

Regler för bräde



av

Sten Helmfrid

Den traditionella svenska formen av bräde – som i litteraturen ofta kallas *svenskt brädspel* – kom till Sverige senast på 1600-talet. Under årens lopp har det utvecklats en rad olika regelvarianter. Följande beskrivning bygger väsentligen på *Små spelböcker 7. Brädspel*, Wahlström & Widstrand (1956), men reglerna har modifierats på några enstaka punkter där andra och bättre regelalternativ påträffats.

Bräde spelas på en rektangulär spelplan. Planen går precis som själva spelet under namnet *bräde*. På insidan av spelbrädet längs de båda långsidorna finns tjugofyra triangulära fält – tolv på varje sida – som kallas för *tungor* eller *kilar*. Tungorna är omväxlande mörka (svarta eller röda) och ljusa (vita eller gula). I mitten av varje långsida finns en utgående ribba som delar in de tolv tungorna i två grupper om sex tungor vardera. Ibland finns det bara en ribba, som går från kant till kant på brädet. Varje grupp med sex tungor bildar ett *kvarter*.

Bräde spelas av två personer som sitter mitt emot varann på varsin sida om brädets långsidor. Spelarna väljer varsitt tärningspar och kommer överens om vem som skall ha de vita brickorna och vem som skall ha de svarta. Varje spelare ställer upp sina brickor i tungan längst till höger på den motsatta

Spelet är en sorts kapplöpning och går ut på att snabbast möjligt föra sina brickor ett varv runt brädet. Till spelets egenheter hör att det finns andra sätt att vinna än att komma först runt brädet, nämligen att arrangera sina brickor i ett särskilt mönster i det fjärde kvarteret eller att slå ut så många brickor för motspelaren att han inte kan spela in dem på brädet igen.

Den spelare som börjar slår med båda tärningarna för att bestämma hur han skall flytta, och spelarna turas sedan om att slå. En spelare som flyttar för ett slag måste först flytta fram någon av sina brickor lika många tungor som den ena tärningen visar ögon, och sedan antingen samma bricka eller någon annan av sina brickor lika många tungor som den andra tärningen visar ögon.

Om en spelare väljer att flytta en och samma bricka för båda tärningarna, säger man att spelaren *tar fullt med en*. Lägg märke till att brickan inte direkt får flyttas för summan av tärningarnas ögon, utan att den måste mellanlanda på vägen, antingen på den tunga som nås genom att flytta för den ena tärningen först eller på den tunga som nås genom att flytta för den andra först.

Om båda tärningarna visar samma antal ögon, har spelaren slagit en *alla*. Allor räknas dubbelt,



d.v.s. spelaren skall flytta två gånger för varje tärning. Det är tillåtet att fritt fördela de sammanlagt fyra förflyttningarna på en eller flera brickor. Märk att en bricka som flyttas mer än en gång i vanlig ordning måste mellanlanda mellan förflyttningarna.

Brickorna flyttas motsols runt brädet. Tungorna i figuren på föregående sida är numrerade ur vits synvinkel. Svarts tunga 1 motsvarar vits tunga 13. Tungorna 1–6 i figuren utgör således vits första och svarts tredje kvarter, tungorna 7–12 vits andra och svarts fjärde kvarter o.s.v.

En spelare får aldrig avstå från att flytta för ett slag – även om han anser slaget vara ofördelaktigt – utan är i varje läge skyldig att utnyttja så många av tärningarnas ögon som möjligt. Kan han inte flytta, måste han däremot stå över. Detta kallas för att *fåta*. Kan han bara utnyttja den ena tärningens ögon, måste han flytta för denna och fåta den andra. Ibland uppstår den situationen att en spelare kan flytta för vilken som helst av de båda tärningarna, men inte för båda samtidigt. Han är då skyldig att flytta för den tärning som visar mest. Om en spelare slagit allor men inte kan utnyttja slaget fullt ut, måste han flytta så många gånger som möjligt.

När en spelare flyttat färdigt, lyfter han upp båda tärningarna från brädet.

Band och blottor

En ensam bricka på en tunga kallas för en *blotta*, medan två eller flera brickor utgör ett *band*. Ett band som innehåller fler än två brickor kallas ibland också för ett *överband*.

När man flyttar en bricka så att det bildas ett band på en tunga sägs man *lägga band* eller *binda*, och flyttar man bort brickor från ett band så att bara en ensam bricka återstår sägs man *bryta band*. Av tradition brukar ett jämnt antal brickor i ett band alltid placeras i två lika stora staplar bredvid varann (såvida inte antalet brickor är mycket stort, då fler staplar kan behövas). Udda brickor placeras i mitten ovanpå de båda staplarna.

