

# Bondtolva



## Inledning

Bondtolva är ett poängsticktagningsspel med mälningar för två, tre eller fyra personer. Spelet är också känt som *tolva* eller *mariage* och kan spelas både med 24 och 36 kort. Här beskrivs några av de varianter med 24 kort som har återgivits i svensk spellitteratur. Först beskrivs spelet på två personer, sedan på tre och fyra.

## Kortlek

Man spelar med 24 kort. Valörerna från två till åtta tas bort från en vanlig kortlek. De fyra sexorna tas fram från de bortlagda korten och används för att markera poängen.

## Kortens rangordning och värde

Valörernas rangordning är från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, knekt och nio. Notera tiornas placering under essen. Essen och tiorna kallas för *matadorer*.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut sex kort till varje spelare. Kortet delas ut tre och tre. Resterande tolv kort bildar talongen.

## Spelet av korten i den första fasen

När korten har delats ut, börjar spelet av korten. I de första sex sticken spelar man utan trumf. Förhand spelar ut till det första sticket. Det finns inget krav på att följa färg. Den som spelar till ett påbörjat stick får spela ett valfritt kort. Sticket vinnas av den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. När sticket har vänts bort, drar den spelare som vann sticket det översta kortet i talongen. Sedan drar den andra spelaren också ett kort från talongen. Vinnaren av sticket spelar ut till nästa stick.

## Mälning av kung och dam

Under de första sex sticken – det vill säga så länge det finns kort kvar i talongen – kan spelarna mäla kombinationer av kung och dam i samma färg. Färgen på den första kombinationen som mäls i en giv blir trumf, men trumfen börjar inte gälla förrän i det sjunde sticket när talongen är slut.

En spelare som mäler en kombination av kung och dam måste ha tagit det senaste sticket och måste ha kvar kungen och damen på handen. Om en spelare tvingas spela något av korten innan hen har möjlighet att mäla, har chansen gått förlorad. En mälning måste göras innan spelaren drar sitt kort från talongen. Den sista chansen att mäla har således den spelare som tar det sjätte sticket innan hen drar sitt sista kort ur talongen.

Den första spelaren som mäler en kung och dam säger ”trumf i ” och anger färgen. Man säger att spelaren *sätter trumf*. Även efter det att trumf har satts får spelarna mäla kung

och dam, men det går bara att mäla *en* kombination vid ett givet tillfälle. En spelare som har två kombinationer av kung och dam i samma färg och mäter den ena måste ta ytterligare ett stick innan hen kan mäla den andra. En kombination av kung och dam efter det att trumf har satts kallas för *tjog* och mäls genom att spelaren säger ”tjog i” och anger färgen. En spelare som mäter måste på anmodan av den andra spelaren visa upp korten i den aktuella kombinationen. Notera att det inte är tillåtet för förhand att sätta trumf före första utspelet, eftersom hen ännu inte har tagit något stick.

*Variant:* Kombinationer av kung och dam i samma färg sedan trumfen har satts kallas också för *viv* eller *mäl*. Ibland används namnen i en särskild ordning, så att till exempel den första mälningen efter trumf kallas tjog, den andra viv och den tredje mäl.

*Variant:* Det är bara möjligt att mäla ytterligare en kombination av kung och dam sedan trumf har satts.

*Variant:* Om förhand har kung och dam i samma färg på givarhanden, får hen sätta trumf före första utspel. Mälningar får sedan bara ske av en spelare som just har tagit ett stick, enligt ovan.

## Spelet av korten i den andra fasen

När de första sex sticken har spelats och spelarna har dragit de sista korten ur talongen, börjar den andra fasen av sticktagningen. Om trumf har satts, börjar trumffärgen nu att gälla. Om ingen trumf har satts, spelas även de sex sista sticken utan trumf.

