

Regler för boston



Inledning

Boston är ett sticktagningsspel med budgivning för fyra personer. Spelföraren kan i de lägre kontrakten bjuda in en partner, men spelar annars ensam mot övriga tre spelare. Kontrakten går ut på att ta minst ett visst antal stick eller att ta exakt noll stick.

Boston är en vidareutveckling av whist och uppfanns i slutet av 1700-talet. Man antog tidigare att det var en amerikansk uppfinning, men modern spelforskning har visat att det är av franskt ursprung. De många revolutionära termerna i spelet inspirerades av de då dagsaktuella händelserna i det amerikanska frihetskriget.

Artikeln bygger på beskrivningar i svenska spelböcker från 1800-talet. Betalningarna är på vissa ställen ottydligt beskrivna i källmaterialet, och texten har därför kompletterats med viss information från närbesläktade kortspel med samma betalningssystem.

Utrustning och förberedelser

En enskild giv spelas med en vanlig kortlek om femtiotvå kort utan jokrar, men det är kutym att ha två kortlekar vid bordet. Medan den ena kortleken delas ut, blandas den andra så att den är redo att användas i nästa giv. Rangordningen mellan valörerna är den vanliga med ess högst och tvåa lägst.

Man behöver en uppsättning spelmarker i fyra olika färger och med tre olika former: avlånga ("pinnar"), korta rektangulära ("fastigheter") och runda. Innan spelet börjar, tar varje spelare markerna i en färg. Valören anges av formen. Pinnarna värderas till 10 point, runda till 50 point och fastigheter till 100 point. Notera att det skall vara franskt uttal på point [poä⁷].

Man behöver också papper och penna för att föra protokoll. Gör en kolumn för varje spelare i protokollet, numrera kolumnerna från ett till fyra och skriv spelarens namn eller initialer under numret i respektive kolumn. Reservera också utrymme för att markera förlorade kontrakt och så kallade ompassningar.

Innan spelet börjar, måste spelarna komma överens om hur länge man skall spela och vilket värde pointen skall ha. Med tanke på det stora antalet point är det lämpligt att välja ett litet belopp, till exempel fem eller tio öre. Spelarna måste också komma överens om den övre gränsen av värdet på betar för att de skall få slås ihop. Man bör lotta om sittplatserna vid bordet och om vem som börjar ge.

Giv

Givaren blandar den ena kortleken och delar ut korten medsols med början hos spelaren till vänster. Kortet ges tre varv med tre kort och ett varv med fyra kort, så att alla spelarna sitter med tretton kort. Samtidigt blandas den andra kortleken av spelaren

som sitter mitt emot givaren och läggs upp med bildsidan upp och bottenkortet synligt till höger om spelaren. Färgen på det uppvända kortet anger *högsta färg* i given. Om en röd färg vänts upp, blir den andra röda färgen *andra färg* och de båda svarta färgerna *simppla färger*. Vice versa gäller, om en svart färg vänds upp.

Kontrakt

Det finns nio tillgängliga positiva kontrakt. Det lägsta är *5 spel* eller *liten boston*. Spelföraren anger trumf och spelar ensam mot övriga tre spelare. Hen skall ta minst fem stick för att gå hem. Det finns ytterligare ett antal kontrakt som går till på liknande sätt, dock med den skillnaden att det minsta antalet stick för hemgång varierar: *6 spel* eller *stor boston*, *7 spel* eller *liten independence*, *8 spel* eller *stor independence*, *9 spel* eller *liten philadelphia*, *10 spel* eller *stor philadelphia*, *11 spel* eller *liten souveraine*, *12 spel* eller *stor souveraine* samt *13 spel* eller *concordia*. Antalet stick som krävs anges av siffran i kontraktets namn.

I de två lägsta kontrakten, 5 spel och 6 spel, kan spelföraren skaffa en partner. Detta kallas för att spela med *whist*. Spelföraren och hens partner bildar ett par, som spelar mot de övriga två spelarna. Kravet för hemgång höjs, så att det är åtta stick vid 5 spel med whist och tio stick vid 6 spel med whist. Om kontraktet förloras, kommer fördelningen av betalningen mellan spelföraren och whistaren bero på om de nådde vissa individuella mål. I 5 spel skall spelföraren ta minst fem stick och whistaren minst tre stick, och i 6 spel skall spelföraren ta minst sex stick och whistaren minst fyra stick.

