

Bieten



Inledning

Bieten är ett kortspel som bäst spelas på tre till fem personer. Det är populärt både i de italienska och österrikiska delarna av Tyrolen och i södra delen av Bayern. Här återges en österrikisk variant.

Varje spelare får tre kort, som spelas till stick. Under sticktagningen kan vem som helst av spelarna satsa på att hen har det högsta kortet i en färg, den längsta sekvensen i en färg, det bästa tretalet eller paret eller att hen tar sista sticket. Övriga spelare kan syna satsningen och låta vadet avgöras vid sticktagningens slut eller erkänna sig besegrade för ett lägre antal poäng.

Kortlek

Bieten spelas med en förkortad kortlek om 33 kort. Valörerna är i fallande ordning: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta och sju. I ruter ingår dessutom sexan, som kallas för *weli* på tyska.

I regioner där bieten är populärt spelar man normalt med tyska svitmärken. Färgerna är hjärter, blad, ekollon och bjällror, vilket motsvarar hjärter, spader, klöver respektive ruter i vanliga kortlekar. Weli är sexan i bjällror. I österrikiska och italienska kortlekar är namnet utskrivet på kortet med stora bokstäver.

Weli

Weli fungerar som en joker och får representera vilket annat kort som helst i leken, men värderas alltid lägre än det kort i leken som det representerar. Weli utsedd till hjärter tio sticker till exempel hjärter nio och alla lägre hjärter, men inte det riktiga kortet hjärter tio och inte heller någon högre hjärter.



Exempel på fyra kort ur kortlek med så kallat Salzburgmönster, som är populärt i de italienska delarna av Tyrolen. Weli är det andra kortet från vänster.

Figurer

Spelet går ut på att göra så kallade figurer och få poäng för det. Det finns fem figurer: *hjärter*, *spader*, *lika*, *sekvens* och *sista stick*.* Trots att alla dessa kallas för figurer, är det lite olika koncept inblandade: två av figurerna går ut på att ha det högsta kortet i en färg, två av figurerna på att ha den värdefullaste kombinationen och en figur är ett mål som skall uppnås i sticktagningen.

Figuren hjärter vinnas av den spelare som har den högsta valören i hjärter, och figuren spader av den som har den högsta valören i spader. Notera att om weli används för att representera ett kort i en av dessa färger, räknas originalkortet alltid som högre.

Lika är en kombination av två eller tre kort av samma valör, det vill säga ett par eller ett tretal. Kombinationerna rangordnas i första hand efter antalet kort och i andra hand efter valören. Tretal slår alltid par. Två olika par av samma valör är likvärdiga, såvida inte ett av paren har skapats med hjälp av weli. I sådant fall räknas paret utan weli som högst. Figuren vinnas av den spelare som har högst kombination. Om två lika höga kombinationer delar förstaplatsen, vinner ingen av dem. Figuren är då oavgjord, och ingen poäng delas ut.

Sekvens är två eller tre på varandra följande kort i en färg. Sekvenser rangordnas i första hand efter antalet kort och i andra hand efter valören på toppkortet. En sekvens av tre kort slår alltid en sekvens av två kort. Två lika långa sekvenser med samma valör i topp är likvärdiga, såvida inte en av dem har skapats med hjälp av weli. I sådant fall är sekvensen utan weli högst. Figuren vinnas av den spelare som har högst sekvens. Om två lika höga sekvenser delar förstaplatsen, vinner ingen av dem. Figuren är då oavgjord, och ingen poäng delas ut.

Figuren sista stick vinnas av den spelare som tar det sista sticket.

Om ingen spelare har en given figur – till exempel om ingen spelare har någon hjärter – delar man inte ut någon poäng för den aktuella figuren.

Notera att ett kort kan ingå i flera olika figurer. Hjärter ess, hjärter kung och klöver ess på en hand utgör både figuren hjärter med ess i topp, figuren lika med par i ess och figuren sekvens med hjärter ess och kung.

Förberedelser

Bieten fungerar bäst med tre till fem spelare, men det är möjligt för ännu fler att delta. Alla spelare var för sig. Poängen bokförs i ett protokoll. Spelarna måste komma överens om vilken poäng man spelar till, ofta 11 poäng.

Giv

Givaren blandar kortleken och låter spelaren till höger kuperas. Vid kuperingen lyfts den övre delen av kortleken av. Spelaren som kuperas får titta på det understa kortet i den avlyfta delen. Om spelaren så önskar, får hen stjäla det understa kortet. En eventuell stöld exponerar nästa kort, som också får stjälas. Dito för det tredje kortet. När eventuella stölder har avslutats, läggs den avlyfta delen ner på bordet.