Vinnaren av det sjätte sticket spelar ut till det sjunde. Spelarna måste om möjligt följa färg, det vill säga spela ett kort i den utspelade färgen. Om en spelare inte kan följa färg och det finns en trumffärg, måste spelaren om möjligt spela trumf. Dessutom gäller överstickstvång – både vid spel med och utan trumf – vilket innebär att en spelare som kan sticka över utan att bryta mot kravet att följa färg måste göra det. En spelare som varken har kort i den utspelade färgen eller i den eventuella trumffärgen får saka valfritt kort. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa.



*Bondtolva. Blyertsteckning av Max Friberg.*

## Poäng

Spelarna får poäng under spelets gång. En spelare som sätter trumf får 2 poäng och varje ytterligare tjug ger 1 poäng. När spelet av korten är slut, räknas antalet matadorer – ess och tior – som spelarna har tagit i stick. Den spelare som har flest får 1 poäng för *vinsten*. Om båda spelarna har fyra matadorer var, räknar man antalet ögon i de tagna sticken, och den spelare som har flest ögon tar i så fall hem poängen för *vinsten*. Varje kung är värd 4 ögon, varje dam 3 ögon, varje knekt 2 ögon och varje ess 1 öga. Det finns sammanlagt 40 ögon i leken. Om båda spelarna har fyra matadorer och 20 ögon var, delas det inte ut någon poäng för *vinsten*. Den spelare som tog sista sticket får 1 poäng för *sistan*.

*Variant:* Varje ess är värt 4 ögon, varje kung 3 ögon, varje dam 2 ögon och varje knekt 1 öga. Detta är en senare förvrängning av den ursprungliga skalan ovan.

Den spelare som först når 12 poäng eller mer vinner partiet. Ett parti kallas också för en *tolva*. Poängen förs löpande under spelet. Mälningar tillgodoräknas spelarna vid det tillfälle mälningen görs. En tolvka kan således avgöras under pågående giv. Poäng för *vinsten* och *sistan* tillgodoräknas spelarna efter det tolfte och sista sticket. Om båda spelarna står på 11 poäng före det sista sticket och tar varsin poäng för *vinsten* och *sistan*, räknas *vinsten* före *sistan*. Spelaren med *vinsten* vinner således i detta fall.

*Variant:* En spelare måste nå exakt 12 poäng efter en giv för att vinna. En påbörjad giv spelas alltid färdigt. Om en spelare har mer än 12 poäng efter en giv, åker hen ner till 7 poäng och spelet fortsätter. Om båda spelarna hamnar på exakt 12 poäng, går *vinsten* som vanligt före *sistan*.

*Variant:* En spelare som har 10 poäng får inte sätta trumf och en spelare med 11 poäng får inte mäla tjug. Det går således inte att avgöra ett parti genom att mäla, utan den sista poängen måste tas genom *vinsten* eller *sistan*. – Denna variant finns inte omtalad i spel-litteraturen, men används i Skåne vid spel med 36 kort.

*Variant:* En spelare som har 11 poäng får inte sätta trumf. En påbörjad giv spelas alltid färdigt. Om båda spelarna har 12 poäng eller mer efter en giv, vinner den spelare som tog hem *vinsten* i sista giv, oavsett vem som har flest poäng. – Denna variant finns inte omtalad i spellitteraturen, men används på Gotland vid spel med 36 kort.

Poängen markeras med de fyra sexorna. Man räknar ner från tolv till noll. Innan spelet börjar, lägger varje spelare två sexor bredvid sig. Korten läggs sida vid sida med bildsidan upp. Det kan vara lämpligt att låta en spelare ha de röda och en spelare de svarta sexorna, men det finns inget formellt krav att göra så. Varje uppvänt svitmärke representerar en poäng kvar till seger. För var och en av de första sex poängen, skymmer spelarna ett svitmärke på den ena sexan med den andra. När den sjunde poängen tas, vänder spelaren på den ena sexan och skymmer ett svitmärke på den andra, uppvända sexan. Sedan fortsätter spelaren att skymma ytterligare ett svitmärke per tagen poäng. Vinnare är den spelare som först täcker en uppvänd sexa med en sexa som har baksidan upp.