En spelare får inte lägga band på någon av tungorna från och med den andra tungan i sitt första kvarter till och med den femte tungan i sitt andra kvarter. På den sjätte och sista tungan i det andra kvarteret – som kallas för spelarens *huk* – och på alla tungor i det tredje och fjärde kvarteret får spelaren däremot lägga band var som helst.

Att slå blottor och att spela in dem igen

Om en bricka landar eller mellanlandar på en tunga där motspelaren har en ensam bricka – en blotta – så är brickan *slagen*. Den slagna brickan läggs på

ribban eller – om ribban är för smal eller inte går från kant till kant på brädet – på lämpligt ställe mitt emellan brädets långsidor. En spelare som har en slagen bricka får inte flytta någon annan bricka på brädet förrän den slagna brickan åter kommit i spel. Det är möjligt att få fler än en bricka utslagen, och alla slagna brickor måste då åter komma i spel innan spelaren får flytta andra brickor på brädet.

En slagen bricka *spelas in*, om någon av tärningarna placerar brickan på en tillgänglig tunga i spelarens första kvarter. Tärningen skall visa lika många ögon som tungans nummer i det första kvarteret. En sexa placerar t.ex. brickan på den sjätte och sista tungan i det första kvarteret. Det är *inte* tillåtet att slå ihop båda tärningarna och direkt spela in en bricka till den tunga som ges av summan av tärningarnas ögon (såvida inte detta kan ske som två separata förflyttningar, d.v.s. brickan spelas in för den ena tärningen och flyttas fram för den andra). En spelare måste fåta den del av ett slag som inte kan användas till att spela in brickor, så länge det finns slagna brickor kvar att spela in. – Märk att en bricka som flyttas hemifrån för en tärning hamnar ett steg längre fram än en bricka som spelas in. En sexa placerar t.ex. en bricka som tas hemifrån på den första tungan i det andra kvarteret.

En tunga är tillgänglig för brickor som spelas in, om den är ledig eller om motspelaren har en blotta där. Det är däremot inte tillåtet att spela in slagna brickor på tungor där det ligger egna brickor. För tunga nummer två t.o.m. sex följer detta automatiskt av att man inte får lägga band på dessa tungor, men märk att regeln också gäller hemmet, trots att det är tillåtet att ha fler än en bricka där. Det är därför inte möjligt att åter lägga band i hemmet när detta band en gång väl brutits.

Om en inspelad bricka hamnar på någon av motspelarens blottor, slås denna blotta och måste in sin tur spelas in av motspelaren.

En bricka får normalt inte spelas in på en tunga där motspelaren har ett band, men om en spelare har fler slagna brickor än det sammanlagt finns lediga tungor och tungor med motspelarens blottor i spelarens första kvarter, blir alla motspelarens band i detta kvarter tillgängliga för brickor som skall spelas in. Om någon av tärningarna placerar en slagen bricka på ett av banden, slås i detta fall samtliga brickor i bandet. Man säger att spelaren har *sprängt* ett band för motspelaren.

Rätten att spränga upphör så fort antalet lediga tungor och tungor med motspelarens blottor åter räcker till för att få in spelarens kvarvarande slagna brickor. Ibland kan detta ske mitt i ett slag, d.v.s. båda tärningarna placerar slagna brickor på band, men spelarens rätt att spränga upphör i och med att det ena av banden sprängs. Spelaren är i sådant

fall skyldig att spränga för den tärning som visar högst och fåta den andra.

Band kan normalt inte slås

En spelare som flyttar fram en bricka får varken landa eller mellanlanda på en tunga där motspelaren har ett band (förutsatt att bandet inte ingår i en sammanhängande spärr med fler än fem band i rad, se nedan). Band kan därför under normala omständigheter inte slås, och det är svårt för båda spelarna att passera områden där motspelaren har band som ligger väl samlade.

Om en spelare lagt band på motspelarens sjätte och sjunde tunga, säger man att han lagt *järnbanden* eller *fars- och morsbanden*. Detta gör att motspelaren inte längre kan ta brickor hemifrån för sina höga slag, 6-5, 6-6 och 5-5.

