

Grospois – svensk 1800-talspoker



Inledning

Under 1700- och 1800-talet spelades i Sverige ett pokerliknande spel vid namn *grospois* (uttal: gråspåjjs), som kommer från det tyska spelet *grobhäusern*. Stavningen var ibland *grospois* och namnet försvenskades ofta till *gråpojs*. Spelet är nära besläktad med andra europeiska kortspel, till exempel det österrikiska *färbeln* eller *einundvierzig* och det ungerska *ferbli*. Trots att grospois påminner om poker, verkar de svenska spelarna inte ha haft samma machorykte som sina amerikanska motsvarigheter. Tvärtom användes ordet *gråpojsare* på 1800-talet som ett glåpord, med betydelsen ynkrygg eller stackare.

Spelet omnämns första gången i en redigerad och omarbetad nyutgåva 1808 av Georg Stjernhjelm's klassiska diktverk *Hercules*. Författarens mästrande uppräknig av fördärvliga kortspel från 1600-talet – då originalet skrevs – har ändrats, så att den istället räknar upp kortspel som var populära vid tiden för nyutgåvan. Grospois omnämns också i Fredrik Cederborgh's roman *Uno von Thrazenberg*, som gavs ut i Strängnäs 1809–10. Bokens huvudperson, Uno, dras in i ett parti när han väntar på sin följeslagare: ”Spelet var tämligen högt, det vill säga honnett, och den gemenaste otur förföljde honom. Redan började de större sedlarna i kassan att förvandlas till små, och inom en liten stund återstod även av dem högst obetydligt.”

Reglerna för grospois beskrevs i flera spelböcker på 1800-talet. Den här texten följer i huvudsak *Konsten att spela kort-, boll-, tärnings- och brädspel* från 1849. Rent tekniskt är grospois ett spel med vadslagning och visning. Spelarna får fyra kort var, och satsar i två satsningsrundor på vem som har bäst kombination på handen. Kortet visas sedan, och den av de kvarvarande spelarna som har bäst hand vinner potten. Spelet skiljer sig från poker bland annat genom att de tillåtna kombinationerna är annorlunda och genom att spelarna inte har samma möjlighet att höja tidigare satsningar.

Förberedelser

Innan spelet börjar, måste deltagarna komma överens om en undre och en övre gräns för satsningarna. Minimibeloppet är normalt lika i båda satsningsrundorna, men den övre gränsen varierar. I den första rundan verkar en fast övre gräns ha varit vanligast. I och med att spelarna inte får passa i detta skede av spelet, är det lämpligt med en låg övre gräns, till exempel två gånger minimibeloppet. I den andra satsningsrundan har både en fast och en rörlig övre gräns förekommit. Om man väljer en fast övre gräns, bör maximibeloppet vara större än i den första rundan. Det var också vanligt att inte ha en fast gräns, utan låta den aktuella satsen utgöra övre gräns. *Satsen* är det belopp som den spelare som gjorde den senaste satsningen eller höjningen sammanlagt har satsat i den aktuella satsningsrundan. Med andra ord kan satsen som mest fördubblas vid en höjning. Detta motsvarar det som i poker kallas *last-bet limit*. – Precis som vid andra spel om insatser, används lämpligen spelmarker för att markera vinst och förlust.

Gros pois kan spelas av två till tretton personer, men fungerar bäst på fem eller sex. Man använder en vanlig standardkortlek, dock oftast förkortad. Om sex eller ett färre antal spelare deltar, tas nummerkortet från två till åtta bort. Endast 24 kort återstår i leken, och var och en av de fyra färgerna har valörerna ess, kung, dam, knekt, tio och nio. För varje ytterligare spelare som tillkommer, tas ytterligare en valör med. Med sju spelare läggs de fyra åttorna till, och så vidare.

När kortleken har reducerats till lämpligt antal kort, blandas den av någon av spelarna. Spelaren slår sedan upp korten ett och ett i riktning medsols, med början hos spelaren till vänster. Den som först får ett äss skall ge i den första given.