Det finns fyra negativa kontrakt, där spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och skall ta noll stick för att gå hem: *petite misère*, *grande misère*, *petite misère ouverte* och *grande misère ouverte*. I *petite misère* lägger spelföraren bort ett kort dolt före det första utspelet. Endast tolv stick spelas i given. I *grande misère* spelar hen på vanligt sätt utan att lägga bort något kort. I *petite misère ouverte* lägger spelföraren först bort ett kort dolt före det första utspelet. Endast tolv stick spelas i given. När första sticket har spelats, lägger spelföraren upp sina kvarvarande kort med bildsidan upp på bordet och spelar resten av given med öppna kort. I *grande misère ouverte* får spelföraren inte lägga bort något kort och spelar med öppna kort efter det första sticket på samma sätt som i *petite misère ouverte*. Alla negativa kontrakt spelas i sang.

Budgivning

Spelarna bjuder om rätten att bli spelförare. Den spelare som sitter till vänster om givaren kallas *förhand* och inleder budgivningen. Turen att tala går vidare medsols. En spelare som talar kan antingen dra sig ur budgivningen genom att passa eller bjuda ett kontrakt. En spelare som passar får inte bjuda igen. Kontraktens rangordning framgår av tabell I.

I den första budrundan gäller att varje nytt bud måste vara högre än föregående bud. Om budgivningen går flera varv och en spelare har förhand till föregående budgivare – det vill säga talade före denne i den första budrundan – räcker det att minst ge ett exakt lika högt bud. Att utnyttja sin position och bjuda över med samma bud kallas för att ta över budet *i bättre hand* eller *i förhand* och anges genom att upprepa budet med tillägget ”i förhand” eller genom att bara säga ”förhand”.

Ett kontrakt med trumffärg kan bjudas över av samma kontrakt *i färg*. Det annonseras genom att spelaren säger ”bättre spel” eller upprepar kontraktet med tillägget ”i färg”

och innebär att spelaren måste välja andra eller högsta färg som trumf. Detta kan i sin tur bjudas över av samma kontrakt i högsta färg, vilket innebär att högsta färg blir trumf.

Notera att bättre färg går före bättre hand, det vill säga ett kontrakt som bjuds med sämre begränsning av trumfval i förhand tar inte över samma kontrakt med bättre begränsning av trumfval. Om förhand till exempel bjuder 5 spel och någon bjuder över med bättre spel, har förhand två optioner för att hålla sig kvar i budgivningen på så låg nivå som möjligt. Om förhand kan tänka sig att spela med andra eller högsta färg som trumf, kan hen säga "förhand" och ta över samma bud i förhand. Om förhand bara kan spela med en simpel färg som trumf, måste hen gå upp på 6 spel eftersom 5 spel i förhand inte bjuder över 5 spel i färg.

Om alla spelarna inleder med att passa, säger man att det har blivit en *ompassning* (rundpass på modern svenska). Given avslutas och ompassningen markeras i protokollet, till exempel med ett vertikalt streck. I annat fall är budgivningen slut när tre av de fyra spelarna har passat. Det sista budet har därmed blivit *slutbud*, och spelaren som gav budet har blivit *spelförare*. De spelare som spelar mot spelföraren och hans eventuella partner kallas för *försvarare*.

Om budgivningen slutar med 5 spel eller 6 spel, måste spelföraren efter att ha utsett trumf ange om hen vill spela med whist. Övriga spelare med början hos spelaren till vänster om spelföraren måste i tur och ordning besvara en eventuell inbjudan att bli partner genom att säga "whist" eller tacka nej. Så fort någon whistar, avslutas frågerundan och whistaren blir partner. Om alla spelarna avböjer, har spelföraren rätt att ge upp spelet som förlorat med ett straffstick. Alternativt spelar spelföraren ensam mot övriga tre.

Variant: I 5 spel gäller att spelföraren måste bjuda in till whist och att den sista spelaren i tur att svara måste gå med om ingen annan har gjort det.

Spelet av korten

När ovanstående moment är avklarade, spelar förhand ut till det första sticket. Turen att spela till sticket fortsätter medsols. Spelarna måste om möjligt följa färg, men får annars spela valfritt kort. Om det finns en trumffärg och trumf spelades till ett stick, vinner den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa. Vid spel med whist måste spelföraren och whistaren spara sina stick separat fram till dess att en eventuell hemgång är säkrad, men försvararna får alltid om så önskas samla sina stick på ett ställe.