I bräde är band inte längre fredade om de utgör ett ogenomträngligt hinder för motspelaren. Om en spelare har lagt en spärr med sex eller sju band i rad i motspelarens färdväg, kan motspelaren inte ta sig förbi på vanligt sätt, eftersom en bricka som ligger alldeles bakom banden skulle behöva passera sju eller åtta tungor utan att vare sig landa eller mellanlanda för att komma förbi. Motspelaren har därför rätt att spränga band i spärren, och om någon av hans brickor landar eller mellanlandar på en tunga i spärren, slås samtliga brickor på tungan. Märk att man har rätt att spränga, även om man kan flytta andra brickor på brädet som inte blockeras av spärren.

Om de sammanhängande banden sträcker sig in över motspelarens första kvarter och motspelaren har slagna brickor, sprängs band i spärren också när slagna brickor spelas in på dem.

Rätten att spränga upphör så fort den ogenomträngliga spärren brutits upp, d.v.s. när högst fem av de kvarvarande banden ligger i rad.

Vinstsätt

Ett parti bräde som inte ges upp kan sluta på sju olika sätt: hemspel, vackert spel (fyra varianter), jan eller sprängjan. Hemspelet och de fyra vackra spelen kan dessutom vinnas med s.k. munk. Ett parti bräde kan också sluta genom att en spelare ger upp.

HEMSPEL

När en spelare samlat alla sina brickor i det fjärde och sista kvarteret, får han börja *ta ut* eller *spela hem* brickorna. Brickorna spelas därvid till en tänkt tjugofemte tunga utanför spelbrädet. Ursprungligen fungerade hemmet som den tjugofemte tung-

an, därav namnet hemspel. Brickor som en gång spelats hem var naturligtvis tagna ur spel; hemmet betraktades således som tomt och tillgängligt för övriga brickor, så länge bara hemspelade brickor fanns där. För att undvika att olika brickor förväxlas med varann, tas hemspelade brickor numera bort från brädet och placeras utanför spelplanen.

Om den tärning en spelare flyttar för visar fler ögon än vad som behövs för att spela hem den bakersta brickan i det fjärde kvarteret, spelas denna bricka hem trots att den egentligen inte landar på den tjugofemte tungan. Man säger att slaget *reduceras*, eftersom tärningens ögon inte utnyttjas fullt ut. En bricka som går hem utan någon reduktion sägs gå *jämnt ut*.

En spelare är fortfarande skyldig att utnyttja så många av det sammanlagda antalet ögon i ett slag som möjligt, d.v.s. det totala antalet ögon som ges upp genom fåtning eller reduktion måste hållas så litet som möjligt.

Det råder inget tvång på att spela hem brickor, om det finns andra möjligheter att flytta. En spelare som kan gå jämnt ut med en bricka eller flytta fram någon av de bakomliggande brickorna får välja vilket av dessa alternativ han vill utnyttja, så länge han utnyttjar så många ögon som möjligt.

Om en eller flera brickor slås för en spelare som börjat spela hem sina brickor, får inga fler brickor spelas hem förrän den eller de slagna brickorna återbördats till det fjärde kvarteret.

Det finns ett undantag från de ovan angivna reglerna för att spränga band: En spelare som spelat hem alla brickor utom en får inte under några omständigheter spränga motspelarens band. Detta ger motspelaren en chans att slå spelarens sista bricka, och temporärt hindra brickan från att spelas hem genom att bygga en spärr med sex eller sju band i rad. Lyckas motspelaren till slut vinna spelet, sägs han ha *vunnit på sista brickan*.

En spelare som spelar hem sin sista bricka vinner partiet på hemspel. Seger med hemspel ger en poäng.

VACKERT SPEL

En spelare kan vinna på s.k. vackert spel genom att arrangera sina brickor i ett av fyra förutbestämda mönster i sitt fjärde kvarter. De fyra vackra spelen är: i) *Enkelt kronspel*. Tre brickor på var och en av de fem sista tungorna. ii) *Dubbelt kronspel*. Fem brickor på var och en av de tre sista tungorna. iii) *Trappspel*. Sju brickor på den sista tungan, fem brickor på den näst sista tungan, och tre brickor på den tredje sista tungan. iv) *Uppspel*. Alla femton brickor på den sista tungan.

En spelare som avslutar ett vackert spel måste flytta för båda tärningarna för att det vackra spelet

skall räknas. Gör han vackert spel med bara den ena tärningen, tvingas han att förstöra spelet när han flyttar för den andra. Om en spelare vill avsluta ett vackert spel med allor, måste han utnyttja båda tärningarna två gånger. – Så fort en bricka spelats hem, har spelaren gått miste om chansen att vinna på vackert spel.

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.