Giv

Den som är givare blandar korten noga och ger dem till spelaren till höger för kupering. Givaren delar sedan ut tre kort, ett och ett i riktning medsols, med början hos spelaren till vänster. Givaren behåller de överblivna korten i en hög framför sig. Varje spelare tar upp sina tre kort och lägger sedan bort ett av dem dolt med baksidan upp på högen med överblivna kort. När alla spelarna har reducerat sin hand till två kort, börjar den första satsningsrundan.

Kombinationerna

Gros pois innebär att man satsar på vem som har bäst kombination av fyra kort på handen. De giltiga kombinationerna är från högst till lägst: fyrtaal, äkta fluss, oäkta fluss,* fyra kort i samma färg, tretal, tre kort i samma färg, par i ess och två kort i samma färg.

Fyrtaal är fyra kort av samma valör. *Tretal* är tre kort av samma valör och ett kort av en annan valör. Fyra knektar är det högsta fyrtalet. Övriga fyrtaal rankas enligt ordningen på valörerna, med ess högst. Samma sak gäller för tretalen. Klöver knekt kallas *monell* och får användas som en joker vid tre- och fyrtaal, det vill säga tre kort av samma valör och klöver knekt utgör ett fyrtaal och två kort av samma valör och klöver knekt utgör ett tretal. Notera att klöver knekt inte kan användas som joker i någon annan kombination. *Par i ess* är två ess och två kort av andra valörer än ess (och ej klöver knekt).

Äkta fluss är fyra kort av på varandra följande valörer och i samma färg, till exempel ess, kung, dam och knekt i ruter. *Oäkta fluss* är fyra kort av på varandra följande valörer och med ett kort i var och en av de fyra färgerna, till exempel klöver kung, ruter dam, spader knekt och hjärter tio. Alla äkta flussar är likvärdiga, oberoende av toppkort eller färg. Alla oäkta flussar är också likvärdiga.

Fyra kort i färg är fyra kort i samma färg. *Tre kort i färg* är tre kort i samma färg och ett fjärde kort i en annan färg. *Två kort i färg* är två kort i en färg och de två övriga korten i andra färger (eller i en annan färg). Kombinationer med lika många kort i en färg rangordnas inbördes efter summan av poängvärdena för korten i färgen. Essen är värda 11 poäng, klädda kort 10 poäng och nummerkortet har samma värde som valören, det vill säga 10 poäng för tior, 9 poäng för nior och så vidare. Två kort i en färg med kung och dam i den utvalda färgen slår därför samma färg med kung och nio, men är likvärdig med ess och nio. Kombinationerna med två, tre eller fyra kort i en färg brukar benämnas

* I *Hand-bibliotek för sällskapsnöjen och Konsten att spela kort-, boll-, tärnings- och brädspel* placeras oäkta fluss mellan tretal och tre kort i samma färg, medan den i *Ny och fullständig svensk spelbok* placeras mellan fyrtaal och fyra kort i samma färg. Eftersom det senare är den matematiskt korrekta positionen, har jag valt att följa sistnämnda källa på den här punkten.

