

Spelregler för bräde

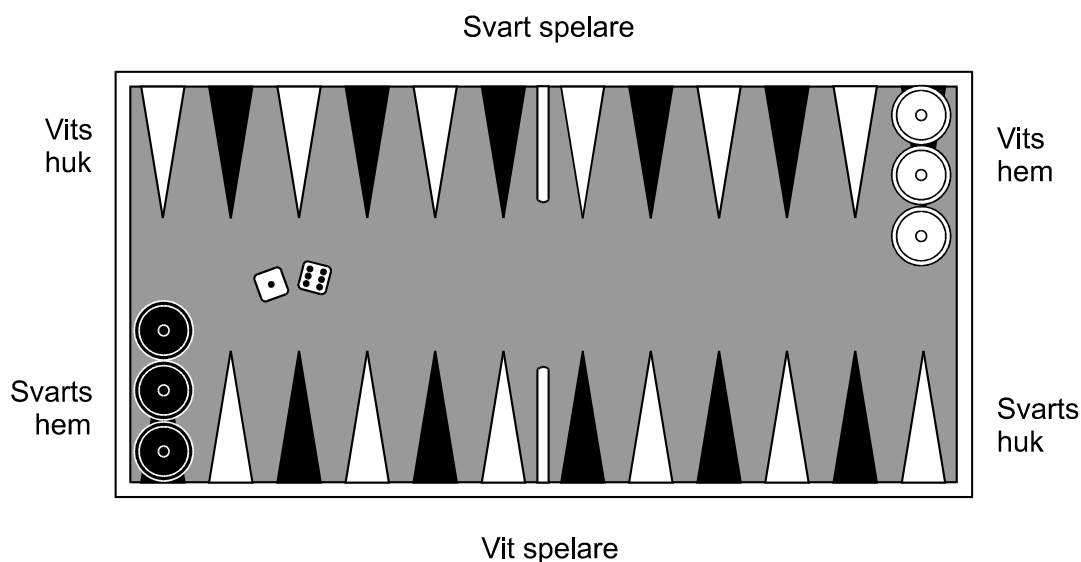
Bräde – ibland även kallat svenskt brädspel – spelas med ett flertal olika regelvarianter. Följande spelregler har antagits av Vasamuseets Brädspelsvänner vid årsmöte den 26 februari 2003.

1 Inledning

För att spela bräde behövs ett spelbräde, två par tärningar, femton ljusa brickor och femton mörka brickor. Spelbrädet brukar vara inbyggt i ett bord eller en hopfällbar låda. På insidan av brädet 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*.

Ett parti bräde spelas av två personer som sitter mitt emot varann på varsin sida om brädets långsidor. Den ena spelaren använder de vita brickorna och den andra de svarta. Innan partiet börjar ställer varje spelare upp sina brickor i tungan längst till höger på den motsatta sidan av brädet. Denna tunga kallas för spelarens *hem*. Spelet är en kapplöpning där det gäller att snabbast möjligt föra sina brickor ett varv runt brädet och spela ut dem till en tänkt tunga utanför brädet, samtidigt som man försöker hindra motspelaren från att komma fram genom att bygga hinder och slå hans brickor. En spelare kan vinna genom att först ta ut alla brickor, men det är också möjligt att ta hem spelet genom att arrangera alla sina brickor i ett speciellt mönster i det sista kvarteret eller genom att slå så många brickor för motspelaren att han inte kan spela in dem på brädet igen.

Spelarna använder varsitt tärningspar. För att avgöra vem som ska börja det första partiet i en match, slår varje spelare med en av sina tärningar. Detta kallas för att *teka*. Den som slår lägst får börja. Slår spelarna lika, tekar man igen. I övriga partier i matchen börjar alltid förloraren i föregående parti.



2 Hur brickorna flyttas

Spelarna turas om att slå med tärningarna och flytta fram sina brickor på tungorna motsols runt brädet. Brickorna flyttas först från hemmet och vidare åt vänster på motsatta sidan av brädet, sedan över på den egna sidan av brädet och vidare åt höger. Kvarteren kommer i det följande numreras från ett till fyra i brickornas färdväg. Märk att vit spelares första kvarter utgör svart spelares tredje kvarter o.s.v. Brickorna får inte föras ut ur spelarens fjärde kvarter förrän i slutet av partiet när hemspelet börjat.

