

# Plump



## Inledning

Plump eller beredskap är ett sticktagningsspel med budgivning för tre eller fler spelare. Det gäller att ta exakt det antal stick man bjuder. Den här texten baseras på de skriftliga källorna nedan och på författarens egen erfarenhet vid spelbordet.

## Kortleken

Man använder en standardkortlek med 52 kort. Rangordningen är den vanliga, det vill säga ess högst och tvåa lägst.

## Antalet stick

Antalet stick som spelas varierar från giv till giv. I den första given spelas tio stick, och sedan räknar man ner till ett. I varje ny giv spelas ett stick färre än i föregående giv. När man har kommit ner till ett, spelas ytterligare en giv med ett stick och sedan räknar man upp igen. Varje ny giv spelas med ett stick fler än föregående giv. När man åter har kommit upp till tio stick och den given har spelats färdigt, är partiet slut. Varje antal stick förekommer således i två givar, en på väg ner och en på väg upp.

Om fler än fem spelare deltar, räcker korten inte till för alla spelarna i de första och sista givarna. Man startar och slutar då på det högsta antalet stick som är möjligt, vid spel på sex personer till exempel åtta stick.

A. *Variant:* Om man spelar på tre eller fyra spelare, startar och slutar man på tretton stick. *Alternativ version av denna variant:* Om man spelar på tre eller fyra spelare, startar och slutar man på tolv stick.

B. *Variant:* Man spelar lika många givar med ett stick som antalet spelare. Om man till exempel spelar på fem personer och har spelat färdigt den första given med två stick, så följer fem givar med ett stick, sedan en giv med två stick och så vidare.

Stick	Adam	Berit	Cecilia	David
10	15	10	12	♠
9	♣	16	♣	11
8	14	♣	10	10
7	0	1	5	0
6				

Figur 1. Övre delen av ett protokoll för plump. Budgivningen i given med sju stick har just avslutats.

*C. Äldre variant:* Man räknar bara ner och slutar när man har spelat färdigt givnen med ett stick.

## Protokollet

Spelarnas poäng bokförs i ett protokoll. Den spelare som för protokollet gör en kolumn längst till vänster för antalet stick som spelas i respektive giv. Kolumnen brukar fyllas i innan spelet börjar, så att spelarna får en överblick över spelet. Till höger om kolumnen med antal stick görs en separat kolumn för varje spelare.

## Trumf

I den variant som är huvudvariant i detta dokument spelas alla givarna i sang, det vill säga utan trumffärg, men det finns olika traditioner.

*D. Variant:* Alla givarna spelas med trumf.

*E. Variant:* Den första givnen spelas i sang. Övriga givar spelas normalt med trumf, men spelas i sang om uppslagskortet som bestämmer trumf är ett ess. Denna variant finns bara omtalad i svensk spellitteratur med variant C ovan (när man bara räknar ner). Om man räknar upp igen, som i huvudvarianten, spelas förstås även den sista givnen i sang. *Alternativ version av denna variant:* Övriga givar spelas i sang, om uppslagskortet är ett ess eller en kung.

## Giv

Givnen går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut lika många kort till varje spelare som antalet stick i den aktuella givnen. Kortet delas ut ett och ett med början hos förhand, det vill säga spelaren till vänster om givaren. Kvarvarande kort används inte, utan läggs åt sidan.

*F. Variant:* Om man använder variant D eller E ovan och den aktuella givnen spelas med en trumffärg, skall givaren när hen har delat ut korten till alla spelarna slå upp nästa kort. Färgen på kortet anger trumf. Kom ihåg att vissa valörer på uppslagskortet när man använder variant E innebär att givnen spelas i sang. – Om man är fyra spelare och spelar en giv med tretton stick, kommer alla korten att delas ut till spelarna. Givaren slår då först upp ett kort för trumf, tar sedan upp kortet, blandar igen och delar ut alla korten till spelarna.

## Budgivningen

Varje spelare bjuder det antal stick som hen tror sig kunna ta. Budet skall vara en siffra, från noll upp till det antal stick som spelas i den aktuella givnen. Förhand börjar bjuda, och turen går vidare medsols. Givaren står sist i tur och får inte ge ett bud så att summan av antalet bjudna stick för alla spelarna är lika med antalet stick i den aktuella givnen. Om fyra personer till exempel deltar i en giv med tio stick och de tre första buden är fem, noll och två, får givaren inte bjuda tre. Buden noteras i respektive spelares kolumn.

*G. Variant:* Alla spelarna inklusive givaren får ge valfritt bud. När budgivningen är slut, anger givaren om spelarna tillsammans har bjudit ”över” (fler bjudna än spelade stick), ”under” (färre bjudna än spelade stick) eller ”jämnt” (lika många bjudna som spelade stick).

