

Lanter



Inledning

Lanter är ett historiskt sticktagningsspel med budgivning som spelas av fyra deltagare. Spelet går ut på att bli spelförare och ta fler stick än någon annan eller att gå med som motspelare och ta minst ett stick.

Ursprungligen avsågs med lanter femkortsvarianten av det engelska *lanterloo*. Spelet omtalas både i Danmark och Sverige under namnet *lanter* eller *lantring*. I två svenska spelböcker från mitten av 1800-talet ges beskrivningar som på flera punkter skiljer sig från det ursprungliga *lanterloo*. Spelet har nu tydliga influenser av polskt pass och det dansk-tyska spelet *mousel*. De fyra knektarna är stående trumf – som i polskt pass – till skillnad från *lanterloo* där bara klöver knekt är stående trumf. Det är oklart hur utbredd denna variant var och hur länge den spelades i Sverige.

Kortleken och kortens rangordning

Man spelar med 24 kort. Valörerna från två till åtta tas bort från en vanlig kortlek. De fyra knektarna är stående trumf vid sidan av den färg som väljs. Rangordningen i trumf är från högst till lägst: klöver knekt, spader knekt, hjärter knekt och ruter knekt; sedan följer övriga kort i den utvalda trumffärgen i vanlig ordning, det vill säga ess, kung, dam, tio och nio. I sidofärgerna är ordningen från högst till lägst: ess, kung, dam, tio och nio.

Förberedelser

Spelarna måste komma överens om insatsen i en giv. Den skall vara delbar med fyra, till exempel fyra kronor.

Insats

När en ny giv påbörjas, sätter givaren den överenskomna insatsen i en gemensam pott. Notera att potten kan ha kvar ett innehåll från föregående giv och att givarens insats då läggs till det befintliga innehållet.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut fyra kort var, två och två, med början hos spelaren till vänster. De kvarvarande åtta korten bildar talongen.

Budgivningen

Förhand börjar tala i budgivningen. Varje spelare får bara tala en gång. En spelare som talar kan säga pass och därmed avstå från möjligheten att bli spelförare eller säga *lov* (som i uttrycket "Får jag lov?") och gör anspråk på att bli spelförare. Om en spelare har

bjudit lov och en spelare som talar efter det har tre eller fyra knektar, måste hen bjuda *bättre lov* och därmed straffa det föregående budet. Bättre lov är ett rent tvångsbud som bara kan bjudas av en spelare med det erforderliga antalet knektar.

Om alla spelarna säger pass, är given slut. Turen att ge går vidare medsols, och den nya givaren lägger en ny insats i potten. I annat fall är den som har bjudit lov – eller i förekommande fall bättre lov – spelförare.

Köpet

Om någon spelare har trätt in i rollen som spelförare, får hen möjlighet att köpa från talongen. Spelföraren får köpa ett eller fyra kort eller stå nöjd. När spelföraren har köpt, anger hen trumffärg.

När trumffärgen har angivits, måste övriga spelare bestämma sig för om de vill gå med och om de i så fall vill köpa. Spelaren till vänster om spelföraren agerar först, och turen går sedan vidare medsols. En spelare som går med köper valfritt antal av de kort som finns kvar i talongen eller står nöjd. En spelare som inte går med kastar in korten. Om ingen vill gå med, tar spelföraren hela potten utan spel. Om bättre lov har bjudits, måste spelaren som bjöd lov gå med.

Spelet av korten

När det är avgjort vilka som går med och alla köp är avslutade, spelar spelföraren 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. Den som vinner ett stick spelar ut till nästa.

Betalningen

Spelföraren går hem om hen tar fler stick än någon annan av de kvarvarande spelarna. Det innebär att hen behöver två stick, om övriga stick är fördelade på två olika spelare, och minst tre stick, om endast en annan spelare har tagit stick. För övriga spelare som har gått med gäller att de måste ta minst ett stick.

Spelare som inte har nått sina föreskrivna mål betalar till potten innan den delas upp. Spelföraren sätter pottens innehåll, om hen har tagit minst ett stick och någon annan spelare har tagit minst lika många stick som spelföraren, och spelföraren sätter två gånger pottens innehåll, om hen inte har tagit ett enda stick. För övriga spelare gäller att de betalar pottens innehåll, om de inte har tagit något stick.

När spelarna har betalat, delas potten upp. Alla spelare som har tagit minst ett stick får en fjärdedel av pottens innehåll per taget stick. Om spelföraren inte har nått sitt mål och därför har betalat till potten, gäller fortfarande att hen får en fjärdedel per taget stick vid delningen av potten.

Lanter

Om spelföraren har alla fyra knektarna på givarhanden eller efter köpet, kallas det för *lanter*. Spelföraren kan omedelbart lägga upp handen. Övriga spelare betalar till potten som om de hade gått med, och spelföraren tar sedan hela potten.

Källor

1. *How to Play Chess Billiards Bagatelle Whist Loo Cribbage Draughts Backgammon Dominoes and Minor Games at Cards* (B. Blake, London, cirka 1870), sid. 45–46.
2. Ordbog over det danske sprog, Lanter. https://ordnet.dk/ods/ordbog?entry_id=60108366&query=Lantring&hi=Lantring
3. *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster: Första delen, Tredje häftet* (L.J. Hjerta, Stockholm, 1839), sid. 291–292.
4. Ludvig Teodor Öberg, *Nyaste Spelbok* (J.W. Lundberg, Stockholm, 1858), sid. 153–154.