fler än fem band i rad. Om en spelare väljer att lägga fler än fem band i rad, så får dock banden sprängas.
- 6b** Det är inte tillåtet att lägga sex band i rad. Om en spelare slår ett slag som tvingar honom att lägga sex band i rad, måste han fåta. Om en spelare råkar lägga sex band i rad av misstag, så görs ingen rättelse, utan den felaktiga flytten gäller men banden får sprängas.

Sprängning av hukbandet

Att ha ett band kvar på huken när motspelaren står i färd med att spela in de sista brickorna i det fjärde kvarteret kan ställa till problem för motspelaren. Han går därmed miste om chansen att göra vackert spel. I vissa kretsar har detta setts som ett oskick:

- 7** Om en spelare har band på sin huk och motspelaren spelat in samtliga brickor i sitt fjärde kvarter, får hukbandet sprängas. Om sprängningen resulterar i fler slagna brickor än spelaren kan spela in, har han blivit sprängjan. Notera att det också är tillåtet att spränga hukbandet med en bricka från det tredje kvarteret, om övriga fjorton brickor ligger samlade i det fjärde kvarteret och den femtonde brickan flyttas in från det tredje kvarteret för en sexa.

Hemspelet

Några av de intressantaste regelvarianterna gäller hur brickor får spelas hem, när en spelare väl samlat alla brickor i sitt fjärde kvarter.

- 8a** En spelare får spela hem vilken bricka som helst. Reduktion är tillåten, så länge spelaren utnyttjar så många av tärningarnas ögon som möjligt.
- 8b** Brickorna måste spelas hem bakifrån, d.v.s. en spelare får bara spela hem en bricka, om han inte har några andra brickor bakom den bricka som spelas hem. Om brickan mellanlandar på vägen, måste brickan ligga sist vid varje mellanlandning. Om spelaren inte har någon annan möjlighet att utnyttja ett slag än att spela hem en bricka som inte ligger längst bak, får brickan inte spelas hem, utan spelaren tvingas att fåta. Reduktion är tillåten, så länge spelaren utnyttjar så många av tärningarnas ögon som möjligt.
- 8c** En spelare får bara spela hem brickor som går jämnt ut. Det är inte tillåtet att reducera slag. Om en tärning visar mer än vad som behövs för att spela hem den bakersta brickan, måste spelaren därför alltid fåta tärningen.
- 8d** Om en spelare har band på sin huk, får motspelaren bara spela hem brickor som går jämnt ut. Om hukbandet så småningom bryts, gäller fortsättningsvis regel 8a.

Regelvariant 8a är den enda som finns återgiven i spellitteraturen. Regelvariant 8b finns bara återgiven i den muntliga traditionen; den praktiseras av Vasamuseets brädspelsvänner. Vitsen med att införas denna regel var att tvinga fram fler blottor och att ge den spelare som ligger efter i spelet en större chans att hinna få skott på vackert spel.

Regelvariant 8c är den regel som praktiserades i min familj. Vissa uppgifter tyder på att detta i praktiken varit den mest utbredda regelvarianten, trots att den lyser med sin totala frånvaro i littera-

turen. Taktiken i bråde påverkas oerhört mycket, om man använder 8c istället för 8a. Det tar lång tid att spela hem brickorna – särskilt om de sista brickorna måste spelas upp på samma tunga – och spelarna tvingas lämna många blottor under hemspelet. Det är därför inte längre så stor fördel att vara den som först börjar spela hem brickor. Däremot är det oerhört viktigt att utnyttja alla möjligheter till vackert spel, eftersom man därigenom kan klara sig undan det vanskliga hemspelet. En spelare som leder kapplöpningen men ligger ogynnsamt för vackert spel i det fjärde kvarteret måste ovillkorligen lämna blottor, så att han blir slagen och får mer tid att komma i ordning med sina brickor.

Notera att regel 8d inte kan användas i kombination med regel 7.

Det finns en regelvariant som höjer ribban för när man får börja spela hem sina brickor. Det räcker således inte med att spela in alla brickor i det fjärde kvarteret:

- 9** En spelare som spelat in alla brickor i det fjärde kvarteret får inte börja spela hem brickorna förrän samtliga brickor bundits, d.v.s. förrän samtliga brickor ingår i ett band.

En annan regelvariant gör att man kan hindra motspelarens hemspel genom att lägga band på huken. Denna regelvariant kombineras lämpligen inte med 7, 8d eller 9:

- 10** Om en spelare har band på sin huk, kan motspelaren inte spela hem några brickor förrän bandet brutits.

