

# Grandissimo – gotländsk boston



## Inledning

Boston eller *le whist bostonien* är ett slags whist med franskt ursprung från slutet av 1700-talet. Boston spreds till flera länder i Europa, bland annat Sverige, men trängdes under 1800-talets lopp ut av andra spel.

Här beskrivs en variant av spelet som heter *grandissimo*. Varianten är känd i Sverige sedan 1832 och spelades bland annat på Gotland. Till skillnad från övriga varianter av boston levde gotländsk *grandissimo* kvar in på 1900-talet. Huvudkällan till denna text är en artikel i *Gotländskt arkiv* från 1953. Reglerna skiljer sig på några punkter från beskrivningarna i spelböcker från 1800-talet, så denna form av *grandissimo* kan med fog sägas vara ett gotländskt spel.

Grandissimo är ett sticktagningsspel med budgivning. Fyra personer deltar och man använder en vanlig standardkortlek med femtiotvå kort. Spelföraren spelar normalt ensam mot övriga tre spelare, men kan i vissa spel också bjuda in en partner. Spelet går ut på att antingen ta minst ett visst antal stick eller att ta noll stick. Vid förlust blir spelförarens sida skyldig ett belopp som bokförs i ett protokoll, och vid hemgång får de betalt från en spelare som har en skuld i protokollet. Den förlorande sidan betalar dessutom ytterligare ett belopp direkt till den vinnande sidan.

## Utrustning och förberedelser

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

Det behövs en uppsättning spelmarker i fyra olika färger med tre olika former: avlånga rektangulära ("pinnar"), korta rektangulära ("fyrkanter") och runda. Innan spelet börjar, tar varje spelare markerna i en färg. Värdet anges av formen. Pinnar värderas till 10 poäng, runda till 50 poäng och fyrkanter till 200 poäng. Om man spelar om pengar, måste man komma överens om värdet av poängen. Räkna med att man typiskt vinner eller förlorar upp till tio eller tjugo gånger ålens värde i ett parti. Mellan 2 och 5 öre per poäng kan vara lagom i mer kamratliga sammanhang.

Det behövs också papper och penna för att föra protokoll. Spelarna numreras från ett till fyra i samma ordning som de sitter vid bordet. Protokollet skall ha fyra kolumner. Högst upp i varje kolumn skrivs spelarens nummer, och under det spelarens initialer.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren blandar den ena kortleken, ger den till spelaren till höger för kupering och delar sedan ut alla kort med början hos spelaren till vänster så att varje spelare får tretton kort. Det anges inte hur många kort som ges åt gången, men i andra former av boston gav man oftast tre varv med tre kort och ett varv med fyra kort eller två varv med fyra kort och ett varv med fem kort. Spelaren som sitter mitt emot givaren blandar samtidigt den andra kortleken och lägger den sedan till höger om sig med bildsidan upp och bottenkortet synligt. Färgen på det uppvända kortet anger *högsta färg* i given. Om en röd färg vänds upp, blir den andra röda färgen *andra färg* och de båda svarta färgerna *ofärger*. Vice versa gäller, om en svart färg vänds upp.

## Spel

Vid sticktagningen skall spelföraren tillsammans med en eventuell partner se till att de för spelet givna villkoren uppfylls och att hen därmed vinner eller ”går hem”. Övriga spelare kallas *fattigspelare* eller *försvarare* och skall med gemensamma krafter försöka hindra spelförarens sida från att gå hem.

Det finns nio tillgängliga så kallade högspel. Det lägsta är *begär*. Spelföraren anger om hen vill spela med trumf eller i sang och anger i det förra fallet även trumffärg. Kravet för att gå hem är att spelföraren tar minst fem stick. De övriga högspelen är från lägst till högst: *6 spel*, *7 spel*, *8 spel*, *9 spel*, *10 spel*, *11 spel*, *12 spel* och *13 spel*. Siffran anger det minsta antalet stick som krävs för att gå hem. I övrigt spelas dessa spel som begär.

