

Puff



Lyckans Talisman

<https://bradspel.lyckans-talisman.se>

Inledning

Puff eller *puffspiel* spelas på samma spelplan och med samma uppsättning brickor som backgammon eller svenskt brädspel. Det var länge den mest utbredda varianten av brädspel i det tyska språkområdet och är förmodligen en vidareutveckling av de italienska spelen *buffa cortese* och *buffa de baldrac*, som är kända sedan medeltiden. Puff har förekommit i flera olika varianter. Här återges reglerna för *lång puff*, *konträr puff* och *dubbel konträr puff*.

Tillbehör

Puff spelas på ett rektangulärt bräde som har tolv *tungor* längs vardera långsidan. Brädet omges av en sarg, och i mitten av brädet finns ytterligare en sarg som går från långsida till långsida och delar upp brädet i fyra grupper om sex tungor. Varje sådan grupp bildar ett *kvarter*. Tungorna är omväxlande mörka eller ljusa. En del bräden är vikbara på mitten. Varje halva omges då av en sarg, och de två halvornas sarger sammanfogas med gångjärn. De två sammanfogade sargdelarna fungerar som mittsarg. Till spelet hör även två par tärningar samt femton svarta och femton vita brickor.

Förberedelser

Puff spelas av två personer som sitter mitt emot varandra på varsin sida om brädets långsidor. Spelarna väljer varsitt tärningspar och kommer överens om vem som skall ha de vita brickorna och vem som skall ha de svarta. Startuppställningarna och brickornas väg på brädet skiljer sig för de tre varianterna av spelet, men reglerna är i övrigt lika.

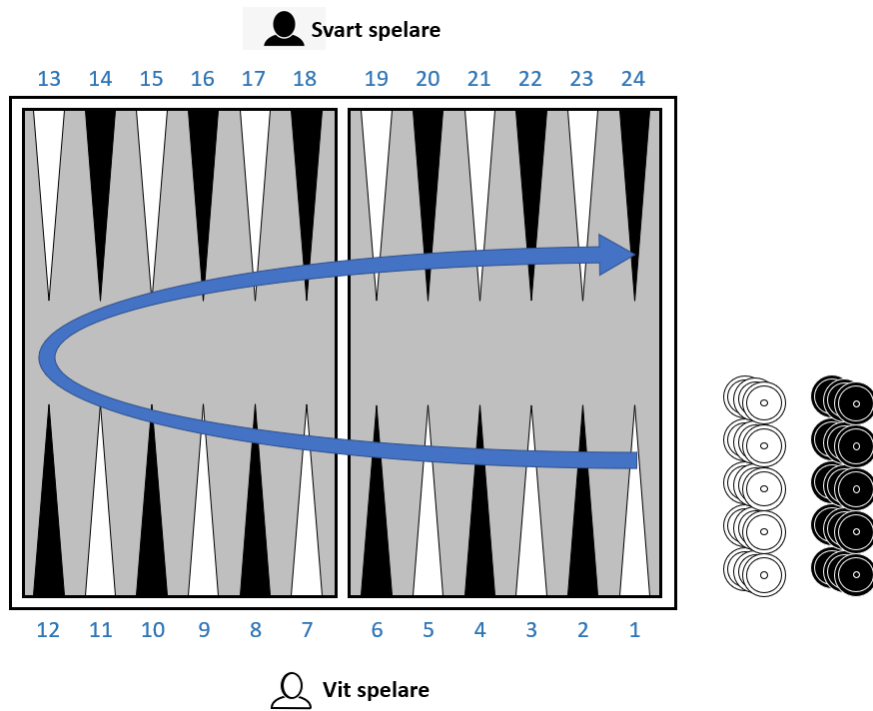
Vid *lång puff* ställer den ena spelaren alla sina brickor på kortsidan utanför valfritt kvarter på sin sida av brädet. Den andra spelaren ställer sina brickor utanför samma kvarter. Om den första spelaren väljer det högra kvarteret på sin sida, kommer båda spelarna gå medsols runt brädet, och i annat fall kommer de gå motsols.

Vid *konträr puff* ställer den ena spelaren alla sina brickor på kortsidan utanför det högra kvarteret på sin sida av brädet, medan den andra spelaren ställer sina brickor utanför det vänstra kvarteret på sin sida av brädet. Den första spelaren går medsols runt brädet och den andra spelaren går motsols.

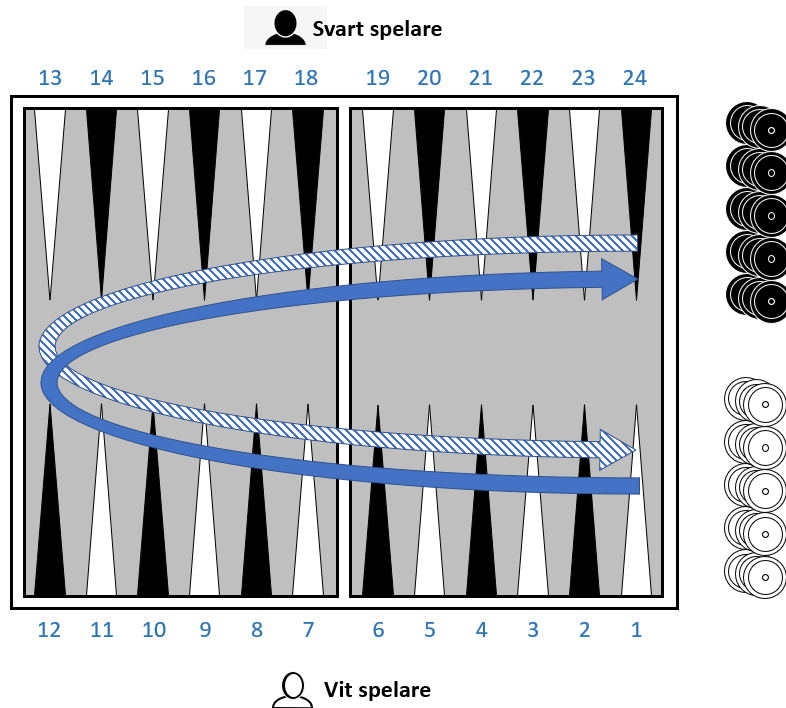
Vid *dubbel konträr puff* ställer den ena spelaren alla sina brickor på kortsidan utanför valfritt kvarter på sin sida av brädet. Den andra spelaren ställer sina brickor utanför det kvarter på den första spelarens sida av brädet som denne inte valde. Om den första spelaren väljer det högra kvarteret, kommer hen gå medsols runt brädet och den andra spelaren kommer gå motsols. Det omvända gäller, om den första spelaren väljer det vänstra kvarteret.