En bricka skall alltid flyttas lika många tungor framåt som antalet ögon på den tärning man flyttar för. En spelare kan välja mellan att flytta en eller två brickor. Om spelaren t.ex. slagit 6–4, kan han antingen flytta en bricka tio tungor framåt (ta fullt med en) eller en bricka fyra tungor framåt och en annan bricka sex tungor framåt. Att ta fullt med en betraktas alltid som två flytt (en för varje tärning). Brickan får därför inte flyttas direkt till den tunga som utgör slutdestination utan måste mellanlanda på vägen, i exemplet med 6–4 antingen på den fjärde eller den sjätte tungan.

Om båda tärningarna visar samma antal ögon, har spelaren slagit en *alla*. Varje tärning i en *alla* räknas två gånger, d.v.s. spelaren måste sammanlagt flytta fyra gånger för det antal ögon som visas på vardera tärning. Vid t.ex. 5–5 (femmor all) flyttar spelaren för fyra femmor, inte två, och han kan välja mellan att flytta en, två, tre eller fyra brickor. Om spelaren flyttar en enda bricka, måste den mellanlanda tre gånger innan den landar på den tjugonde tungan från startpunkten.

Om en spelare kan flytta för båda tärningar är han skyldig att göra det, men i vissa fall är detta inte möjligt. Spelaren måste då använda så många av tärningarnas ögon som möjligt. Om han bara kan flytta för den ena tärningen, måste han flytta för den och ge upp den andra. Att ge upp en tärning brukar kallas för att *fåta*. Ibland uppkommer det speciella läget att spelaren kan flytta för vilken som helst av tärningarna, men inte för båda två. Han måste då ta för den högre tärningen och fåta den lägre. På samma sätt gäller att om en spelare inte kan flytta fyra gånger vid en *alla*, så måste han flytta så många gånger som möjligt.

En spelare som inte kan flytta alls fåtar hela slaget och står över till nästa kast.

3 Blottor och band

En ensam bricka på en tunga kallas för en *blotta*, medan två eller flera brickor bildar ett *band*. Om bandet består av minst tre brickor, kallas det också för *polack* eller *överband*. När man flyttar en bricka så att ett band bildas sägs man *lägga band* eller *binda*. Om brickorna i ett band flyttas isär så att de på nytt blir blottor, kallas detta för att *bryta band*. Av tradition brukar ett jämnt antal brickor i ett band alltid läggas upp i två lika stora staplar. Udda brickor placeras mitt på de båda staplarna.

En blotta är oskyddad och kan slås av motspelarens brickor. Ett band däremot är fredat och kan inte slås, såvida inte spelaren byggt ett ogenomträngligt hinder med sina band (se avsnitt 6).

4 Hur blottor slås och spelas in

En blotta slås när någon av motspelarens brickor landar eller mellanlandar på den tunga där blottan ligger. Den slagna brickan placeras på ribban eller – om ribban är för smal eller inte går från kant till kant på brädet – mitt på spelbrädet. En spelare som fått en eller flera brickor utslagna får inte flytta någon annan bricka på brädet förrän de slagna brickorna åter spelats in.

Slagna brickor skall spelas in i det första kvarteret, där spelaren har sitt hem. Om en spelare t.ex. har en slagen bricka och flyttar för 3–2, kan han välja att flytta brickan antingen till

den andra eller den tredje tungan. Därifrån kan han flytta brickan vidare till den femte tungan, eller flytta en annan bricka på brädet. Det är däremot *inte* tillåtet att slå ihop summan av tärningarnas ögon och direkt flytta brickan till den femte tungan. Märk att en bricka som spelas in inte hamnar på samma tunga som en bricka som tas hemifrån, eftersom den inspelade brickan startar utanför brädet och passerar hemmet på vägen. En bricka som tas hemifrån för en trea hamnar t.ex. på den fjärde tungan medan en bricka som spelas in hamnar på den tredje.