Spelföraren spelar normalt ensam mot övriga tre spelare, men i högspelen från begär till 9 spel kan spelföraren skaffa en partner. Detta kallas för att spela med *vist*. Kravet för att gå hem höjs därvid med tre stick för begär, så att det är åtta stick när det spelas

**Tabell I. De bjudbara spelen i grandissimo**

Spel	Stick	Stick av vistare	Poäng
Begär	5	3	8
Liten misär	0	–	50
6 spel	6	4	12
7 spel	7	4	18
Stor misär	0	–	100
8 spel	8	4	24
Liten uppläggare	0	–	150
9 spel	9	4	30
Stor uppläggare	0	–	200
10 spel	10	–	36
Liten pratmakare	0	–	250
11 spel	11	–	42
12 spel	12	–	48
Stor pratmakare	0	–	300
13 spel	13	–	54

med vist, och med fyra stick för övriga högspel, så att det är tio stick för 6 spel och så vidare. Om spelet förloras, kommer fördelningen av betalningen mellan spelföraren och vistaren bero på om de når vissa individuella mål. Spelföraren skall minst ta lika många stick som krävs vid spel utan vist; vistaren skall i begär ta minst tre stick och i övriga fall minst fyra stick. I ett hopplöst förlorat spel kan spelföraren och vistaren inte längre ses som ett par, utan var och en av dem försöker då rädda sitt eget skinn.

Det finns också sex så kallade lågspel: *liten misär*, *stor misär*, *liten uppläggare*, *stor uppläggare*, *liten pratmakare* och *stor pratmakare*. Spelföraren spelar alltid ensam mot övriga tre spelare och skall ta noll stick för att gå hem. I liten misär lägger spelföraren bort ett kort dolt före första utspel. Endast tolv stick spelas i given. I stor misär spelar hen som vanligt med tretton kort. I liten uppläggare lägger spelföraren bort ett kort före första utspel på samma sätt som i liten misär. När första kortet har spelats ut till det andra sticket, lägger spelföraren upp sina kvarvarande kort med bildsidan upp på bordet och spelar resten av given med öppna kort. I stor uppläggare läggs inget kort bort före första utspel, men den spelas i övrigt som liten uppläggare. I liten och stor pratmakare tillåts fattigspelarna rådgöra med varandra och jämföra sina kort. I övrigt spelas de som motsvarande uppläggare. Alla lågspel spelas i sang.

Spelen och kraven för hemgång sammanfattas i tabell I. Det finns också ett sjunde lågspel, *rundmisär*. Spelet kan inte bjudas, utan spelas när ingen spelare vill ge ett bud. Det finns ingen spelförare, utan alla spelar mot alla. Målet är att ta så få stick som möjligt. Rundmisär spelas liksom övriga lågspel i sang.

## Budgivningen

Spelarna bjuder om rätten att bli spelförare. När alla spelarna har tagit upp sina kort på handen, inleds budgivningen av förhand (spelaren till vänster om givaren). Turen att tala går vidare medsols. En spelare som talar kan antingen bjuda genom att namnge ett spel eller dra sig ur budgivningen genom att säga pass. Spelens inbördes 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 högspel kan bjudas över genom att ange ett tillägg som begränsar valet av trumf. Tilläggen är i stigande rangordning: *i färg*, *i högsta färg* och *grandissimo*. Budet 6 spel kan till exempel bjudas över med ”6 spel i färg”. Tillägget i färg innebär att spelföraren måste välja andra färg eller högsta färg som trumf eller spela i sang. Tillägget ”i högsta färg” innebär att spelföraren måste välja högsta färg som trumf eller spela i sang, och ”grandissimo” innebär spel i sang. Om en spelare ger ett bud med något av dessa tillägg, säger man att budet ges *i bättre färg*.

Notera att bättre färg går före bättre hand, det vill säga ett spel som bjuds med sämre begränsning av trumfval i förhand tar inte över samma spel med bättre begränsning av trumfval. Om förhand bjuder begär och någon annan bjuder över med begär i färg, 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 färg eller högsta färg som trumf eller i

sang, kan hen säga ”begär i färg” och ta över budet i förhand. Om förhand bara kan spela med en ofärg som trumf, måste hen gå upp på 6 spel eftersom begär i förhand inte bjuder över begär i färg.

En spelare som en gång har passat får inte bjuda igen. Om alla spelarna inleder med att passa, har det blivit rundpass och alla spelar mot alla i en rundmisär. I annat fall är budgivningen slut när tre av de fyra spelarna har passat. Det sist avgivna budet är därmed *slutbud* och den som gav budet är *spelförare*.

## Val av trumf eller sang och inbjudan till vist

Om ett högspele blir slutbud, måste spelföraren ange trumffärg alternativt att det spelas som grandissimo. Om slutbudet gavs i bättre färg, måste angivelsen följa begränsningarna i budet.