Spelet är en kapplöpning och går ut på att snabbast möjligt föra sina brickor ett varv runt brädet. Vid *lång puff* rör sig spelarna i samma riktning och längs samma bana från start till mål. Vid *konträr puff* rör de sig i motsatt riktning, och den ena spelarens startpunkt är den andra spelarens mål. Vid *dubbel konträr puff* rör de sig i motsatt riktning, och spelarnas startpunkter och mål är alla olika.

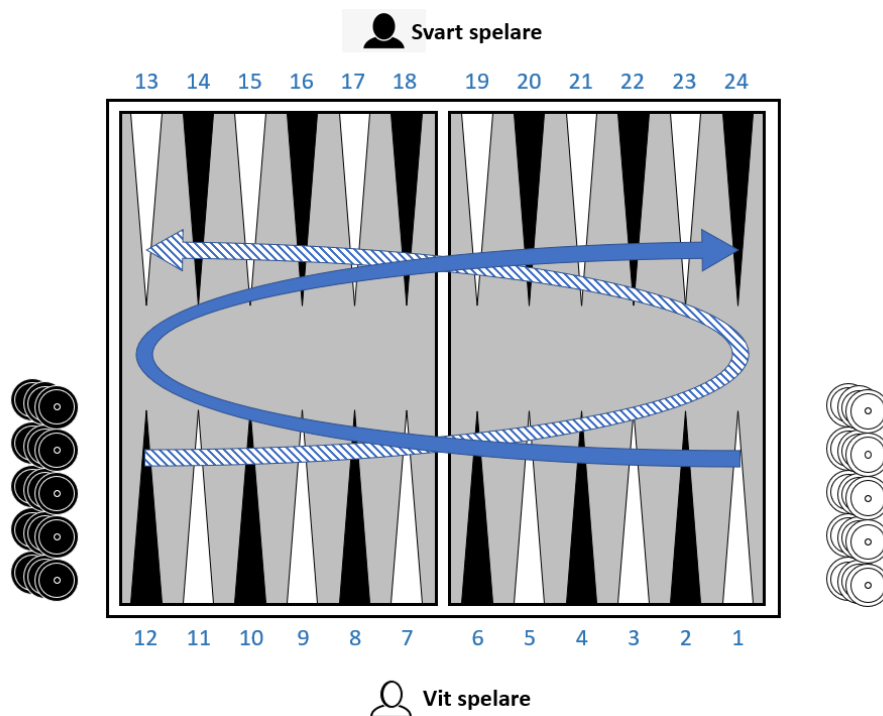
När brickorna har placerats i utgångsställningen, slår spelarna med varsin tärning. Den spelare som slog högst får förmånen av att börja. Om tärningarna visar lika, slår man igen.



Figur 1. Exempel på uppställning för lång puff. Båda spelarna flyttar medsols i stigande nummerordning på tungorna.



Figur 2. Exempel på uppställning för konträr puff. Vit spelare flyttar medsols längs den fyllda pilen i stigande nummerordning på tungorna. Svart spelare flyttar motsols längs den streckade pilen i fallande nummerordning på tungorna. Tungorna är numrerade ur vits synvinkel.



Figur 3. Exempel på uppställning för dubbel konträr puff. Vit spelare flyttar medsols längs den fyllda pilen i stigande nummerordning på tungorna. Svart spelare flyttar motsols längs den streckade pilen i fallande nummerordning på tungorna (men med ett hopp i nummerföljden vid tunga 1). Tungorna är numrerade ur vits synvinkel.

Förflyttningen av brickorna

Den spelare som börjar slår med båda tärningarna för att bestämma hur brickorna skall flyttas, och spelarna turas sedan om att slå. Om tärningarna visar olika antal ögon, måste spelaren på tur först flytta fram någon av sina brickor lika många tungor framåt som antalet ögon på den tärning som visar lägst. En bricka som flyttas för en tärning flyttas direkt till den tunga som utgör slutdestination och landar där. Om spelaren inte kan flytta för den tärning som visar lägst, måste hen avstå från att flytta. Detta kallas för att *fåta*. Notera att spelaren i detta läge är tvingad att fåta *både* den tärning som visar lägst *och* den som visar högst. Om spelaren kan flytta för den tärning som visar lägst, flyttar hen sedan på motsvarande sätt antingen samma bricka som nyss flyttades eller någon annan bricka lika många tungor framåt som antalet ögon på den tärning som visar högst. Om spelaren inte kan flytta för den tärning som visar högst, måste hen fåta denna.

Om en spelare väljer att flytta en och samma bricka för båda tärningarna, säger man att spelaren *tar fullt med en*. