

Familjen Behrens–Helmfrids



regler för bräde

uppsamlade och dokumenterade av
Sten Helmfrid

Kista, den 24 april 2005

Inledning

Föregångaren till den traditionella svenska formen av bräde hette *verkeer* eller *verkehren* och uppfanns förmodligen någonstans i det nederländska språkområdet senast i slutet av 1300-talet. Den första svenska referensen till spelet återfinns i en dikt av Lars Wivallius från 1631; i dikten används den försvenskade namnformen *förkehren*, vilket tyder på att spelet redan var etablerat i Sverige vid denna tid.

Under 1800-talet kom förkehren att bli den helt dominerande formen av brädspel i landet, och när man sade att man skulle »spela bräde« underförstods alltid detta spel. Reglerna genomgick vid denna tid några smärre förändringar, så att spelet så småningom kom att skilja sig lite från sina utländska motsvarigheter. I spellitteraturen brukar man ofta använda beteckningen *svenskt brädspel* när man avser den klassiska svenska formen av bräde som utkristalliserades vid 1800-talets slut.

Verkehren – tidvis utbrett över hela nordvästra Europa – lever mig veterligen inte kvar någon annanstans än i just Sverige. På Island finns varianten *koetra* belagd i spellböckerna så sent som 1898, men spelet var redan då nästan helt utdött.

Gretas mor Gerda Amalia och styvfar Paul Behrens var flitiga gäster vid spelbordet, men även Hartwig och Greta brukade ibland koppla av med ett parti bräde. Rutger lärde sig spelet som liten, och det är hans beskrivning som ligger till grund för denna framställning.

Tillbehör

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*.

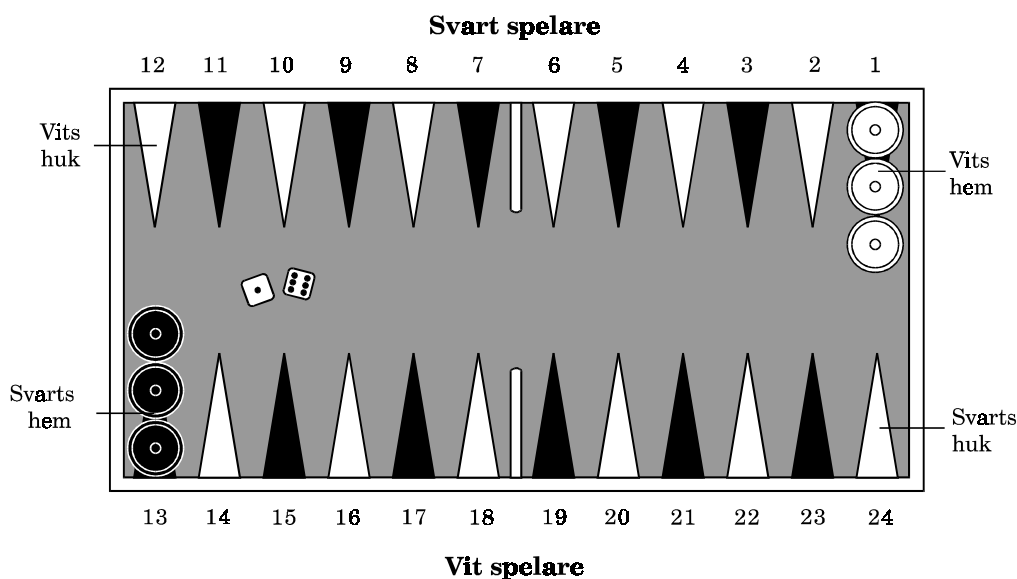
Till spelet hör även femton svarta och femton vita brickor samt två par tärningar. Många äldre spelbord innehåller bara ett par tärningar, som var avsedda att skickas fram och tillbaka mellan spelarna.

Förberedelser

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 sidan av brädet. Denna tunga kallas för spelarens *hem*.

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 två 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.

När brickorna staplats i hemmen, *tekar* spelarna genom att slå med varsin tärning. Den spelare som slog lägst får förmånen av att börja. Spelas fler än ett parti, får den spelare som förlorar ett parti börja i nästa.



Förflyttning av brickor

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*. Lagg 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 *buk* – 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 spelare får normalt inte spela in en bricka på en tunga där motspelaren har ett band, men om *alla* tungor i spelarens första kvarter är blockerade av spelarens egna brickor och motspelarens band, 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 samtliga brickor i bandet. Man säger att spelaren har *sprängt* ett band för motspelaren.

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 (såvida inte bandet 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 kan sluta på åtta olika sätt: hemspel, vackert spel (fem varianter), jan eller sprängjan.