Om ett högspele som kan spelas med vist blir slutbud, måste spelföraren därefter ange om hen ”spelar solo” eller ”begär vist”. Vill spelföraren spela med vist, måste övriga spelare i riktning medsols från spelföraren antingen acceptera inbjudan att bli partner genom att säga ”jag vistar” eller tacka nej. Så fort någon av spelarna vistar, avslutas frågerundan och vistaren blir partner. Om ingen av dem vill vista, måste spelföraren klara sig utan partner. Om begär spelas i sang och ingen spelare accepterar inbjudan till vist, gäller dock att spelet betraktas som skänkt (se nedan).

## Skänkt spel

Om begär spelas och någon av fattigspelarna tror att spelförarens sida kommer att gå hem med många överstick, kan hen proponera *skänk*. Godtages skänken av övriga fattigspelare, avslutas given och spelet räknas som det har gått hem med ett överstick. Skänk kan proponeras senast då det första kortet i det tredje sticket ligger på bordet och det andra kortet ännu inte har spelats.

## Spelet av korten

När budgivningen har avslutats, eventuell trumffärg eller grandissimo har angivits och eventuell inbjudan till vist har avgjorts, spelar förhand ut till första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg, men får annars spela valfritt kort. Om 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 lägger det tagna sticket till sin stickhög. Fattigspelarna kan om så önskas samla sina stick på samma ställe, men vid spel med vist måste spelföraren och vistaren spara sina stick separat. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

I uppläggare och pratmakare skall spelföraren lägga upp korten med bildsidan upp på bordet efter utspelet till det andra sticket. I pratmakare är det efter upplägget tillåtet för fattigspelarna att rådgöra med varandra och jämföra sina händer. Notera att bara tolv stick spelas i misärer där ett kort läggs bort före första utspel. Fattigspelarna kommer att ha varsitt kort kvar på handen när sticktagningen är slut.

## Betalningar

När antalet tagna stick har räknats, betalas spelet. 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*. Det innebär att betens värde skrivs upp i spelarens kolumn som ett slags skuldförteckning. När spelföraren och en eventuell vistare sedan vinner beten, betalar spelaren som satte beten dess värde i spelmarker till den spelförande sidan och en markering görs efter beten i protokollet. Man säger att beten *spelas av*.

Innan spelet börjar, sätter spelarna varsin bet. Dessa öppningsbetar kallas för *ålar* och har ett värde av 200 poäng. Den bet som står i tur att avspelas kallas för *gående bet*. I början av ett nytt parti utgör ålarna gående betar. Detta kallas för att ”spela på ål”. Om ett spel vinnas när man spelar på ål, väljer man i första hand att spela av spelförarens ål. Om den redan är avspelas, kan vilken som helst av de övriga väljas.

Om en ål spelas av och det finns tillgängliga betar i protokollet, går man över till att ”spela på högsta bet”. Det innebär att den högsta beten när en giv påbörjas är gående bet i given.\* Om det finns flera lika höga betar i topp och ett spel går hem, väljer man i första hand att spela av en bet från spelföraren. Om ingen av de högsta betarna kommer från spelföraren, kan man ta vilken som helst av dem. Man fortsätter att spela på högsta bet så länge det finns betar kvar att spela av. När de tar slut, går man åter över till att spela på ål ända tills nästa ål spelas av, och så vidare.

När en bet spelas av, dras ett horisontellt streck till höger om betens uppskrivna värde i protokollet. Spelförarens nummer skrivs i liten stil ovanför strecket. Om spelet spelades med vist, skrivs vistarens nummer i liten stil nedanför strecket. I annat fall skrivs där en nolla.

**Tabell II. Ökningen av betens värde**

Förutsättning	Poäng
Högspel, grandissimo	60
Högspel, högsta färg är trumf	40
Högspel, andra färg är trumf	20
Högspel, en ofärg är trumf	10
Liten misär	10
Stor misär	20
Liten uppläggare	30
Stor uppläggare	40
Liten pratmakare	50
Stor pratmakare	60
Rundmisär†	10

\* I artikeln står det att man ”alltid spelar på högsta bet”, men uttrycket är otydligt. I äldre varianter av boston innebar spel på högsta bet att den för tillfället högsta beten när någon gick hem utsågs till ny gående bet och markerades med ett streck efter. Den förblev gående bet, även om fler och mer värdefulla betar sattes innan den spelades av. Artikeln nämner inget om sådana markeringar, och jag har därför tolkat uttrycket ”spel på högsta bet” bokstavligt som den för tillfället högsta, icke avspelas beten i protokollet.

† Värdet anges inte uttryckligen i artikeln, men bör rimligtvis ha varit 10 poäng eftersom det är den lägsta möjliga betalningen som inte avrundas till 0.