I petite misère ouverte och grande misère ouverte skall spelföraren lägga upp korten med bildsidan upp, när det första sticket har vänts bort. Notera att endast tolv stick spelas i petite misère och petite misère ouverte och att försvararna kommer att ha var sitt kort kvar på handen när sticktagningen är slut.

Betalning

När antalet tagna stick har räknats, betalas kontraktet. Betalningen sker i två delar. Den ena delen är betalningen av betar. Betarna bokförs i ett protokoll, som har en kolumn för varje spelare. När en spelare betalar en bet, brukar man säga att spelaren *sätter bet*. Detta innebär att betens värde skrivs upp i spelarens kolumn som ett slags

skuldförteckning. När spelföraren och en eventuell partner sedan vinner beten, betalar spelaren som satte beten dess värde i spelmarker till den spelförande sidan och en notering görs efter beten i protokollet. Detta kallas för att *spela av* beten.

Innan spelet börjar, sätter spelarna varsin bet. Dessa öppningsbetar brukar kallas för *ålar* och har ett värde av 96 point (eller annan överenskommen summa). Den bet som står i tur att avspelas – det vill säga skall användas som betalning nästa gång någon vinner – brukar kallas för *gående bet*. När spelet börjar, är ålarna gående betar. Man brukar säga att man ”spelar på ål”. Så fort en ål eller bet spelas av, utses den för tillfället högst värderade beten till ny gående bet. Detta markeras med ett horisontellt streck efter betens värde i protokollet.

Om det finns flera betar med samma värde i topp, brukar man lägga de aktuella betarna på minnet och avvakta med att markera. När nästa kontrakt går hem, väljer man i första hand att spela av en bet från spelföraren. Om ingen av de möjliga gående betarna sattes av spelföraren, kan vilken som helst av dem väljas. Om man spelar på ål, görs markeringen aldrig förrän någon av de möjliga ålarna spelas av. Om betarna tar slut eller om det inte finns några betar när en ål har spelats av, spelar man åter på ål. Om det varken finns ålar eller betar kvar i protokollet, sätter varje spelare en ny ål med ett värde 16 point högre än föregående ål.

Betarna som sätts i protokollet ökar hela tiden i värde. Ett förlorat kontrakt markeras först med ett vertikalt streck i protokollet, på samma ställe där ompassningarna markeras. Man räknar sedan ut värdet på den bet som skall sättas genom att addera ett belopp till den gående beten. Beloppet i point räknas ut genom att multiplicera det sammanlagda antalet ompassningar och förlorade kontrakt som finns markerade i protokollet med en faktor. Om det förlorade kontraktet är i simpel färg eller misère, är faktorn 8, om det är i andra färg, är den 16, och om det är i högsta färg, är den 32. Om flera betar sätts i samma giv, gör man ingen ökning av betarnas värde efter den först satta beten. Alla betar som sätts i en giv har samma värde.

Tabell I. Kontraktens värde

Spel	Stick	Point
Boston	5	5
... med whist	8	8
6 spel (stor boston)	6	12
... med whist	10	18
Petite misère	0	48
7 spel (liten independence)	7	18
Grande misère	0	96
8 spel (stor independence)	8	24
Petite misère ouverte	0	150
9 spel (liten philadelphia)	9	36
Grande misère ouverte	0	300
10 spel (stor philadelphia)	10	48
11 spel (liten souveraine)	11	72
12 spel (stor souveraine)	12	108
13 spel (concordia)	13	162

En spelare som går hem i ett kontrakt utan whist vinner den gående beten. En spelare som förlorar med ett straffstick – ett stick för mycket i misère eller ett för lite i trumfspel – sätter en bet, och en spelare som förlorar med två eller fler straffstick sätter två betar. Om ett kontrakt med whist går hem, delar spelföraren och whistaren på den gående beten. Om kontraktet förloras men bara en av spelarna missar det föreskrivna antalet stick, sätter den felande spelaren bet. Spelaren sätter en eller två betar beroende på om den spelförande sidan sammanlagt har fått ett respektive minst två straffstick. Om båda spelarna har tagit för få stick, sätter de varsin bet. En spelare som sätter två betar i en giv får om hen så önskar slå ihop dem till en dubbelt så stor bet. Dock brukar man komma överens om att betar över ett visst värde inte får slås ihop, till exempel 200 point.