En spelare som lyckas arrangera sina brickor i något av de fyra angivna mönstren vinner partiet med vackert spel. Vinst med vackert spel ger en poäng.

MUNK

En spelare som avslutar ett hemspel eller ett vackert spel när motspelaren har en eller flera slagna brickor kvar att spela in har gjort sin motspelare *munk*. Vinst med munk ger en extra poäng.

JAN

En spelare som slår så många brickor för motspelaren att denne omöjligen kan spela in dem igen gör sin motspelare *jan*. Detta villkor är uppfyllt när motspelaren har fler brickor att spela in än det

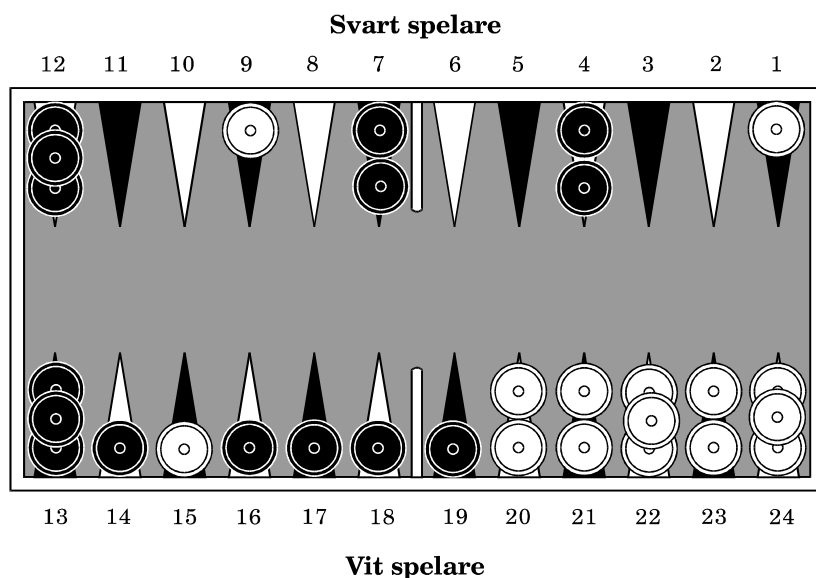
finns tungor i motspelarens första kvarter som är lediga eller upptagna av spelarens band eller blottor.

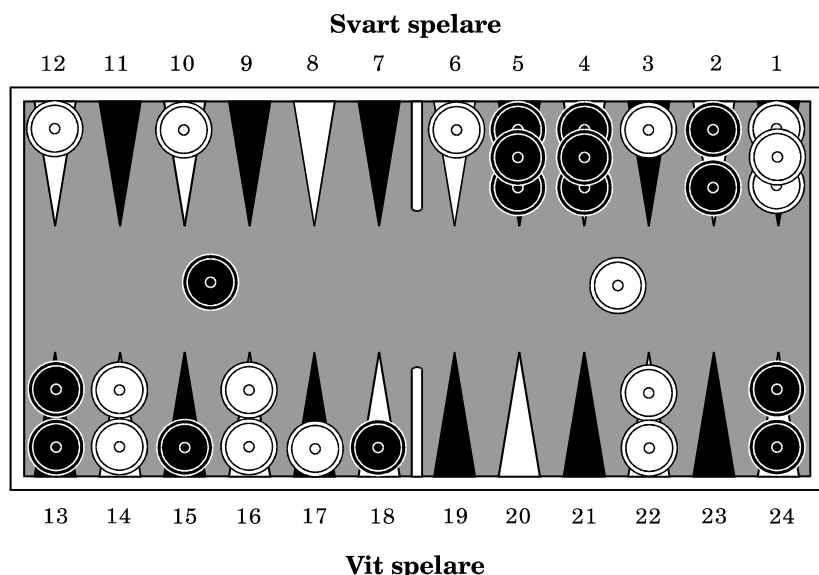
En spelare som slår en blotta så att motspelaren blir jan vinner omedelbart partiet, även om spelaren inte flyttat för hela slaget. Det är tillåtet att avsluta en jan med den tärning som visar minst och bortse från den som visar mest. Vinst med jan ger två poäng.