Brickor får bara spelas in på tomma tungor eller på tungor där motspelaren har en blotta. I det senare fallet blir motspelarens blotta naturligtvis slagen och måste i sin tur spelas in av motspelaren. Det är inte tillåtet att spela in brickor på egna blottor eller till ett eventuellt eget band i hemmet. Det är heller inte tillåtet att spela in en bricka på något av motspelarens band, såvida han inte byggt så många band i det första kvarteret att de utgör ett ogenomträngligt hinder (se avsnitt 6). Om en spelare försöker spela in en bricka men inte träffar någon tillgänglig tunga, måste han fåta.

5 Band får inte läggas överallt på brädet

På den motsatta sidan av brädet får en spelare bara lägga band på tungan allra längst till vänster, d.v.s. den sjätte tungan i det andra kvarteret. Denna tunga kallas för spelarens *huk* och är av uppenbara skäl mycket värdefull i spelet. Det är inte tillåtet att lägga band på någon av de andra tungorna i det första eller andra kvarteret. På den egna sidan av brädet, d.v.s. i det tredje och fjärde kvarteret, får spelaren däremot lägga band överallt. (Brickorna som är staplade i hemmet vid spelets början betraktas som ett band, men eftersom spelaren inte får spela in brickor i hemmet så länge han har kvar egna brickor där är det omöjligt för honom att lägga band i hemmet när detta band en gång väl brutits.)

Brickor kan utan vidare passera motspelarens band, men det är inte tillåtet att varken mellanlanda eller landa på en tunga där motspelaren har ett band. En spelare som håller sina band väl samlade gör det därför svårt för motspelaren att ta sig förbi. Ett block med fem band i rad kan t.ex. bara passeras när motspelaren flyttar en bricka som ligger alldeles bakom bandet med en sexa. Sex eller sju band i rad vore i princip omöjligt att passera, men som tidigare antytts är band inte fredade om de utgör ett ogenomträngligt hinder. Det är ett viktigt strategiskt delmål i bräde att försöka bygga hinder med upp till fem band i rad.

6 Band får sprängas om spelaren inte har en chans att passera

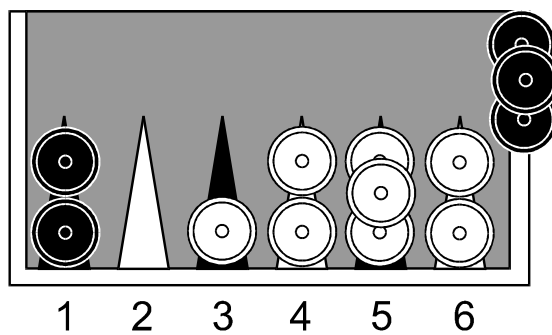
Om det är omöjligt för en spelare att ta sig förbi motspelarens band någonstans på brädet, har spelaren rätt att göra plats genom att *spränga* något av banden. Ett band sprängs när spelaren landar, mellanlandar eller spelar in en bricka på den tunga där bandet ligger. Alla brickor i det sprängda bandet betraktas som slagna och måste spelas in av motspelaren.

Ogenomträngliga hinder av detta slag kan uppstå vid två olika tillfällen. Det första fallet är när motspelaren har lagt mer än fem band i rad. Spelaren har då rätt att spränga vilket som helst av banden, men han är inte tvungen att spränga om det finns andra möjligheter att flytta för tärningarna. – Märk att banden måste utgöra ett sammanhängande hinder i *spelarens färdväg* för att få sprängas. I det (osannolika) fall motspelaren lagt band i sin huk och på de första fem tungorna i sitt tredje kvarter, får spelaren inte spränga; hela hindret ligger inte i spelarens färdväg, eftersom han aldrig får spela brickor från motspelarens huk (d.v.s. den sista tungan i sitt fjärde kvarter) till motspelarens tredje kvarter (d.v.s. sitt första kvarter).

