

# Ligeud



## Inledning

I sin historiska bok om kortspel, *The Oxford Guide to Card Games*, skriver spelexperten David Parlett även om det svenska kortspelet vira och avslutar med kommentaren ”a Danish relative, Ligeud, is played in several varieties by differing number of players”. I *Penguins Book of Card Games* skriver Parlett att beskrivningarna av ligeud är ”totally unintelligible” – helt obegripliga. Denna anonyma och svårgripbara danska släkting har naturligtvis väckt förundran bland en del svenska viraspelare. Tack vare internet finns det nu spelregler tillgängliga. Ligeud (lige ud) betyder ”rakt fram” på svenska och kan närmast beskrivas som en förenkling av boston med vissa inslag av fyrmannavarianten av lomber (*quadrilj*). Det högsta budet är ligeud och innebär att spel föraren i rak följd skall ta alla stick.

Ligeud verkar tidvis ha varit ganska utbredd och har spelats i ett stort antal varianter. I en dansk gallupundersökning från 1959 uppgav sex procent av alla tillfrågade att de spelade spelet, vilket placerar det på en delad fjärdeplats av de undersökta kortspelen. En spelbok från 1952 säger att det är ett spel för tre till fem spelare och spelas med 36 kort. En annan bok från 1967 beskriver det som ett spel för fyra, fem eller sex spelare som spelas med 42, 50 respektive 54 kort (varav i samtliga fall två jokrar ingår). Här återges en modern beskrivning från nätet för fyra spelare med 54 kort.

## Förberedelser

Spelarna måste komma överens om värdet av en enhet vid betalningen, till exempel ett öre. Spelarna måste också komma överens om huruvida betalningen skall fördubblas i de fyra sista givarna.

## Kortlek

Man spelar med en vanlig kortlek om 52 kort och två jokrar, det vill säga 54 kort.

## Giv

Fyra spelare deltar. Given går liksom spelet i övrigt medsols. I den första given är det spelaren längst åt söder som ger. Varje spelare tilldelas tolv kort, och de resterande sex korten bildar talongen som kallas för ”katten”. Kortet ges tre och tre i alla givar utom de fyra sista. Dessa avslutande givar kallas för ”mesteromgång”. Kortet skall då delas ut ett och ett.

## Kontrakten

Ligeud är ett spel med budgivning och sticktagning. I det följande beskrivs de tillgängliga kontrakten.

**Sex, sju, åtta, nio, tio och elva.** Siffran från sex till elva anger det minsta antalet stick spelföraren måste ta tillsammans med sin partner. Spelföraren anger trumf och namnger ett kort (färg och valör). Innehavaren av kortet blir spelförarens partner, men säger inget i det här skedet. Partnerskapet avslöjas först när kortet spelas till ett stick. Det är tillåtet att ange både ett kort i trumffärgen eller i en sidofärg och det är även tillåtet att ange ett kort på den egna handen. I det sistnämnda fallet spelar spelföraren ensam utan partner. Trumf och partnerkort anges normalt i ett svep: ”hjärter till spader” innebär till exempel att hjärter är trumf och innehavaren av spader ess är partner, och ”hjärter till kung” innebär att hjärter är trumf och innehavaren av hjärter kung är partner. När spelföraren har annonserat sina val, köper hen från ett till sex kort från talongen eller står nöjd. Om spelföraren köper, lägger hen bort önskat antal kort och tar upp samma antal kort ur talongen. De andra spelarna i riktning medsols från spelföraren får sedan köpa på samma sätt, så länge det finns kort kvar i talongen. Om spelföraren köper in det namngivna kortet eller om det namngivna kortet ligger kvar i talongen efter köpen, spelar spelföraren utan partner. Reglerna anger inte om det är tillåtet att köpa bort det namngivna kortet för att skapa förvirring, men förslagsvis bör detta inte tillåtas.

**Sex klöver, sju klöver, åtta klöver, nio klöver, tio klöver och elva klöver.** Som kontrakten i stycket ovan, men klöver blir automatiskt trumf.

**Ligeud.** Spelföraren skall tillsammans med sin partner ta alla tolv sticken för att gå hem. Spelföraren anger först trumf och namnger ett kort på samma sätt som i sifferkontrakten ovan. Köpet går dock annorlunda till. Spelföraren tar upp hela talongen på handen, väljer ut de tolv kort som hen vill spela med och lägger sedan bort de övriga sex korten. Ingen av de andra spelarna får köpa. Om spelföraren namnger ett kort som finns på den egna handen eller ligger i talongen, spelar hen utan partner.

**Ligeud i klöver.** Som ligeud, men klöver blir automatiskt trumf.

**Nole.** Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och skall ta noll eller ett stick för att gå hem. Spelföraren köper från ett till sex kort från talongen eller står nöjd. Resten av talongen läggs åt sidan. Ingen av de övriga spelarna får köpa. Det finns ingen trumffärg.