Chansen att göra jan uppkommer när en spelare skaffat sig ett stort försprång och lyckas bygga ett sammanhängande block med fem band i rad i sitt tredje eller fjärde kvarter. Motspelaren får då svårt att ta sig förbi blocket och tvingas efterhand att ta ut fler blottor hemifrån eller bryta band. Spelaren slår alla nya blottor i sitt första och andra kvarter och flyttar samtidigt fram banden i god ordning till sitt fjärde kvarter, så att motspelaren inte får tillfälle att spränga när de slagna blottorna spelas in. Spelaren måste också se till att cirkulera de brickor som används för att slå motspelarens blottor, genom att undvika att spela upp dem på banden, utan istället lägga ut dem som blottor framför banden. Motspelaren kan knappast undvika att slå dessa brickor, som på så sätt kommer tillbaka till spelarens första kvarter och kan påbörja ett nytt varv.

När motspelaren tar ut sin sjunde blotta eller om bandet i hemmet ännu inte brutits sin sjätte blotta, säger man att han tagit ut sin *janblotta*. Spelaren kan då göra motspelaren jan genom att slå alla blottor utanför motspelarens första kvarter.

I figuren nedan är vit spelare på väg att göra svart spelare jan. Vit har fört fram sitt block med fem band i rad till de fem sista tungorna i det fjärde kvarteret och har brickor på tunga 1, 9 och 15 som kan användas för att slå svarts blottor. Svart står på tur att slå med tärningarna och om svart inte får en sexa eller en alla, tvingas janblottan ut.





SPRÄNGJAN

En spelare kan göra sin motspelare jan inte bara genom att slå en blotta, utan ibland också genom att spränga något av motspelarens band när han spelar in en slagen bricka. Denna form av jan brukar kallas för *sprängjan* och är det förnämsta sättet att vinna i bräde. En jan måste fullbordas med en sprängning för att räknas som sprängjan. Om en spelare spränger ett band utan att göra jan när han flyttar för den ena tärningen och sedan slår janblottan när han flyttar för den andra, har han bara gjort sin motspelare jan.

En spelare som spränger ett band så att motspelaren blir sprängjan vinner omedelbart partiet, även om spelaren inte flyttat för hela slaget. Det är tillåtet att avsluta en sprängjan med den tärning som visar minst och bortse från den som visar mest. Vinst med sprängjan ger fyra poäng.

Sprängjansattacker kan sättas in under lite olika förutsättningar, men huvudprincipen är följande: En spelare får träff på två av motspelarens blottor vid ett tillfälle när motspelaren har många band, gärna överband, i spelarens första kvarter. Spelaren fyller så snabbt som möjligt ut alla lediga tungor i sitt första kvarter; om han lyckas med detta innan motspelaren kommit in, lägger han ut blottor i sitt tredje kvarter genom att bryta band eller genom att spela in brickor från sitt andra kvarter. Chansen är stor att motspelaren träffar någon av de utlagda blottorna under inspelningen. Så fort någon av de utlagda blottorna slås, har spelaren rätt att spränga sig in, eftersom hans första kvarter är blockerat av motspelarens band och de brickor som han tidigare fyllde ut kvarteret med. Ibland måste spelaren spränga fler än ett band för att motspelaren skall bli sprängjan.

Det är viktigt att motspelaren har minst två slagna brickor kvar när spelaren lägger ut blottor i sitt tredje kvarter, eftersom motspelaren annars ges chansen att flytta andra brickor på brädet i det slag han kommer in på och t.ex. kan bryta band i spelarens första kvarter så att denne inte längre har rätt att spränga. Om motspelaren lyckas spela in någon av brickorna innan alla förberedelser är färdiga och spelaren inte har möjlighet att snabbt slå den igen, måste sprängjansattacken i regel avbrytas.

I figuren ovan försöker vit spelare göra svart spelare sprängjan. Vit har fyllt ut tunga 3 och 6 i sitt första kvarter och svart har tvingats slå en av vits utlagda blottor. Det är vits tur att slå, och om vit får en fyra eller en femma, blir svart omedelbart sprängjan. Om vit slår 6-2, 3-2, 2-2 eller 2-1, blir läget mer invecklat: vit spränger svarts band på tunga två för tvåan – utan att göra svart sprängjan – och svart har därmed också rätt att spränga. Vit bör därför utnyttja resten av slaget till att bryta band i sitt tredje kvarter eller spela ut brickor från sitt första kvarter.

GE UPP

En spelare får ge upp ett parti för en poäng under förutsättning att han inte har och inte tidigare har haft band i sitt tredje eller fjärde kvarter, att han inte har och inte tidigare har haft janblottan ute, och att han inte har slagit ett tärningskast som tvingar honom att bryta mot något av dessa villkor.

Det första bandet en spelare lägger i sitt tredje eller fjärde kvarter brukar kallas för *janbandet*, eftersom spelaren när han en gång väl har lagt bandet inte längre kan klara sig undan en eventuell jan genom att ge upp partiet.