Det andra tillfället när en spelare får spränga band är när han har slagna brickor som måste spelas in, men antalet slagna brickor är större än antalet tillgängliga tungor i det första kvarteret. En tunga är tillgänglig, om den är tom eller om motspelaren har en blotta på tungan. Om

någon av spelarens brickor spelas in på något av motspelarens band, slås i detta fall samtliga brickor i bandet och måste spelas in av motspelaren. Märk att banden får sprängas redan innan alla tillgängliga tungor i det första kvarteret utnyttjats av spelaren. Motspelaren är skyldig att lämna så mycket plats att alla utslagna brickor hela tiden ryms på det tillgängliga utrymmet i det första kvarteret.

Figuren nedan visar svart spelares hemkvarter. Han har tre slagna brickor att spela in, men bara två tillgängliga tungor (2 och 3). Svart får därför spränga *ett* av motspelarens band, men så snart detta är gjort kommer antalet slagna brickor inte längre överstiga antalet tillgängliga tungor och svarts rätt att spränga upphör. Om svart slår 6–2, spränger han bandet på tunga 6 med sexan och spelar in en bricka på tunga 2 med tvåan. Om svart slår 5–3, spränger han bandet på tunga 5 och slår blottan på tunga 3. Om svart slår 6–5, spränger han bandet på tunga 6 med sexan och får femman. Det är inte tillåtet att spränga bandet på tunga 5 i detta fall, eftersom svart är skyldig att utnyttja den högre tärningen. Om svart slår 2–1, spelar han in en bricka med tvåan och får ettan.



Det finns ett undantag från ovanstående regler för sprängning: Om en spelare har spelat hem fjorton brickor och bara har en bricka kvar i spel, får inga band under några omständigheter längre sprängas. Denna regel blir aktuell när den spelare som bara har en bricka kvar får sin sista bricka slagen. Motspelaren har då rätt att blockera spelaren med sex eller sju band i rad, så att brickan inte kan komma förbi eller kanske inte ens kan komma in på brädet. Om spelarens bricka råkar hamna alldeles intill ett sådant block, kan spelaren inte längre flytta – oberoende av vad han slår – och måste stå över sitt slag. Han kallas i sådant fall för *junker*, ett lågtyskt ord som i detta sammanhang närmast kan översättas med dagdrivare.

7 Hemspel

En spelare kan vinna ett parti bräde på flera olika sätt. Den enklaste segern kallas för *hemspel* och innebär att spelaren spelar alla brickor till en tänkt tjugofemte tunga utanför spelbrädet. Man säger att spelaren *tar ut* eller *spelar hem* sina brickor. (Ursprungligen spelades brickorna tillbaka till hemmet. Brickor som en gång flyttats över till hemmet 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.)

En spelare får inte börja spela hem sina brickor förrän han samlat alla brickor i det fjärde kvarteret. Hos Vasamuseets brädspelsvänner gäller dessutom följande viktiga regel: En spelare som flyttar en bricka för en tärning får bara spela hem brickan om den ligger sist eller på delad sista plats av alla spelarens brickor i det fjärde kvarteret. Om tärningen visar för lite för att spela hem den sista brickan, måste spelaren istället flytta fram någon av sina brickor. Går

inte detta, är spelaren tvungen att fåta. En bricka som mellanlandar en eller flera gånger innan den spelas hem måste ligga sist vid varje mellanlandning.

Om en tärning visar exakt det antal ögon som behövs för att spela hem den sista brickan, spelas denna bricka alltid hem – det finns inget annat sätt att utnyttja tärningen. Detta kallas för att gå *jämnt hem*. Om en tärning visar mer än vad som behövs för att spela hem den sista brickan, får denna bricka spelas hem trots att den egentligen inte hamnar på den tänkta tungan utanför brädet. Man säger att slaget *reduceras*, eftersom tärningens ögon inte utnyttjas fullt ut. En spelare måste alltid hålla den sammanlagda reduktionen i slaget så liten 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.