Extra slag efter partiet

Vissa kretsar har tillåtit en spelare som förlorat att göra efterslag och försöka omvandla förlusten till oavgjort eller rentav en vinst:

- 11** Om den spelare som började partiet gör hemspel (utan munk), har motspelaren ett slag på sig att också göra hemspel. Lyckas han blir det oavgjort, och ingen spelare får någon poäng.
- 12** Om en spelare gör hemspel eller hemspel med munk, har motspelaren tre slag på sig att göra vackert spel. Lyckas han, vinner han partiet och får poäng för sitt vackra spel.
- 13** Om en spelare gör ett vackert spel, har motspelaren tre slag på sig att göra ett högre värderat vackert spel. De vackra spelens rangordning är från högst till lägst: uppspel, trappspel, dubbelt kronspel och enkelt kronspel.

Vackra spel

Det finns två olika varianter på hur tärningarnas ögon får utnyttjas i det sista slaget när en spelare gör vackert spel.

14a En spelare som avslutar ett vackert spel måste utnyttja så många av tärningarnas ögon som möjligt för att det vackra spelet skall räknas. Gör han vackert spel genom att flytta för en av tärningarna, tvingas han ofta förstöra spelet när han flyttar för den andra.

14b En spelare som kan avsluta ett vackert spel genom att flytta för den ena tärningen får bortse från den andra. Om han flyttar för en alla, kan han avsluta det vackra spelet genom att bara utnyttja en, två eller tre av de sammanlagt fyra förflyttningarna.

Regel 14a är den ursprungliga varianten, men den gör vackra spel så osannolika att de nästan reduceras till en ren kuriositet. Regel 14b utvecklades av Vasamuseets brädspelsvänner, men är i mitt tycke är det en överdrift åt andra hållet. Det finns en komplementregel till 14a som lägger svårighetsgraden för vackra spel någonstans mellan 14a och 14b. Komplementregeln förekommer i två varianter:

15a En spelare som kan avsluta ett vackert spel genom att flytta en enda bricka sex tungor eller mindre har rätt att slå med bara en tärning. Om spelaren inte lyckas placera brickan rätt i det första slaget, är han skyldig att slå med en tärning i ytterligare två slag innan han åter får börja slå med två tärningar, även om brickan kommit så långt fram att vackert spel inte längre är möjligt. En spelare som avslutat en slagserie på tre slag med en tärning har rätt att börja slå med en tärning igen, om chansen att göra vackert spel genom att flytta en bricka högst sex tungor skulle uppstå på nytt.

15b Som 15a, men om en spelare väljer att slå med en tärning efter att redan ha spelat en slagserie på tre med en tärning i samma parti, måste han fortsätta spela med en tärning under resten av partiet.

Det finns fyra vackra spel som är erkända i alla kretsar: uppspel, trappspel, enkelt kronspel och dubbelt kronspel, men vid sidan av dessa finns det ytterligare ett antal varianter:

16 Om en spelare placerar fem brickor på sista tungan, fyra på näst sista, tre på tredje sista, två på fjärde sista och en på femte sista, har

han vunnit med vackert spel, en s.k. triangel. Triangel värderas som kronspel och trappspel.

17 Om en spelare placerar nio brickor på sista tungan, fem på näst sista och en på tredje sista, har han vunnit med vackert spel. Detta vackra spel – som mig veterligen inte har något speciellt namn – värderas som kronspel och trappspel.

18 Om en spelare har sju brickor var på de två sista tungorna, och slår ett slag som placerar den femtonde och sista brickan på den ena av dessa tungor med den ena tärningen och på den andra tungan med den andra tärningen, har han vunnit med ett vackert spel som kallas *kejsarspel*. Brickan läggs mitt emellan de två udda brickor som utgör toppen av respektive band, så att hela konstruktionen bildar en "kejsarkrona". Kejsarspel värderas som uppspel.

Det finns dessutom en regelvariant som gör det möjligt att avsluta ett vackert spel, trots att motspelaren har band på huken. Denna regelvariant bör inte kombineras med 7, 8d eller 9:

19 Om motspelaren har band på huken, får en spelare göra vackert spel genom att förskjuta alla brickor i en godkänd formation för vackert spel en tunga bakåt; uppspel görs t.ex. genom att lägga alla femton brickor på tunga 23 o.s.v.

Munk och jan

I somliga kretsar har den möjliga vinsten vid munk och jan ökat genom att utdela extra poäng för varje slagen motspelarbricka:

20 Om en spelare avslutar vackert spel eller hemspel när motspelaren har två brickor utslagna, har han gjort motspelaren dubbelmunk; om tre brickor är slagna, är det trippelmunk o.s.v. Varje munkbricka ger en extra poäng.

21 Om en spelare slår två blottor fler än motspelaren kan spela in, har han gjort motspelaren dubbeljan; slår han tre blottor mer, är det trippeljan o.s.v. Varje extra bricka ger en extra poäng. Sprängjan graderas dock aldrig på detta sätt, utan ger samma poäng oavsett hur många brickor som slås i sista sprängningen.