**Solo nole.** Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och får inte ta ett enda stick för att gå hem. Köpet går till som i nole. Det finns ingen trumffärg.

**Oplægger.** Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och får inte ta ett enda stick för att gå hem. Köpet går till som i nole. När det första sticket har spelats, skall spelföraren lägga upp sina kort på bordet med baksidan upp. Det finns ingen trumffärg.

**Gedebuk.** Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och får inte ta ett enda stick för att gå hem. Spelföraren får inte köpa, men de andra spelarna i riktning medsols från spelföraren får köpa valfritt antal kort så länge det finns kort kvar i talongen. Före första utspelet skall spelföraren lägga ett kort på bordet med baksidan upp. Detta kort kallas *gedebuken* (”getabocken”) och måste spelas sist av alla kort. När det första sticket har spelats, skall spelföraren lägga upp kvarvarande kort på bordet med baksidan upp. Märk att *gedebuken* förblir dolt till sista sticket och därför undantas från kravet att följa färg. Det finns ingen trumffärg.

I tabell I nedan räknas kontrakten upp i ordning från lägst till högst. I tabellens andra kolumn ges en kort beskrivning, och i den tredje kolumnen ges värdet av spelet. (Innebörden av värdet förklaras mer noggrant i avsnittet om betalningen).

**Tabell I. Kontrakten i ligeud**

Spel	Beskrivning	Värde
Sex	6 stick med partner, alla köper	10 per stick*
Sex klöver	6 stick med partner, klöver är trumf, alla köper	20 per stick
Sju	7 stick med partner, alla köper	10 per stick*
Sju klöver	7 stick med partner, klöver är trumf, alla köper	20 per stick
Åtta	8 stick med partner, alla köper	10 per stick*
Nole	Spelföraren ensam tar högst 1 stick, spelföraren köper	75
Åtta klöver	8 stick med partner, klöver är trumf, alla köper	20 per stick
Nio	9 stick med partner, alla köper	10 per stick*
Solo nole	Spelföraren ensam tar 0 stick, spelföraren köper	150
Nio klöver	9 stick med partner, klöver är trumf, alla köper	20 per stick
Tio	10 stick med partner, alla köper	10 per stick*
Tio klöver	10 stick med partner, klöver är trumf, alla köper	20 per stick
Elva	11 stick med partner, alla köper	10 per stick*
Elva klöver	11 med partner, klöver är trumf, alla köper	20 per stick
Ligeud	12 stick med partner, spelföraren köper	300 <sup>†</sup>
Oplægger	Spelföraren ensam tar 0 stick, öppen, spelföraren köper	350
Gedebuk	Spelföraren ensam tar 0 stick, öppen, motspelarna köper	450
Ligeud i klöver	12 stick med partner, klöver är trumf, spelföraren köper	600

## Budgivningen

När alla spelarna har tilldelats kort, börjar budgivningen. Förhand talar först och kan antingen bjuda genom att namnge ett kontrakt eller dra sig ur budgivningen genom att passa. Turen att tala fortsätter medsols. Om ingen ännu har givit ett bud annat än pass, kan den spelare som talar ge ett valfritt bud eller passa. Om det redan har givits ett bud, kan den spelare som talar ge ett högre bud än det dittills högsta eller passa. En spelare som en gång har passat får inte bjuda igen. Om budgivningen inleds med tre pass, är den slut när den fjärde spelaren – det vill säga givaren – har talat. I annat fall är budgivningen slut när tre spelare har passat.

Om det gavs minst ett bud, har den spelare som gav det sista budet blivit spelförare i det angivna kontraktet. Om alla spelarna passar, har det blivit rundpass. Kortet samlas i så fall in, och samma spelare som gav i den avslutade given ger på nytt.

## Spelet av korten

När spelföraren har utsetts och köpet har klarats av, vidtar spelet av korten. Förhand spelar ut till det första sticket. Det utspelade kortet får inte vara en joker. Efter det första sticket får vilket kort som helst spelas ut. Turen att spela till sticket går vidare medsols. I alla stick gäller att spelarna om möjligt måste följa färg. En spelare som inte har något kort i den utspelade färgen får spela vilket kort som helst. Om det finns en trumffärg och trumf spelades till sticket, vinner den som spelade det högsta trumfkortet.

\* 20 per stick om klöver väljs till trumf.

† 600 om klöver väljs till trumf.

I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.

Kortens rangordning är den vanliga i alla positiva kontrakt, det vill säga från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta, sju, sex, fem, fyra, tre och två. I de negativa kontrakten – nolo, solo nolo, oplægger och gedebuk – är essen lägst och sorterar under tvåorna, men ordningen är i övrigt densamma som i de positiva kontrakten.