Vid utbetalningen av en bet, rundas dess värde alltid av till närmaste tiotal point. Om betens värde slutar på 5, avrundas uppåt. Om beten består av ett udda antal tiotal och skall delas mellan spelföraren och hens partner, får spelföraren 10 point mer.

Vid sidan av betarna sker också en betalning direkt mellan spelarna för det aktuella kontraktet. Grundbetalningen för de olika kontrakten framgår av tabell I.

Om ett kontrakt går hem, görs flera tillägg till grundbetalningen i tabell I. En bonus för hemgången på 2 point läggs alltid till. Denna bonus kallas för *codille*. Man adderar 2 point för varje ompassning och för varje förlorat kontrakt som finns markerade i protokollet. Markeringarna stryks sedan, det vill säga ompassningarna och de förlorade kontrakten nollställs efter det att någon har gått hem. För varje överstick adderas 1 point. Notera att man vid spel med whist räknar det sammanlagda antalet överstick för den spelförande sidan.

Om spelföraren går hem i ett positivt kontrakt och hade minst tre honnörer på givarhanden, görs ett tillägg för detta till grundbetalningen. De fyra honnörerna är esset, kungen, damen och knekten i trumffärgen. Om kontraktet spelas med whist, räknas honnörerna på partners givarhand också in. Honnörerna behöver således inte sitta på en hand, utan kan vara fördelade mellan spelföraren och whistaren. Tre honnörer ger ett tillägg på 2 point och fyra honnörer ger ett tillägg på 4 point.

Om spelförarens sida tar de fem första sticken och sedan också tar hem kontraktet, har den gjort *cinq premiers*, vilket ger ytterligare 2 point till betalningen. Om spelförarens sida tar alla tretton stick, får den ytterligare 48 point för *slam*. Notera att tillägget för slam även ges när concordia spelas och slammen är påbjuden av kontraktet. Det görs dock inget tillägg för *cinq premiers* vid slam, eftersom det automatiskt är uppfyllt.

Tabell II. Tillägg till direktbetalningen

Beteckning	Point
Codille	2
Markerade ompassningar/förlorade spel	2
Varje överstick	1
Tre/fyra honnörer	2/4
Cinq premiers	2
Slam	48

Tillägget till direktbetalningarna vid ett kontrakt som går hem sammanfattas i tabell II ovan. Den slutliga betalningen – sedan man har adderat eventuella point för codille, ompassningar, överstick, honnörer, cinq premiers och slam till grundvärdet – multipliceras med två om spelet var i andra färg och med fyra om det var i högsta färg. Denna multiplikation görs alltid, oberoende av om spelföraren gick hem eller förlorade. Notera att beloppet som skall betalas för ett förlorat kontrakt inte påverkas av antalet straffstick. Precis som i fallet med betar avrundas beloppet sedan till närmaste tiotal point. Höj när det slutar på 5 point.

Vid ett kontrakt utan whist som går hem, betalas det slutliga, avrundade beloppet av var och en av de tre försvararna till spelföraren. Vid förlust betalar spelföraren beloppet till var och en av de tre försvararna. Vid ett spel med whist som går hem, betalar den ena försvararen beloppet till spelföraren och den andra betalar till whistaren. Om ett kontrakt med whist förloras och bara den ena spelaren missar det föreskrivet antalet stick, betalar den felande spelaren beloppet till vardera försvararen. Om båda spelarna missar, betalar spelföraren till den ena försvararen och whistaren till den andra. Betalningarna sker alltid med spelmarker.

Exempel. En spelare går hem i 7 spel i andra färg med ett överstick. Spelaren har tre honnörer på handen. Det finns en ompassning och ett förlorat kontrakt markerat i protokollet. Grundvärdet är 18 point. Till detta adderas 2 point för codille, 1 point för ett överstick, 2 point för honnörerna och 4 point för de två markeringarna, vilket ger 27 point. Detta belopp multipliceras med två för andra färg, vilket ger 54 point, som i sin tur avrundas till 50 point eller 5 pinnar. Spelföraren får 5 pinnar var från försvararna.

Spelets fortsatta gång

När noteringarna i protokollet och transaktionerna av spelmarker är färdiga, går turen att ge vidare medsols. Den nya givaren tar den uppochnervända kortleken till vänster om sig och ger den till spelaren till höger för att kuperas. Korten delas sedan ut på samma sätt som i den första given. Spelaren mittemot givaren samlar ihop korten som man spelat med i den avslutade given, blandar och lägger sedan upp korten till höger om sig för att ange högsta färg.