* De tyska namnen är *rot*, *grün*, *gleich*, *hanger* respektive *spiel*.

Givaren tar den kvarvarande delen av kortleken, placerar den ovanpå den avlyfta delen och delar ut tre kort till varje spelare i två vändor, antingen två kort i första och ett kort i andra vändan eller ett kort i första och två kort i andra vändan. Korten delas ut medsols med början hos spelaren till vänster. Om spelaren till höger stal några kort när kortleken kuperades, får hen motsvarande antal kort färre av givaren så att hen sammanlagt sitter med lika många kort som övriga spelare.

Givaren lägger de kvarvarande korten i en hög på bordet med bottenkortet uppåt, så att dess bildsida exponeras. Spelaren som kuperade har redan sett bottenkortet, men genom att det läggs synligt får alla spelarna samma information. Den upplagda högen med kort deltar inte i det fortsatta spelet.

Spelet av korten

Spelaren till vänster om givaren som först fick kort kallas *förhand* och är den som spelar ut till det första sticket. Spelet går medurs. Alla övriga spelare lägger varsitt kort i tur och ordning. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort.

Sticket vinnas av det högsta kortet i den utspelade färgen. Den som vinner ett stick spelar ut till nästa. Sticken samlas inte ihop, utan spelarna lägger alla spelade kort framför sig med bildsidan upp.

Weli måste *namnges* när det spelas. Det innebär att spelaren anger färg och valör på ett i kortleken förekommande kort. Kom ihåg att en namngiven weli rangordnas omedelbart under det kort som det namnges till och därför sticks av detta kort.

Weli får inte namnges på ett sätt så att det bryter mot tidigare åtaganden att följa färg. Antag att en spelare har weli, spader nio och ruter ess. Det första utspelet sker i hjärter, och spelaren sakar spader nio. Det är då inte längre tillåtet för spelaren att försöka ta hem figuren rot genom att namnge weli till hjärter ess, eftersom spelaren i så fall hade varit tvungen att följa färg med weli i första sticket.

Bud

Varje figur är till en början värd en poäng. En spelare kan föreslå att värdet av en figur höjs med en poäng genom att bjuda figuren. Ett bud avges genom att spelaren säger ”jag bjuder” och figurens namn (eller figurens namn och ”bjudes”). Detta kan i princip ske när som helst, men görs oftast alldeles innan spelaren spelar ett kort till ett stick.

När ett bud avges, upphör spelet av korten temporärt. Spelaren till vänster om budgivaren börjar att ge ett svar. Spelaren kan antingen passa – på tyska anges detta med att säga ”gut” – eller syna (”ich halte”). Om spelaren till vänster passar, fortsätter turen att tala medsols. Om en spelare synar, gäller detta svar för alla spelarna. Inga fler spelare behöver svara på budet, och värdet av figuren höjs med en poäng. Om alla spelarna passar, vinner budgivaren figuren och får det antal poäng som figuren var värd innan budet gavs. Notera att budgivaren vinner poängen, även om någon annan spelare senare visar sig ha en högre värderad figur på handen.

En spelare får bara bjuda eller syna en figur, om spelaren har denna figur på handen. Hjärter får bara bjudas eller synas med minst en hjärter på handen och spader bara med minst en spader. Lika och sekvens får på samma sätt bara bjudas eller synas med den aktuella kombinationen på handen. Ingen kan förstås säkert veta vem som kommer att

vinna sista sticket, och fram till sista utspelet får figuren därför bjudas och synas av alla spelare. När utspelet i sista sticket har gjorts, får figuren bara bjudas av en spelare som har ett kort i den utspelade färgen. Det finns dock inget krav på att kortet måste sticka utspelskortet. Om spader tio spelas ut i sista sticket, kan sista stick till exempel bjudas av en spelare som sitter med spader åtta.

Weli måste namnges på ett sätt som gör avgivna bud giltiga. En spelare som har en icke namngiven weli och saknar hjärter kan bjuda figuren hjärter i avsikt att namnge weli till en hög valör i färgen. Spelaren måste då namnge weli som en hjärter när det är dags, även om övriga spelare passar av budet. Notera dock att spelaren får ange en låg valör i färgen, till exempel för att komplettera figuren lika (såvida det inte bryter mot någon annan bjuden figur eller mot kravet att följa färg i de spelade sticken).