Kombinationer för gros pois med 24 kort

| Nr | Benämning | Typ | Beskrivning |
|----|--------------|---------------------|--|
| 1 | Nitton | Två kort i färg | Två kort i samma färg, poängsumma 19 |
| 2 | Tjugoo | Två kort i färg | Två kort i samma färg, poängsumma 20 |
| 3 | Tjugoen | Två kort i färg | Två kort i samma färg, poängsumma 21 |
| 4 | Tjugotvå | Par | Två ess (och ej klöver knekt) |
| 5 | Tjugonio | Tre kort i färg | Tre kort i samma färg, poängsumma 29 |
| 6 | Trettio | Tre kort i färg | Tre kort i samma färg, poängsumma 30 |
| 7 | Trettioen | Tre kort i färg | Tre kort i samma färg, poängsumma 31 |
| 8 | Tre nior | Tretal | Tre nior eller två nior och klöver knekt |
| 9 | Tre tior | Tretal | Tre tior eller två tior och klöver knekt |
| 10 | Tre damer | Tretal | Tre damer eller två damer och klöver knekt |
| 11 | Tre kungar | Tretal | Tre kungar eller två kungar och klöver knekt |
| 12 | Tre ess | Tretal | Tre ess eller två ess och klöver knekt |
| 13 | Tre knektar | Tretal | Tre knektar |
| 14 | Trettionio | Fyra kort i färg | Fyra kort i samma färg, poängsumma 39 |
| 15 | Fyrtio | Fyra kort i färg | Fyra kort i samma färg, poängsumma 40 |
| 16 | Fyrtioen | Fyra kort i färg | Fyra kort i samma färg, poängsumma 41 |
| 17 | Oäkta fluss | Stege i fyra färger | Valörer i ordningsföljd, ett kort i varje färg |
| 18 | Äkta fluss | Sekvens | Valörer i ordningsföljd och i samma färg |
| 19 | Fyra nior | Fyrtal | Fyra nior eller tre nior och klöver knekt |
| 20 | Fyra tior | Fyrtal | Fyra tior eller tre tior och klöver knekt |
| 21 | Fyra damer | Fyrtal | Fyra damer eller tre damer och klöver knekt |
| 22 | Fyra kungar | Fyrtal | Fyra kungar eller tre kungar och klöver knekt |
| 23 | Fyra ess | Fyrtal | Fyra ess eller tre ess och klöver knekt |
| 24 | Fyra knektar | Fyrtal | Fyra knektar |

efter sin poängsumma. En kombination bestående av två kort i en färg värda sammanlagt tjugoo poäng benämns till exempel *tjugoo*.

Ibland kan en hand uppfylla villkoren för flera olika kombinationer. Ess, kung och dam i hjärter och ess i spader är både tre kort i färg och par i ess. I alla sådana situationer gäller den högsta kombination, i det här fallet tre kort i färg värda trettioen poäng.

I tabellen ovan visas alla kombinationer från lägst till högst när gros pois spelas med 24 kort. Om man spelar med 36 kort eller fler, kan det hända att poängsumman för till exempel den sämsta trekortsfärgen är lägre än den bästa tvåkortsfärgen. Tre kort i färg räknas ändå som bättre än två kort i färg. Det kan vara lämpligt att i detta fall förtydliga benämningen med att utöver poängsumman också ange antalet kort i färgen.

Den första satsningsrundan

Den spelare som sitter närmast till vänster om givaren kallas för *förhand* och inleder satsningen. Förhand måste satsa ett belopp som inte understiger minimibeloppet och som inte överstiger maximibeloppet. Alla spelare i tur och ordning medsols måste sedan *besvara* satsningen, det vill säga satsa samma belopp som förhand. Det är inte möjligt för spelarna att lägga sig i den första rundan.



Figur 1. Kortlek från 1800-talet, under den tid som grospois spelades i Sverige.

Den spelare som sist besvarar en satsning kallas för *efterhand* till satsningen. Givaren är till exempel efterhand till den första satsningen från förhand. Den spelare som sitter i efterhand till en satsning har rätt att *pocka upp*, det vill säga spelaren har rätt att göra en ny satsning – som lägst minimibeloppet och som högst maximibeloppet – utöver den satsning som besvaras. Notera att det bara är efterhand som har denna möjlighet. Om givaren väljer att pocka upp efter förhands inledande satsning, måste återigen alla spelare besvara den nya satsningen. Ny efterhand till givarens satsning blir spelaren till höger om givaren. Första rundan fortsätter tills en spelare i efterhand nöjer sig med att besvara den senaste satsningen utan att pocka upp.

Fler kort

När den första satsningsrundan är över, tar givaren högen med överblivna och återlämnade kort, blandar den, ger den till spelaren till höger för kupering och delar så ut ytterligare två kort till varje spelare. Kortet delas ut ett och ett, medsols och med början hos spelaren till vänster.

Spelarna sitter nu med fyra kort var på handen. De väljer ut två av korten och lägger dem framför sig med baksidan upp. När alla spelarna har valt ut sina två kort, vänds korten så att baksidan kommer upp. Spelarna har nu två av sina kort dolda på handen och två av dem öppna på bordet.