22 Om en spelare slår någon av motspelarens blottor och tar hem sin sista bricka i ett och samma slag, har han gjort motspelaren *pissmunk*. Detta anses finare än vanlig munk, men

i vilken mån detta givit vinnaren ytterligare poäng avslöjar inte källorna.

Ropa ut slagen

Det har länge varit tradition i bräde att man ropar ut det tärningsslag man slår – ett sätt att undvika missförstånd och felflytt – och det har utvecklats en hel fransk-svensk terminologi för de olika slagen. Numera har detta bruk nästan helt upphört:

- 23** En spelare skall ropa ut det slag han slår. Slagen benämns enligt följande tabell:

Slag	Namn
6-6	sexor all, sexor mång
5-5	sinkor all, sinkor mång
4-4	kvartaner
3-3	trallor all, trallor
2-2	dusena par, dusarne par
1-1	essena par, essor all, essor
6-5	sextiofem, sinka sex
6-4	sextiofyra, sex kvart
6-3	sextiotre, sex tre, sex tress
6-2	sextiotvå, sex dus
6-1	sex ess
5-4	sinka fyra
5-3	sinka tre
5-2	sinka dus
5-1	sinka ess
4-3	kvart tre
4-2	kvart dus
4-1	kvart ess
3-2	troja dus
3-1	tress ess
2-1	dus ess

Sista slaget

Det finns olika sätt att se på hur ett parti avslutas. Måste det sista slaget flyttas fullt ut eller inte?

- 24a** En spelare som kan göra sin motspelare jan eller sprängjan genom att flytta för den ena tärningen vinner omedelbart partiet, och får bortse från den andra tärningen. Det är t.ex. tillåtet att göra jan eller sprängjan genom att flytta för den tärning som visar minst och bortse från den som visar mest. Om spelaren flyttar för en alla, kan han avsluta partiet genom att bara utnyttja en, två eller tre av de sammanlagt fyra förflyttningarna.
- 24b** En spelare som gör sin motspelare jan eller sprängjan har vunnit partiet först när han flyt-

tat för hela det sista slaget. Han är skyldig att utnyttja så många av tärningarnas ögon som möjligt. Om jan t.ex. bara är möjlig genom att flytta för den tärning som visar minst och fåta den som visar mest, och om det finns ett sätt att utnyttja den tärning som visar mest, så kan spelaren inte göra sin motspelare jan i det aktuella slaget.

Slå om

Följande regel kan ses som en komplementregel till regelvarianterna 4a–4c, en chans att klara sig undan när man haft exceptionell otur:

- 25** En spelare får en gång under varje parti bortse från sitt slag och istället slå om.

Poängskala

- 26** Det finns ett flertal olika varianter av poängräkning. Nedan följer en sammanställning. Följande källor har använts:

- a** Regler för bräde, 2005
- b** Lyckans Talisman, 1818
- c** Illustrerad Spelbok, 1888
- d** Vasamuseets vänner, 1999
- e** Fars brädspel, 2003

Spelutfall	Källa				
	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>
Hemspel	1	1	1	1	1
Uppspel	1	2	2	2	4
Trappspel	1	–	1	2	2
Dubbelt kronspel	1	–	1	2	2
Enkelt kronspel	1	–	1	2	2
Bonus för munk	1	–	0	1	0
Jan	2	2	2	4	2
Sprängjan	4	2	2	6	4

Poängskalan i *Regler för bräde* (26a) bygger väsentligen på 4:e upplagan av Wahlström & Widstrands ”Små Spelböcker: 7. Brädspel”, även om den s.k. skiljepoängen vid oavgjort är min egen uppfinning (visas inte här).

Hemspel, uppspel, jan och sprängjan var de enda möjliga spelutfallen i *Lyckans Talisman* (26b), och gav alla ”dubbelt parti”.

Illustrerad Spelbok (26c) är en klassiker, men tyvärr lite otydlig på vissa ställen. Munk omnämns bara för hemspel, men det vore märkligt om det

inte gällde för vackert spel också. Det antyds att trappspel och kronspel ibland gav två poäng, men det framgår inte om detta var regel eller undantag.

Vasamuseets brädspelsvänner (26d) har utvecklat sin egen skala efter många års provspelande. I mitt tycke undervärderar brädspelsvännerna det vanliga hemspelet.

Den sista poängskalan som tas upp här (26e) återges i en festskrift till Torgny Bondestams 90 års-dag. Vackert spel – som författaren kallar *konstspel* – tilldelas här ett stort värde.

I våra familjeregler gjordes ingen åtskillnad mellan de olika vinstsätten, utan ett vunnet parti var rätt och slätt ett vunnet parti. Det behöver inte nödvändigtvis tolkas så att en seger alltid var värd 1 poäng; det var nämligen sällan farfar och farmor hade tid att spela mer än ett parti åt gången, så det kanske helt enkelt inte var meningsfullt för dem att använda sig av poäng.