Om det kort som anger partner är ett ess, spelas esset normalt till det första sticket där utspelet sker i samma färg som esset. Detta är dock inte något formellt krav.

En joker kan spelas ut till vilket stick som helst efter det första sticket och vinner då alltid sticket, även om trumf eller ytterligare en joker spelas. Det finns i detta fall inget krav för övriga spelare att följa färg. En joker kan också spelas till ett redan påbörjat stick, om den som spelar jokern inte kan följa färg eller om en joker spelas ut. En joker som spelas som andra, tredje eller fjärde kort till ett stick vinner aldrig sticket.

## Betalningen

När all tolv sticken har spelats, följer betalningen. Om spelföraren och hans eventuella partner går hem i ett sifferkontrakt från sex till elva med en annan färg än klöver som trumf, är betalningen 10 enheter per taget stick. Om de förlorar, är betalningen 10 enheter per bjudet stick plus 10 enheter per understick. Om klöver är trumf, är betalningen den dubbla. Om spelföraren vinner med en partner, betalas det aktuella beloppet av en av motspelarna till spelföraren och av den andra motspelaren till spelförarens partner. Om spelföraren vinner utan partner, betalas det aktuella beloppet till spelföraren av varje motspelare. En ensam spelförare vinner eller förlorar således tre gånger så mycket som en spelförare med partner. Om spelförarens sida förlorar, går de angivna betalningarna i motsatt riktning.

I kontrakten nolo, solo nolo, ligeud, oplægger, gedebuk och ligeud i klöver är betalningen fast, det vill säga oberoende av hur många sticks marginal vinnaren har. Betalningen för kontrakten i nämnd ordning är 75, 150, 300, 350, 450 respektive 600 enheter. Betalningen mellan spelföraren, en eventuell partner och motspelarna går till på samma sätt som i kontrakten ovan med en rörlig betalning.

**Exempel:** Om nio spelas med en annan färg än klöver som trumf och spelföraren med partner tar nio stick, har kontraktet gått hem. Spelföraren får 90 enheter från den ena motspelaren och hans partner får 90 enheter från den andra. Om de tar elva stick, blir betalningen 110 enheter. Om spelföraren med partner bara tar sex stick, har de förlorat. Värdet av kontraktet är då 90 enheter för de bjudna nio sticken plus 30 enheter för de tre understicken (sex istället för nio), det vill säga 120 enheter. Spelföraren betalar detta belopp till den ena motspelaren och hans partner betalar till den andra. Om kontraktet spelas med klöver som trumf, fördubblas betalningarna ovan.

Om spelföraren spelar nio med en annan färg än klöver som trumf utan partner och tar elva stick, får hen 110 enheter från var och en av motspelarna. Spelföraren mottar därför sammanlagt 330 enheter. Om spelföraren förlorar nolo, så skall hen betala 75 enheter till var och en av motspelarna (det vill säga spelföraren förlorar sammanlagt 225 enheter).

Om spelarna därom har kommit överens, skall alla ovanstående betalningar fördubblas i de fyra sista givarna, den så kallade ”mesteromgangen”.

## Det fortsatta spelet

När betalningarna i en giv är avklarade, går turen att ge vidare medsols. Innan partiet avslutas och spelet upphör, spelas fyra avslutande givar som kallas ”mesteromgången”. Korten delas här ut ett och ett och vid överenskommelse fördubblas även betalningarna, så som har beskrivits ovan.

## Källor

1. David Parlett, *The Oxford Guide to Card Games* (Oxford University Press, Oxford, 1990), sid. 209.
2. David Parlett, *The Penguin Book of Card Games*, 3:e uppl. (Penguin Books, London, 2008), sid. 66.
3. Kantar Gallup, ”Whist er det populærest kortspil”, Ugens Gallup, artikel nr 9, 12 mars 1959. <https://kantargallup.dk/ugens-gallup/whist-er-det-populaereste-kortspil>
4. Herman Dedichen (red.), *Spillefuglen* (Politiken, Köpenhamn, 1952), 15:e tryckningen, sid. 132–133.
5. Sigfrid Pedersen, *Spillebog for hus, hjem og kro*, 4:e uppl. (Chr. Erichsens Forlag, Köpenhamn, 1967), ny tryckning 2008, sid. 141–144.
6. Karsten Strandgaard Jørgensen. Det følgende er reglerne i kortspillet Ligeud [Läst den 27 februari 2021]. <https://www.karstenstrandgaard.dk/ligeud/Regler.html>
7. Konversation via epost den 8 mars 2021 med Karsten Strandgaard Jørgensen, Aarhus, Danmark.