Den andra satsningsrundan

När alla spelarna har vänt upp korten på bordet, vidtar den andra satsningsrundan. Förhand kan antingen passa eller satsa ett belopp som inte understiger minimibeloppet och inte överstiger maximibeloppet. Om man spelar med en rörlig övre gräns, gäller att den första satsningen inte får överstiga satsen i den första rundan (det vill säga det belopp som varje enskild spelare har satsat i denna runda). Övriga satsningar som sker i samband med att en spelare pockar upp får inte överstiga satsen i den andra rundan (det vill säga det belopp som den spelare som sist satsade eller pockade upp dittills har satsat i den andra rundan).

Om förhand väljer att satsa, får övriga spelare i riktning medsols ange om de passar eller besvarar satsningen. Att passa innebär att spelaren ger upp och lägger bort sina kort, både handkortet och kortet på bordet. De insatser som spelaren dittills har gjort i

given går till den gemensamma potten. Att besvara en satsning innebär att själv satsa motsvarande belopp och därmed vara kvar i spelet.

När alla spelarna har talat efter en satsning och antingen passat eller besvarat den, har efterhand möjlighet att pocka upp. Det innebär att efterhand gör en ny satsning inom de givna gränserna, vilken i sin tur kan pockas upp av den spelare som blir efterhand till denna satsning och så vidare. Notera att en eller flera spelare kan välja att passa efter en satsning och att det är den sista spelaren som *besvarar* satsningen som räknas som efterhand. Om förhand till exempel satsar, spelaren till höger om givaren besvarar satsningen och givaren passar, så är det spelaren till höger om givaren som är efterhand och som har möjligheten att pocka upp.

Om förhand inleder med att passa, fortsätter spelarna i riktning medsols att ange om de vill satsa eller om de passar. Om någon spelare väljer att satsa, har förhand rätt att åter gå med och besvara satsningen när hen står på tur att tala och räknas i sådant fall som efterhand. Notera att det endast är förhand som har denna rättighet. För övriga spelare gäller att de definitivt är ute så fort de har passat. Om förhand väljer att åter passa vid ett sådant tillfälle, är hen dock ute och hens satsningar går till den gemensamma potten.

Om någon spelare gör en inledande satsning, fortsätter den andra satsningsrundan tills en spelare i efterhand avstår från att pocka upp eller tills övriga kvarvarande spelare väljer att passa efter en satsning. Om alla spelare fram till och med givaren däremot inleder med att passa, finns det ingen vinnare i given. Alla satsade pengar ligger kvar och ingår i den gemensamma potten i nästa giv. Notera att förhand i detta fall inte har rätt att gå in och satsa. Om förhand har en stark hand, kan hen inleda den andra rundan med att passa för att hamna i efterhand till en eventuell satsning och därmed ha möjligheten att pocka upp. Förhand riskerar dock i sådant fall rundpass och att den starka handen blir värdelös.

Om alla spelare utom en har passat sedan minst en satsning har skett i den andra satsningsrundan, tillfaller hela potten den kvarvarande spelaren. Om den andra rundan avslutas med att efterhand avstår från att pocka upp, lägger alla kvarvarande spelare upp sina två handkort på bordet. Den som har den högsta kombinationen vinner. Om förstaplatsen delas av fler än en spelare, vinner den av dem som sitter i förhand (det vill säga som sitter först i den ordning som spelarna fick sina kort).

Det fortsatta spelet

Turen att ge fortsätter medsols. Spelaren till vänster om givaren i den avslutade given bli därför ny givare i nästa giv.

Källor

1. Nils Wilhelm Lundequist, *Konsten att spela kort-, boll-, tärnings- och brädspel, m.m.: Tredje häftet* (Bokhandlaren N. W. Lundequist, Uppsala, 1849), sid. 108–112.
2. Karl Johan Lindskog, *Ny och fullständig svensk spelbok* (D.F. Bonniers förlag, Göteborg, 1847), sid. 253–255.
3. *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster: Första delen, Tredje häftet* (L.J. Hjerta, Stockholm, 1839), sid. 327–330.
4. August Daniel Binzer och Heinrich August Pierer, *Encyclopädisches wörterbuch der wissenschaften, künste und gewerbe*, vol. 8 (Literatur-comptoir, Altenburg, 1827), sid. [593–594](#).