Om en figur bjuds och synas, kan alla spelare utom den som gav det ursprungliga budet bjuda igen för att höja värdet på figuren från två till tre poäng. Ytterligare höjningar är dock inte tillåtna. En spelare som höjer till tre poäng skall ange den aktuella figuren, till exempel ”tre för hjärter”. Övriga spelare med början hos spelaren till vänster om budgivaren svarar på samma sätt som när figuren bjöds första gången.

Som ett kuriosum kan nämnas att österrikiska spelare som höjer till tre ibland gör det med kommentaren ”ich gebe einen Groschen” (”jag ger en groschen”). Det sistnämnda är ett mynt som förr i tiden var värt tre småmynt, som kallades kreuzer.

Utdelning av poäng

Figurer som passas av under spelets gång bokförs omedelbart. När sticktagningen är slut, bokförs de kvarvarande figurerna. En spelare som har weli men som inte tar poäng för någon av de fem figurerna får ett avdrag på en poäng. När uppdateringen av protokollet är klar, går turen att ge vidare medsols.

Notera att man spelar tre stick även om figuren sista stick har passats av. Ordningen korten spelas i bestämmer ju också i vilken ordning de exponeras, och detta påverkar den fortsatta budgivningen.

Avslutningen av ett parti

Den spelare som först når det överenskomna antalet poäng vinner, och den som vid detta tillfälle har lägst poäng är förlorare. Vinnaren markeras med ett kryss i protokollet, och förloraren med en plump.†

Figurerna beräknas alltid i en viss ordning, och det faller avgörandet om fler än en spelare når målpoängen under samma giv. Först räknas alla figurer som bjöds och passades av under spelets gång i samma ordning som de passades av. Därefter räknas de övriga figurerna i ordningen: hjärter, spader, lika, sekvens och sista stick.

En spelare som är en poäng från målpoängen sägs vara ”sträckt” (”gespannt”). Spelaren får inte längre bjuda någon av figurerna. Om en spelare är sträckt i början av en giv, brukar detta markeras i protokollet med ett streck genom spelarens poäng – spelaren är ”struken” (”gestrichen”). På samma sätt får en spelare som är två poäng från målet inte bjuda en figur så att värdet på figuren blir tre poäng. En spelare som är sträckt får dock

† Källorna förklarar inte vad som händer, om två eller fler personer delar sistaplatsen. Förslagsvis får alla förlorarna varsitt kryss.

syna ett bud, även om budets värde därmed blir högre än antalet poäng spelaren har kvar upp till målet. Notera att det är möjligt att bli sträckt under en giv. En spelare som har två poäng kvar till målet kan till exempel bjuda en figur som står på en poäng. Om övriga spelare passar, får budgivaren omedelbart en poäng och blir därmed sträckt.

Det vanliga straffet vid regelöverträdelser är ett avdrag på två poäng för den spelare som begår förseelsen. En spelare får till exempel avdrag på två poäng för att: a) inte följa färg, b) bjuda en figur som spelaren inte har på handen och c) bjuda en figur när spelaren är sträckt.

Varianter

Det finns flera varianter av målpoängen, men den skall av tradition vara udda. När man spelar på tre eller fyra är utöver 11 poäng också 15 ett vanligt mål. När man spelar på fem eller fler personer, sätts målpoängen ofta ner till 9 eller 7 poäng.

Några kretsar låter även ruter sju och klöver sju fungera som jokrar, vid sidan av weli. (Detta motsvaras av sjuan i bjällror respektive ekollon vid spel med tyska svitmärken.) Alla dessa jokrar rangordnas omedelbart under det kort som de namnges till. Om flera jokrar representerar samma kort, är den inbördes ordningen från högst till lägst: originalkortet, weli, ruter sju och klöver sju.

Källor

1. Hubert Auer, *Perlen-Reihe: Watten, Bieten und Perlaggen* (Verlag Perlen-Reihe, Wien, 2015), sid. 50–63.
2. Hugo Kastner och Gerald K. Folkvold, *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele* (Humboldt Verlag, Baden-Baden, 2005), sid. 44–46.
3. Förderkreis Perlaggen Südtirol, *Perlåggen in Südtirol mit Watten & Bieten* (Edition Raetia, Bozen, 2014), sid. 75–78.
4. Walter Sirch, *Vom Alten zum Zwanzger: Bayrische Kartenspiele für Kinder und Erwachsene – neu entdeckt* (Bayerischer Trachtenverband, Geisenhausen, 2008), sid. 72–75.
5. John McLeod. Bieten. 5 augusti 2001 [Läst den 20 maj 2023]. <https://www.palgat.com/last/bieten.html>