Protokollet

Protokoll fördes på lite olika sätt, men nedan ges ett förslag. Spelarnas nummer och initialer står högst upp i varje kolumn, och ålarna på 96 point skrivs in.

♠♠ I			
1. S.H.	2. I.N.	3. A.E.	4. E.S.
$96 \frac{1}{0} 2$	96	$96 \frac{3}{2} 1$	96
	$128 \frac{3}{1} 3$		120 —
	128		

Figur 1. Förslag till protokoll för boston.

I den första given går A.E. hem tillsammans med I.N. som whistare och spelar därmed av sin egen ål. Ett horisontellt streck dras till höger om ålens värde, spelarens nummer skrivs ovanför strecket, whistarens nummer skrivs under strecket och siffran 1 skrivs till höger om strecket för att markera att det är den första ålen eller beten som spelas av. Ålens värde avrundas till 100 point. A.E. ger I.N. 50 point (5 pinnar) för hens andel i ålen.

I nästa giv blir det ompassning. Ett vertikalt streck dras längst upp till vänster i protokollet. I den tredje given går I.N. bet i andra färg. Ett vertikalt streck till dras längst upp till vänster. Betens ökning är 2 (för antalet vertikala streck) gånger 16 (för andra färg). Man spelar fortfarande på ål, så betens värde blir ålens värde på 96 plus 32 lika med 128. Detta värde skrivs in under värdet för spelarens ål.

I den fjärde given går E.S. bet i petite misère. Ett vertikalt streck dras upp till vänster, och sedan räknas betens värde ut: 3 (för antalet streck) gånger 8 (för misère) plus 96 (man spelar på ål) blir 120.

I den femte given går S.H. hem och vinner tillbaka sin egen ål. Detta markeras med ett horisontellt streck till höger om ålens värde och med siffran 1 ovanför strecket (spelarens nummer). När det som i det här fallet inte finns någon whistare, skrivs en nolla under strecket. Det är den andra ålen som spelas hem, och en två skrivs till höger om det horisontella strecket. Inga spelmarker betalas för ålen, eftersom spelaren vinner sin egen ål. De tre vertikala strecken upp till vänster stryks över. (Betalningen för detta räknas till den direkta betalningen mellan spelarna.) Det finns betar i protokollet, och den mest värdefulla beten (den på 128 point) blir därför ny gående bet. Detta markeras med ett horisontellt streck till höger om betens värde.

I nästa giv går A.E. hem med S.H. som whistare och spelar därmed av den gående beten på 128 point. Detta markeras som vanligt med ett horisontellt streck till höger, spelförarens nummer (3) ovanför strecket och whistarens nummer (1) under strecket. En tre skrivs till höger om strecket, eftersom det är den tredje ålen eller beten som spelas av. Betens värde avrundas till 130 point. Av detta får A.E. 70 point och S.H. 60 point. Beten på 120 point blir gående bet, vilket markeras med ett horisontellt streck till höger om betens värde.

I den sjunde given spelar A.E. ett kontrakt i simpel färg med I.N. som whistare. Paret får ett straffstick och förlorar därför en bet. I.N. uppfyllde inte sitt individuella mål och måste sätta den bet som förlorades. Först dras ett nytt vertikalt streck upp till vänster. Betens värde skall öka med 1 (för ett streck) gånger 8 (för simpel färg) lika med 8 point. Beten på 120 point är fortfarande gående bet, så den nya beten är värd 128 point. Protokollet ser nu ut som i figur 1 ovan.

Det var vanligt att man inte spelade en bestämd tid, utan istället angav antalet betar som skulle spelas av, vanligen tjugofyra. Detta kallades för att spela en *tour*. Numreringen av avspelade betar i protokollet gör att kriteriet blir lätthanterligt.

Betdelning och betalning i pengar

När partiet avslutas, skall eventuellt kvarvarande betar i protokollet fördelas. Detta kallas för *betdelning*. Först summerar man värdet av kvarvarande betar i respektive kolumn. Sedan summerar man kolumnsummorna och delar med antalet spelare, det vill säga fyra. Spelare som har en större kolumnsumma än det beräknade medelvärdet betalar differensen i spelmarker avrundat till närmaste tiotal point. Spelare som har

lägre summa tar den avrundade differensen från de spelmarker som spelarna med större summa just betalat.