I de följande fyra spelexemplen åskådliggörs de hemspelsregler som tillämpas av Vasamuseets brädspelsvänner. Vit har påbörjat hemspelet och har inga brickor ute i det första, andra eller tredje kvarteret. I figur 1 flyttar vit för 3–2. Vit får inte spela hem någon bricka, varken från tunga 22 eller 23, eftersom han har brickor kvar på 21. Det finns bara ett sätt att utnyttja trean: han måste flytta en bricka från tunga 21 till 24. Vit måste sedan flytta fram ytterligare en bricka för tvåan, antingen från 21 eller 22. Hur han än gör, uppstår det en blotta. I figur 2 flyttar vit för 5–2. Han måste spela hem en bricka från tunga 22 och en från 24. Den totala reduktionen är tre ögon. Även i detta fall lämnas en blotta. Det är inte tillåtet att flytta från tunga 22 till tunga 24 och sedan spela hem brickan, eftersom den totala reduktionen då skulle bli fyra ögon. I figur 3 flyttar vit för 5–3. Han får inte spela hem någon bricka. Femman kan bara utnyttjas till att flytta brickan på tunga 19 till 24 och trean till att flytta en av brickorna på 21 till 24. I figur 4 flyttar vit för 4–4. Vit måste fåta hela slaget, eftersom brickan på tunga 20 blockeras av bandet på den sista tungan och brickorna på tunga 21 inte får spelas hem så länge brickan på tunga 20 ligger kvar. – Spelare som använt andra regler för hemspelet bör lägga märke till att det uppstår fler blottor med Vasamuseets regler än i övriga regelvarianter och att hemspelet också går långsammare. Den spelare som ligger efter har därför en större chans att hinna få till ett vackert spel (se nästa avsnitt).

Fig. 1:

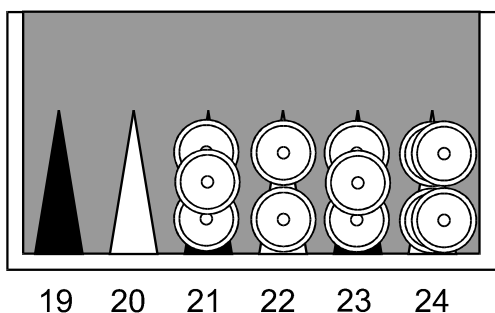


Fig. 2:

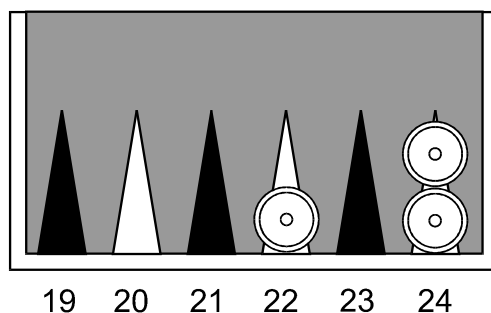


Fig. 3:

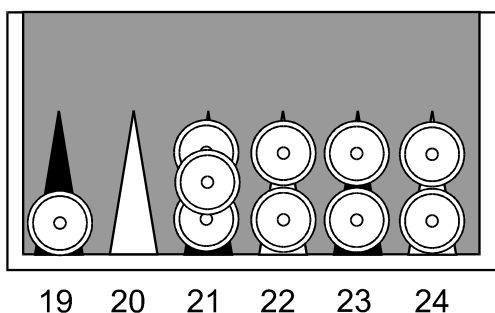
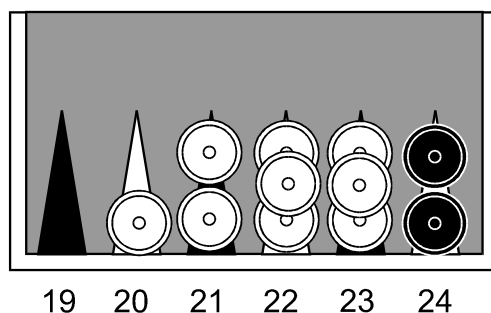


Fig. 4:



8 Vackert spel

En spelare kan vinna på s.k. vackert spel genom att arrangera sina brickor i ett av fyra förutbestämda mönster i det fjärde kvarteret. De fyra vackra spelen är

Enkelt kronspel: Tre brickor på var och en av de sista fem tungorna (20–24).

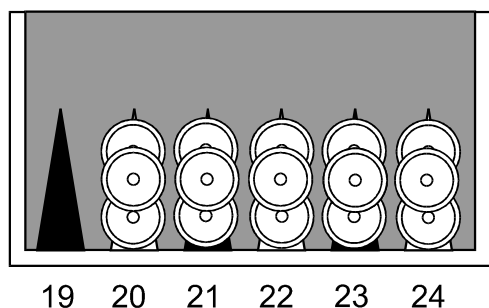
Dubbelt kronspel: Fem brickor på var och en av de sista tre tungorna (22–24).