När alla ålar och alla betar har spelats av, har man avslutat en *åltur*. Det är enligt uppgiftslämnarna en god anledning att ta en paus i spelet och skåla. Därefter kan en ny åltur påbörjas. Nya ålar sätts då på samma sätt som vid inledningen av partiet och man spelar åter på ål. Ålturer kan ta olika lång tid, beroende på hur många spel som förloras. Det är tillåtet att avsluta ett parti under en pågående åltur (till exempel för att man kommit överens om att spela till en viss tidpunkt och tiden har gått ut).

En bet som sätts i protokollet skall ha ett värde motsvarande den gående beten plus en ökning. Denna ökning beror i högspel på valet av trumffärg eller sang och i lågspel på vilket spel det är, se tabell II ovan. Om flera betar sätts i samma giv, görs ingen ökning av betarnas värde efter den först satta av dem. Alla betar som sätts i samma giv skall ha samma värde.

Om spelföraren går hem i ett spel utan vist, vinner hen den gående beten. Om spelföraren förlorar, måste hen sätta en bet. Om ett spel med vist går hem, delar spelföraren och vistaren på den gående beten. Om spelet förloras men bara en av spelarna missar det individuella målet, sätter den felande spelaren bet. Den andra spelaren vinner eller förlorar ingenting. Om båda spelarna har missat sitt mål, sätter de varsin bet.

Vid rundmisär sätter den spelare som har tagit flest stick bet. Om flera spelare ligger i topp med lika många stick, måste var och en av dem sätta bet.

Alla betalningar skall avrundas till närmaste tiotal poäng. Om en bet som delas mellan en spelförare och en vistare består av ett udda antal tiotal, så får spelföraren 10 poäng (1 pinne) mer.

Vid sidan av betarna sker också en betalning direkt mellan spelarna för det aktuella spelet. Grundbetalningen för de olika spelen framgår av den högra kolumnen i tabell I, men slutbetalningen av ett spel beror på en rad andra tillägg och faktorer.

Om ett spel går hem, lägger man till den så kallade kodiljen på 2 poäng. Notera att begreppet kodilj har en annan betydelse i grandissimo än i kortspel som lomber och vira. För varje överstick i ett positivt spel som går hem adderas 1 poäng. Notera att man vid spel med vist utgår från det sammanlagda antalet stick för spelföraren och vistaren. Om spelförarens sida tar det antal stick som krävs för hemgång innan fattigspelarna har fått något enda stick, kallas det för *sänk* och ger ytterligare 2 poäng till betalningen. Sänk är förstas bara möjligt vid högspel.

Om man spelar 6 spel, 7 spel, 8 spel eller 9 spel med vist, adderas 6 poäng till grundbeloppet både vid hemgång och förlust. Begär med vist ger däremot inget extra. Tilläggen sammanfattas i tabell III nedan.

**Tabell III. Övriga betalningar vid ett spel**

Beteckning	Poäng
Kodilj*	2
Överstick*	1
Sänk*	2
Vist (ej begär)	6

\* endast vid hemgång

Betalningen sedan man har adderat den eventuella poängen för kodilj, överstick, sänk och vist multipliceras med två om det är högspel med andra färg som trumf, med fyra om det är högspel med högsta färg som trumf och med sex om det är grandissimo.

Om spelförarens sida vinner alla tretton sticken, kallas det för *slam*. Betalningen som har räknats fram ovan multipliceras med två, såvida man inte spelar 9 spel med vist. Ingen fördubbling sker då (eftersom man *måste* ta tretton stick för att gå hem).

Precis som i fallet med betar, skall det slutgiltiga värdet av betalningen avrundas till närmaste tiotal. Om värdet slutar på 5, avrundas uppåt. Om ett spel utan vist går hem, betalar var och en av de tre fattigspelarna det slutliga, avrundade beloppet till spelföraren. Om spelet förloras, betalar spelföraren beloppet till var och en av de tre fattigspelarna. Om ett spel med vist går hem, betalar den ena fattigspelaren beloppet till spelföraren och den andra fattigspelaren till vistaren. Om bara den ena spelaren missar det individuella målet i ett spel med vist som förloras, betalar den felande spelaren beloppet till vardera fattigspelaren. Om båda spelarna missar sitt mål, betalar spelföraren till den ena fattigspelaren och vistaren till den andra. Betalningarna sker alltid med spelmarker.