Matcher

Spelböckerna ger tyvärr inga upplysningar om hur matcher som spelades i fler än ett parti brukade avgöras förr i tiden. Förmodligen försökte spelarna komma först till en i förväg överenskommen poängsumma. Detta upplägg är mindre lämpligt vid tävlingsspel, eftersom matchlängden varierar alltför mycket. En match på först till sju poäng kan t.ex. avgöras på bara två partier genom att en av spelarna gör sin motspelare sprängjan två gånger i rad, men kan också kräva hela tretton partier, om spelarna vinner sex partier var i de första tolv partierna utan att någon av dem lyckas göra sin motspelare jan eller munk. I det följande ges ett förslag på hur matcher kan genomföras i modernt tävlingsspel.

En match spelas lämpligen i ett givet antal partier. För varje parti som ges upp förlängs dock matchen med ett parti, d.v.s. matchlängden anger i praktiken det antal partier som skall *slutföras*. Vinnare är förstas den som får flest poäng.

Uppgivna partier hör till ovanligheterna, men det kan ändå vara klokt att ha en övre gräns för hur många partier en spelare får ge upp i en och samma match. Lämpligen sätts denna gräns till den överenskomna matchlängden, d.v.s. spelar man t.ex. bäst av fem partier får varje spelare högst ge upp fem partier.

I utslagsturneringar får matcher inte sluta oavgjort. En match som måste avgöras bör alltid spelas i ett udda antal partier, t.ex. tre, fem eller sju. Om båda spelarna hamnar på samma poäng, avgör man matchen genom att räkna s.k. skiljepoäng, ett slags extra bonus som utgår till vinnaren i spel som är något undervärderade i den traditionella poängskalan och till förloraren i spel där vinnaren får lite väl bra betalt. Vinnaren i varje parti som slutat med jan får en skiljepoäng, vinnaren i varje parti där motparten givit upp får en skiljepoäng, och förloraren i varje parti som slutat med sprängjan eller munk får en skiljepoäng; hemspel och vackra spel utan munk ger ingen skiljepoäng till någondera parten. En oavgjord match vinns av den spelare som har bäst sammanlagd skiljepoäng.

Notera att systemet är utformat så att två spelare inte kan hamna på både samma poäng och samma skiljepoäng i en match som spelas i ett udda antal partier, d.v.s. en oavgjord match kommer alltid att avgöras av skiljepoängen.

Exempel på räkning med skiljepoäng: A och B spelar en match i bäst av tre. A vinner de två första partierna med hemspel respektive trappspel, och B gör A jan i det sista partiet. Ställningen är därmed 2–2, men B har en skiljepoäng för sin jan medan A saknar skiljepoäng, vilket innebär att B är segrare.

I utslagsturneringar bör man också tänka på att poängdifferensen sällan spelar någon roll, utan att det är vinna eller försvinna som gäller. Om en spelare har skaffat sig så stort försprång i en match att motspelaren måste göra honom sprängjan i minst ett parti för att ha en chans att vinna, bör matchen räknas som avgjord till spelarens fördel, eftersom han garanterat kan undvika att bli sprängjan genom att helt enkelt aldrig lägga band. Regeln kan också formuleras så, att om den spelare som ligger efter i en match inte kan vinna ens genom att göra motparten jan – det näst högst värderade vinstsättet – i samtliga kvarvarande partier, har spelaren omedelbart förlorat matchen.

Ett exempel: A och B spelar en match i bäst av fem. A gör B jan i det första partiet och vinner sedan de två följande partierna med hemspel. B vinner det fjärde partiet genom att göra A munk i ett trappspel, och A leder därmed matchen med 4–2. Har B förlorat? Om B gör A jan i det sista partiet, blir ställningen 4–4, men B har endast en skiljepoäng för en vunnen jan mot A:s två skiljepoäng för en förlorad munk och en vunnen jan. B kan således bara vinna genom att göra A sprängjan i det sista partiet, och matchen är därför slut.

POÄNG OCH SKILJEPOÄNG I BRÄDE

Spel	Poäng	Skiljepoäng
Hemspel	1	–
Vackert spel	1	–
Uppgivet parti	1	1 till vinnaren
Hemspel med munk	2	1 till förloraren
Vackert spel med munk	2	1 till förloraren
Jan	2	1 till vinnaren
Sprängjan	4	1 till förloraren

Copyright © Sten Helmfrid, 2006