Trappspel: Sju brickor på den sista tungan (24), fem brickor på den näst sista tungan (23) och tre brickor på den tredje sista tungan (22).

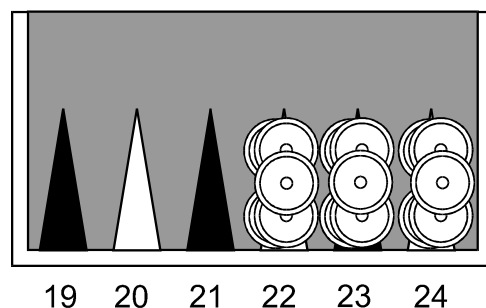
Uppspel: Alla femton brickor på den sista tungan (24).

Så fort en spelare har spelat hem en bricka, har han gått miste om chansen att göra vackert spel.

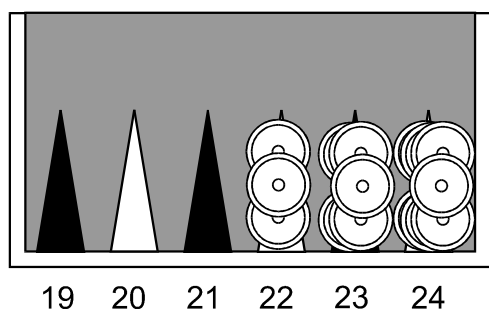
Enkelt kronspel:



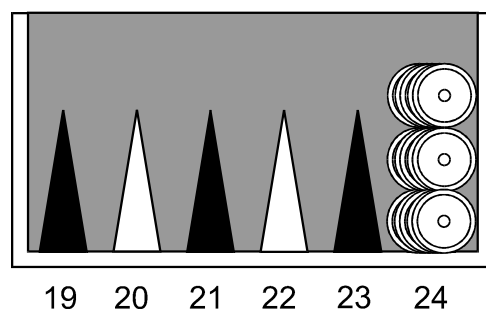
Dubbelt kronspel:



Trappspel:



Uppspel:



9 Munk

Om en spelare avslutar ett hemspel eller ett vackert spel när motspelaren har en eller flera brickor utslagna, värderas vinsten högre. Man säger att spelaren vinner sitt hemspel eller vackra spel *med munk*.

10 Jan

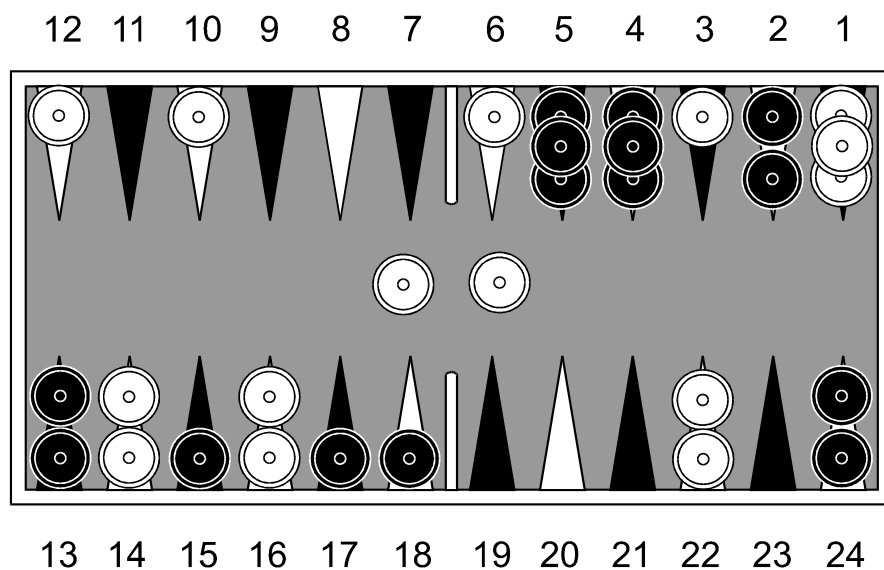
En spelare gör sin motspelare *jan*, om han slår så många brickor att motspelaren omöjligt kan spela in dem igen. Detta inträffar när motspelaren har fler brickor utslagna än det finns tungor i hans första kvarter som antingen är tomma eller upptagna av spelarens band eller blottor – motspelaren skulle ju i detta fall fortfarande ha utslagna brickor kvar även om han tilläts fortsätta att spela in brickor tills han fyllt ut hela det första kvarteret.