**Exempel:** 6 spel med vist spelas i sang (grandissimo). Spelföraren tar fem stick och vistaren sex stick, det vill säga spelet går hem eftersom de tillsammans har nått målet på minst tio stick. 12 poäng för 6 spel plus 2 poäng för kodilj plus 6 poäng för vist plus 1 poäng för ett överstick blir 21 poäng, gånger 6 för grandissimo blir 126 poäng, vilket avrundas till 130 poäng eller 13 pinnar. Den ena fattigspelaren ger spelföraren 13 pinnar och den andra ger vistaren 13 pinnar.

Vid rundmisär skall den spelare som har tagit flest stick till varje annan spelare betala 10 poäng per överskjutande stick i förhållande den som mottager betalningen. Om fler än en spelare toppar med lika många tagna stick, skall var och en av dem betala för skillnaden i stick till varje annan spelare. Om en eller flera spelare inte har tagit ett enda stick, har dessa därutöver rätt att av varje annan spelare få betalt 10 poäng per stick som den betalande spelaren har tagit.

## Protokollet

Figuren nedan visar exempel på ett protokoll för grandissimo. Det finns fyra kolumner som alla har spelarens nummer och initialer högst upp. Ålarna är värda 200 poäng var, men poängsumman för dem är underförstådd och skrivs normalt inte ut. Den första raden under initialerna reserveras för ålarna.

Spelare 1 går hem i begär utan vist i den första given och vinner därmed tillbaka sin egen ål. Inga spelmarker behöver därför betalas. Det dras ett streck i spelarens kolumn i raden för ålar. En etta skrivs ovanför strecket och en nolla nedanför, eftersom det inte finns någon vistare (A).

När en ål spelas av, går man över till att spela på högsta bet om det finns tillgängliga betar i protokollet. Ingen spelare har ännu satt bet, så man fortsätter spela på ål. I nästa giv går spelare 2 bet i 6 spel i högsta färg med spelare 3 som vistare. Spelare 3 tar fyra stick, så det är bara spelare 2 som måste sätta bet. Värdet är 240 poäng: 200 poäng för gående bet (det vill säga en ål) plus 40 poäng för högsta färg. 240 skrivs till vänster i spelare 2:s kolumn (B) under raden för ålar.

1. H.I.	2. G.L.	3. R.M.	4. R.L.
$\frac{1}{0}$		$\frac{3}{4}$	
	240		
	260	$\frac{4}{3}$	

Figur 1. Protokoll för grandissimo. Texten som hör till protokollet är svart och författarens markeringar i protokollet är röda.

I den tredje given vinner spelare 3 tillbaka sin egen ål med spelare 4 som vistare. Spelare 3 måste ge 100 poäng i spelmarker till spelare 4 för dennes andel i ålen. Ett streck dras, spelförarens nummer skrivs ovanför strecket och vistarens under strecket (C).

Eftersom man har spelat av en ål och det finns en icke avspelad bet i protokollet, går man över till att spela på högsta bet. I den fjärde given förlorar spelare 2 begär i andra färg utan vist. Värdet på beten blir 260 poäng: 240 poäng för gående bet plus 20 poäng för andra färg (D).

I den femte given fortsätter man att spela på högsta bet. Spelare 4 går hem i 7 spel med spelare 3 som vistare. Beten på 260 poäng är högst och därför gående bet. Spelare 2 måste betala 130 poäng vardera i spelmarker till vinnarna. Beten markeras som avspelad (E). Gående bet i nästa giv är den på 240 poäng.

## 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 kupering. Korten delas sedan ut på samma sätt som i den första given. Spelaren mitt emot 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.

## Betdelning och betalning i pengar

När partiet är slut, fördelas eventuellt kvarvarande betar i protokollet. Detta brukar 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 större kolumnsumma än det beräknade medelvärdet betalar differensen i spelmarker avrundat till närmaste tiotal poäng. 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 spelarna tillbaka kvarvarande spelmarker i den egna färgen för den överenskomna kursen.

## Källor

1. Ragnar Melin, ”Grandissimo: ett gotländskt kortspel”, i *Gotländskt arkiv: meddelanden från föreningen Gotlands fornvänner* (Gotlands fornsal, Visby, 1953), sid. 55–62.
2. Karl Johan Lindskog, *Ny och fullständig svensk spelbok* (D.F. Bonniers förlag, Göteborg, 1847), sid. 119–132 och 134–140.
3. ”En Blick på Culturens närvarande Tillstånd”, *Götha Runor*, nr 12, den 9 februari 1832, sid. 2–3.