## Spel på tre personer

Spelet på tre är något av en nödlösning. Var och en spelar för sig. Givaren delar ut åtta kort var. Korten ges tre, tre och två. Det finns ingen talong. Trumf får sättas och tjug får mätas av en spelare som är inne, har tagit minst ett stick och har de aktuella korten på handen. Mälningen görs före utspelet till nästa stick. Samma regler för sticktagningen gäller som i den andra fasen vid spel på två, det vill säga om möjligt följa färg, annars

spela trumf och alltid sticka över om det inte bryter mot kravet att följa färg. Om två spelare ligger på delad förstaplats för vinsten med lika många matadorer och ögon, delas inte någon poäng för vinsten ut. Poängen i spelet kan förstås inte bokföras med sexorna, utan det måste göras på annat sätt. I övrigt spelas som vid spel på två.

## Spel på fyra personer

När man spelar på fyra, delar man upp sig i två lag. Spelarna i samma lag sitter mitt emot varandra vid bordet. Givaren delar ut sex kort var. Korten ges tre och tre. Det finns ingen talong. Samma regler för sticktagningen gäller som i den andra fasen vid spel på två, det vill säga om möjligt följa färg, annars spela trumf och alltid sticka över om det inte bryter mot kravet att följa färg.

Trumf får sättas och tjug får mätas av en spelare som är inne, har tagit minst ett stick och har de aktuella korten på handen. Mälningen görs före utspelet till nästa stick. Om spelaren saknar kung och dam i samma färg och trumf ännu inte har satts, har hen rätt att fråga sin partner: ”Har du trumf?” Partnern får nu om möjligt sätta trumf. Om partnern svarar nej och spelaren har en ensam kung eller dam i en färg, får spelaren ställa en fråga i den aktuella färgen, till exempel: ”Har du spader?” Om partnern har kortet som saknas och svarar ja, blir denna färg trumf och spelaren som är inne spelar ut. Om partnern svarar nej, får spelaren inte ställa fler frågor vid det aktuella tillfället. Det är tillåtet för spelaren att fråga även om hen själv har en kung och dam på handen som kan mätas, men om partnern svarar nej får spelaren inte mäla förrän nästa gång hen är inne eller blir tillfrågad av sin partner.

*Variant:* Om man spelar med en variant där ett par som har minst ett visst antal poäng i protokollet inte får sätta trumf, får spelarna i ett par som inte får sätta trumf varken sätta trumf själva eller fråga sin partner.

Vid alla övriga mälningar efter det att trumf har satts, får den som är inne mäla och ställa frågor till sin partner på motsvarande sätt som ovan. När spelaren som är inne frågar om tjug i en angiven färg och partnern svarar jakande, måste spelaren spela ut den kung eller dam som hen har i färgen. Om spelaren har ställt den allmänna frågan om partnern har tjug och partnern svarar jakande med en färg, måste spelaren spela ut i den färg som mäls och partnern måste spela på kungen eller damen. Om spelaren inte har något kort i färgen, säger hen ”kan inte” och spelar ut en annan färg. Partnern måste då spela ut kungen eller damen om och när hen kommer in nästa gång.

I övrigt spelas som vid spel på två.

## Källor

1. *Kortspelsregler till tidsfördriv och nöje* (Wahlström & Widstrand, Stockholm, 1922), sid. 79–82.
2. Lennart Edberg, *Roligt nästan jämt* (Prisma, Stockholm, 1968), sid. 13–16.
3. Tore Sandgren, *Kort om kort: 21 och trettioen andra spel*, 3:e uppl. (Bonnier, Stockholm, 1973), sid. 10–12.
4. Björn Holmström, *Stora kortspelsboken* (Prisma, Stockholm, 1981), sid. 180–181.
5. Dan Glimne, *Kortspelshandboken*, 3:e upplagan (Känguru, Stockholm, 2016), sid. 75–76.
6. Sten Helmfrid, ”Tolva ett skånskt kortspel”, *Kartofilen* 2/20, sid. 6–12 (2020).