Hemspelet och de fem vackra spelen kan dessutom vinnas med s.k. munk.

HEMSPEL

När en spelare samlat alla sina brickor i det fjärde och sista kvarteret, får han börja *spela hem* brickorna. Brickorna spelas därvid till hemmet, som i detta läge fungerar som den tjugofemte tungan på brädet. Brickor som en gång spelats hem är tagna ur spel och kan varken slå andra brickor eller slås av andra brickor; hemmet är tomt och tillgängligt för övriga brickor så länge bara hemspelade brickor ligger där.

Det är bara tillåtet att spela en bricka till hemmet, om den tärning man flyttar för placerar brickan exakt på denna tunga. Om en tärning visar fler ögon än vad som behövs för att spela hem den bakersta brickan i det fjärde kvarteret, måste spelaren därför fåta tärningen.

Det råder inget tvång på att spela hem brickor, om det finns andra möjligheter flytta. En spelare som både kan spela hem en bricka eller flytta fram någon av de bakomliggande brickorna får själv 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.

VACKERT SPEL

En spelare kan vinna på s.k. vackert spel genom att arrangera sina brickor i ett av fem förutbestämda mönster i sitt fjärde kvarter. De fem 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. v) *Kejsarspel*. Spelaren måste placera sju brickor på den sista tungan och sju på den näst sista. Dessutom måste han slå ett slag, så att den ena tärningen placerar den femton-

de och sista brickan på den sista tungan och den andra tärningen placerar den på den näst sista tungan. Lyckas spelaren med detta, läggs den sista brickan mitt på de båda banden så att hela konstruktionen bildar en ”kejsarkrona”.

En spelare lyckas bara med sitt vackra spel, om det inte finns fler tärningsögon kvar att utnyttja när den sista brickan kommit på plats. Gör han vackert spel med bara den ena tärningen, tvingas han ofta att förstöra spelet när han flyttar för den andra.

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. – Märk att en spelare inte kan avsluta ett kejsarspel med bara en tärning.

Om en spelare lyckas arrangera sina brickor i något av de fem angivna mönstren, har han vunnit partiet med vackert spel.

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*. Detta är en extra nesa för motspelaren.

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.

Chansen att göra jan uppkommer när motspelaren har svårt att ta sig fram på brädet och tvingas ta ut många blottor. Om motspelaren tar ut sin sjunde blotta eller om han tar ut sin sjätte blotta medan han fortfarande har kvar ett band i hemmet, säger man att han tagit ut sin *janblotta*. Spelaren kan då göra motspelaren jan genom att slå alla blottor utanför motspelarens första kvarter.

En spelare som slår en blotta så att motspelaren blir jan vinner partiet, men spelaren måste flytta för hela det sista tärningslaget innan spelet är slut.

Om spelaren inte kan utnyttja tärningarna fullt ut när han slår janblottan och om det finns andra handlingsalternativ, där fler av tärningarnas ögon utnyttjas, så måste han välja något av dessa alternativ och tills vidare avstå från att göra jan.

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 gör motspelaren sprängjan genom att spränga ett band vinner omedelbart partiet. Spelaren behöver aldrig bekymra sig om att använda tärningarna fullt ut i det sista slaget, eftersom en bricka som kan spelas in alltid måste spelas in – det finns inget annat sätt att utnyttja tärningarnas ögon.

Matcher

Om spelarna spelar fler än ett parti i en match, vinner den som sammanlagt tagit hem flest partier. De olika vinstsätten värderas således lika högt.

Egenheter med Behrens–Helmfrids regler

Hur skiljer sig familjen Behrens–Helmfrids regler från de regler som återges i spelböckerna?

Den viktigaste skillnaden är att man enligt våra familjeregler aldrig får spela hem en bricka som inte hamnar exakt i hemmet. I vanliga fall är det tillåtet att *reducera* slaget om en tärning visar mer än vad som behövs för att spela hem den bakersta brickan, d.v.s. ignorera de övertaliga ögonen och spela hem brickan ändå.

De olika vinstsätten värderades i regel olika. I de flesta kretsar innebar vinst med jan att man tog hem dubbelt parti, d.v.s. om vanligt hemspel värderades till en poäng så var jan värd två. De svåraste vackra spelen, uppspel och kejsarspel, gav ofta också två poäng. Munk gav en poäng extra. Somliga spelare värderade sprängjan till dubbel jan, d.v.s. fyra poäng.

Kejsarspel är ganska svårt att få till, och i de flesta kretsar godkändes inte detta som vackert spel.