Jan är en högt värderad seger i bräde och mycket av taktiken i ett parti bräde går ut på att skaffa sig ett bra utgångsläge för att göra jan. Det gäller att så snabbt som möjligt bygga fem band i rad någonstans i motspelarens första eller andra kvarter, vilket gör det svårt för motspelaren att flytta brickor från hemmet till band i det tredje och fjärde kvarteret. Istället tvingas han att ta ut fler blottor från hemmet eller att bryta något av sina band. Spelaren slår de nya blottor som tvingas ut i motspelarens tredje och fjärde kvarter och flyttar samtidigt fram sina fem band i god ordning till motspelarens andra kvarter, så att motspelaren inte får tillfälle att spränga. Spelaren måste också se till att regelbundet lägga ut några av sina obundna brickor som blottor i motspelarens första kvarter. Motspelaren kan knappast undvika att slå dessa och på så sätt får spelaren hela tiden nya brickor som hamnar i bakhåll för fiendens blottor. När motspelaren tvingas att exponera sin sjunde blotta – eller om bandet i hemmet ännu inte brutits, sin sjätte blotta – säger man att han tagit ut sin *janblotta*. För spelaren återstår då bara att slå alla motspelarens blottor utanför det första kvarteret.

11 Sprängjan

En spelare kan göra sin motspelare jan inte bara genom att slå hans janblotta, utan ibland också genom att spränga något av hans band i det första kvarteret. Detta kallas för *sprängjan* och är det mest prestigefyllda sättet att vinna ett parti bräde. Lägg märke till att en sprängning inte alltid resulterar i sprängjan. Om motspelaren fortfarande kan spela in brickorna, har han inte förlorat spelet. I vissa lägen kan det rentav vara en fördel att få ett band sprängt.

Det är både svårt och riskabelt att göra sprängjan. Sprängjansattacker kan sättas in under olika förutsättningar, men huvudprincipen är följande: En spelare får träff på två av motspelarens blottor vid ett tillfälle när motspelaren har många band – gärna polacker – i spelarens första kvarter. Spelaren försöker sedan så snabbt som möjligt fylla ut alla lediga tungor i sitt första kvarter. Om han lyckas med detta innan motspelaren spelat in de slagna brickorna, lägger han ut blottor i det tredje kvarteret genom att bryta band eller spela in brickor från det andra kvarteret. Chansen är stor att motspelaren träffar någon av de utlagda blottorna när han spelar in sina brickor. 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 nyss lade ut. Ibland krävs det att spelaren spränger mer än ett band för att motspelaren skall bli sprängjan. – Det är viktigt att motspelaren fortfarande har två brickor utslagna när spelaren



exponerar blottor i det första kvarteret, eftersom motspelaren i annat fall får en flytt för den andra tärningen när han kommer in och t.ex. kan bryta band i spelarens första kvarter eller sätta in andra motåtgärder.

I figuren ovan försöker vit spelare göra svart spelare sprängjan. Tungorna på brädet har numrerats ur vits synvinkel, med början i vits hem (tunga 1). Vit har lyckats tvinga fram ett läge där han får spränga; han har två slagna brickor att spela in men inga tillgängliga tungor i det första kvarteret. Om vit slår antingen en fyra eller en femma, blir svart omedelbart sprängjan. Om vit slår 6-2, 3-2, 2-2 eller 2-1, spränger han svarts band på tunga två med tvåan men måste fåta den andra tärningen. Även svart har nu rätt att spränga, och svart har därmed blivit favorit i spelet: om han slår en tvåa eller en fyra innan vit slår en fyra eller en femma, blir vit sprängjan. Denna snabba scenförändring är ingen ovanlig komplikation i sprängjanssituationer. När man väl har exponerat blottor i det tredje kvarteret kommer många av de följande dragen vara rena tvångsdrag. Möjligheterna att påverka händelseförloppet om man inte får rätt tärningsslag är begränsade, och det är därför viktigt att övertyga sig om att man verkligen är favorit till att vinna innan man sätter bollen i rullning.