*H. Variant:* I givar med ett stick får man bara se övriga spelares kort när man bjuder, inte sitt eget. Varje spelare skall hålla upp sitt kort med bildsidan framåt så att övriga spelare kan se det, till exempel hålla det mot pannan.

*I. Variant:* En spelare får inte bjuda noll två givar i rad. (Denna regel gäller förstås inte för givaren om givaren därmed förhindras att följa regeln att budsumman inte får vara lika med antalet stick i given.)

*J. Variant:* Budgivningen sker inte i turordning, utan man räknar ner högt från tre och sedan visar alla spelarna samtidigt med fingrarna eller säger högt hur många stick de bjuder. Om man spelar med denna variant, finns det inget krav på att budsumman inte får vara lika med antalet stick i given.

*K. Variant:* Om man spelar med trumf, får den spelare som bjöd flest stick välja trumffärg. Om flera spelare delar förstaplatsen, väljs trumf av den av dem som sitter närmast givaren i riktning medsols. Man låter förstås bli att slå upp ett kort för att ange trumf. Denna variant innebär att spelarna i viss mån bjuder i blindo, utan att säkert veta vilken färg som blir trumf.

## Spelet av korten

När budgivningen är avklarad, spelar förhand ut till första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg, men får annars spela valfritt kort. Om det finns en trumffärg och 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 av ett stick spelar ut till nästa.

*L. Variant:* Den spelare som bjöd flest stick spelar ut till första sticket. Om flera spelare delar förstaplatsen, spelar den av dem ut som sitter närmast givaren i riktning medsols.

*M. Variant:* Om man spelar med trumf, råder trumftvång vid sticktagningen. Spelarna måste som vanligt alltid följa färg, om de kan, men en spelare som inte kan följa färg måste om möjligt spela trumf. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får saka valfritt kort.

## Poängsättning

När sticktagningen är slut, räknar varje spelare antalet tagna stick. En spelare som tar exakt det antal stick som hen bjöd får 10 poäng plus 1 poäng per stick. Detta kan enkelt markeras genom att sätta en etta framför spelarens bud i protokollet (utom i det ovanliga fall spelaren bjöd tio stick eller fler, då tiotalssiffran ökas med ett). En spelare som misslyckas får 0 poäng, vilket markeras med en plump över budsiffran i protokollet (se figur 1 ovan).

*N. Variant:* En spelare som bjuder noll och inte tar något stick får bara 5 poäng, eftersom detta anses vara ett lättare bud. I sådant fall skrivs nollan lite förskjutet till vänster i protokollet. Om spelaren lyckas, skrivs en femma efter nollan så att det står "05" i protokollet.

*O. Variant:* En spelare som tar exakt det antal stick som hen bjöd får alltid en etta före budet i protokollet, även om hen bjöd tio stick. En spelare som bjuder alla stick i den första eller sista given och lyckas får således 110 poäng, inte 20 poäng.

## Parti

Turen att ge går vidare medsols. När sista given har avslutats, summeras poängen i varje spelares kolumn. Den spelare som sammanlagt har flest poäng vinner partiet.

## Historisk kommentar

Plump är en variant av det engelska spelet *Oh! Well*, som är känt sedan början av 1930-talet. I den ursprungliga varianten spelades samma antal stick med samma antal kort i varje giv. Ett parti gick först till 100 poäng.

Olika varianter av Oh! Well har spridit sig till många länder under många olika namn. I Sverige kallades det först *beredskapswhist* eller *beredskap*. Det antas allmänt att spelet fick sitt ursprungliga svenska namn för att det populariserades under beredskapsåren 1939–1945. Numera kallas det oftast *plump*, eftersom ett misslyckat bud markeras med en plump i protokollet. Ursprungligen strök man över budsiffran.

## Källor

1. Ulf Schenkmanis, *Kortspel & patienser* (ICA bokförlag, Västerås, 1988), sid. 75–77.
2. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1949), sid. 60–61.
3. Lennart Edberg, *Roligt nästan jämt* (Prisma, Stockholm, 1968), sid. 62–65.
4. Dan Glimne, *Kortspelshandboken* (Wahlströms, Stockholm, 1996), sid. 48–49.
5. Bo Norlin, *Spela kort och lägga patients* (Natur och kultur, Stockholm, 1996), sid. 46–47.
6. Plump regler. [Läst den 28 maj 2023]. <https://www.spelregler.org/plump-regler/>
7. Hur man spelar Plump. [Läst den 28 maj 2023]. <https://www.roligakortspel.se/plump-regler/>
8. Plump – Regler & tips. [Läst den 28 maj 2023]. <https://reglerna.nu/plump-regler/>



Figur 2. Foto från beredskapstiden.