Det anges inte i källmaterialet hur man hanterar avrundningsfel som leder till att det saknas spelmarker eller blir spelmarker över sedan spelarna med lägre summa har tagit sitt. Förslagsvis låter man lotten avgöra vem som får ta den extra vinsten eller förlusten. Alternativt kan man låta den som har förlorat mest få en eventuell extra vinst och den som har vunnit mest ta en extra förlust.

När betdelningen är klar, löser man in spelmarkerna i pengar. Spelarna försöker först använda tillgängliga spelmarker i andra färger för att växla tillbaka så många marker som möjligt i den egna färgen. När man inte kommer längre, köper alla spelare tillbaka kvarvarande spelmarker i den egna färgen för det överenskomna priset per point.

Källor

1. Nils Wilhelm Lundequist, *Konsten att spela kort-, boll-, tärnings- och brädspel, m.m.: Andra häftet*, 3:e uppl. (Bokhandlaren N. W. Lundequist, Uppsala, 1847), sid. 44–55, 75 och 77–78.
2. *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster: Första delen, Första häftet* (L.J. Hjerta, Stockholm, 1838), sid. 87–91.
3. Karl Johan Lindskog, *Ny och fullständig svensk spelbok* (D.F. Bonniers förlag, Göteborg, 1847), sid. 119–132 och 180–184.
4. C. G. F. Düben, *Lyckans Talisman eller Konsten att spela Schack, Kort och Bräde: 3. Whist, träkarl och boston* (tryckt hos A. Gadelius, Stockholm, 1817), sid. 41–56.
5. *Reglor för kort-spelare: Andra samlingen* (tryckt hos J. Fr. Edman, Uppsala, 1809), sid. 6–11.



Figur 2. *The Boston Tea Party* 1773 var en av de händelser som gav kortspelet dess namn. Amerikanska separatister utklädda till indianer smög sig ombord på ett av Brittiska Ostindiska Kompaniets fartyg och förstörde lasten av te.

Boston med förenklad betalning

Den traditionella betalningen i boston kan verka komplicerad. Nedan ges ett förslag till ett förenklat betalningssystem som ersätter betarna och direktbetalningen.

Grundvärdet för kontrakten anges i tabell III. Notera att grundvärdet för 5 spel och 6 spel är olika beroende på om man spelar med eller utan whist. Om spelförarens sida går hem, är det belopp som skall betalas lika med grundvärdet plus antalet överstick gånger extrabetalningen per överstick (anges i kolumn tre). Om spelföraren går hem utan partner, betalar var och en av försvararna detta belopp till spelföraren. Om spelföraren går hem med en partner, betalar den ena försvararen beloppet till spelföraren och den andra försvararen betalar till whistaren.

Om spelförarens sida förlorar med ett straffstick, är betalningen lika med grundvärdet i kolumn två. Om spelföraren förlorar utan partner, betalar hen detta belopp till var och en av försvararna. Om spelföraren förlorar med en partner, betalar spelaren som missade sitt individuella mål beloppet till varje försvarare medan den andra spelaren inte betalar något.

Om spelföraren förlorar med två eller fler straffstick utan partner, betalar hen dubbla grundvärdet till varje försvarare. Om spelföraren och en partner förlorar med två eller fler straffstick och bara en av dem missade sitt individuella mål, betalar den felande spelaren dubbla grundvärdet till varje försvarare medan den andra spelaren inte betalar något. Om båda spelarna missade sitt individuella mål, betalar spelföraren dubbla grundvärdet till den ena försvararen och whistaren betalar dubbla grundvärdet till den andra.

Notera att det inte ges några poäng för codille, ompassningar, honnörer, cinq premiers eller slam. Betalningen multipliceras heller inte med två eller fyra för färgen i trumfkontrakt, men det är fortfarande möjligt att ge bud i färg eller högsta färg.

Tabell III. Förenklad betalning i boston

Spel	Värde	Överstick
5 spel (liten boston)	5	1
... med whist	10	2
6 spel (stor boston)	8	2
... med whist	16	4
Petite misère	10	–
7 spel (liten independence)	16	2
Grande misère	20	–
8 spel (stor independence)	24	2
Petite misère ouverte	30	–
9 spel (liten philadelphia)	32	3
Grande misère ouverte	40	–
10 spel (stor philadelphia)	44	4
11 spel (liten souveraine)	60	5
12 spel (stor souveraine)	80	5
13 spel (concordia)	100	–