Om vit inte träffar något av svarts band, blir situationen lite mer invecklad. Svart står i tur att slå och har alla möjligheter att ta initiativet i spelet, men har samtidigt ett stort antal band i sitt tredje kvarter som kan sprängas och snabbt måste bort. Det lämnas som en övning åt läsaren att fundera ut hur svart skall flytta för t.ex. 3-1.

12 Det sista slaget i ett parti

Ett parti är slut så snart en spelare antingen spelat hem sin sista bricka, placerat sina brickor i något av de fyra mönstren för vackert spel eller slagit fler brickor för motspelaren än denne kan spela in igen. En spelare som kan avsluta ett parti måste inte göra det, om det är möjligt att göra en annan flytt istället. Det är emellertid *inte* tillåtet att fortsätta ett parti sedan något av ovanstående tre kriterier för avslut uppnåtts, även om spelaren som gör det avslutande draget bara har flyttat för en av tärningarna och fortfarande har möjlighet att flytta för den andra. En spelare får t.ex. inte avsluta ett enkelt kronspel genom att flytta för två femmor i femmor all och sedan exponera en blotta på tunga 20 genom att spela hem två brickor. (Om motspelaren har många blottor ute, skulle detta annars kunna ge spelaren en chans till jan.)

En spelare som kan avsluta partiet genom att ta för den ena tärningen, behöver inte ta någon som helst hänsyn till den andra. Det är t.ex. tillåtet att fåta den högre tärningen i sista slaget, och om spelaren slagit en alla, får han efter eget val flytta en, två, tre eller fyra gånger för tärningarnas ögon.

En spelare är inte skyldig att hålla reduktionen så liten som möjligt i det sista slaget. Om spelaren t.ex. har en bricka på tunga 19 och motspelaren har en blotta på tunga 21, kan spelaren göra munk med 6-2 genom att först slå motspelarens blotta med tvåan och sedan spela hem brickan. Den sammanlagda reduktionen är två ögon. Om spelaren istället spelade hem sin bricka med sexan och fåtade tvåan, skulle reduktionen bli noll.

13 Poäng

Ett parti bräde kan sluta på sju olika sätt. I fem av dessa kan den vinnande spelaren dessutom göra sin motspelare munk. Tabellen på nästa sida visar den poäng som utdelas.

När erfarna spelare möts, kan man räkna med att mellan en tredjedel och hälften av partierna slutar med hemspel och mellan en fjärdedel och en tredjedel med vackert spel respektive jan. Antalet partier där någon blir sprängjan beror i mycket stor utsträckning på spelarnas skicklighet, men brukar ligga på en eller ett par procent upp till sju-åtta procent. Munk före-

kommer i ungefär ett parti på tio. Av de vackra spelen är enkelt kronspel vanligast och uppspel mest sällsynt.

14 Matcher

En match spelas i ett udda antal partier, vanligen tre, fem eller sju. Om spelarna får samma slutpoäng, vinner spelaren med det högst värderade spelet enligt tabellen nedan. Alla spel i samma ruta värderas i detta avseende lika högt, t.ex. trappspel och uppspel, medan ett spel som ligger i en högre ruta värderas högre än ett spel i en lägre ruta även om poängen är densamma; trappspel värderas t.ex. högre än hemspel med munk. Om de båda spelarnas bästa spel är lika högt värderade, räknas de näst bästa spelen o.s.v.

SPELEN I BRÄDE

Spel	Poäng
Sprängjan	6
Jan	4
Enkelt kronspel med munk	3
Dubbelt kronspel med munk	3
Trappspel med munk	3
Uppspel med munk	3
Enkelt kronspel	2
Dubbelt kronspel	2
Trappspel	2
Uppspel	2
Hemspel med munk	2
Hemspel	1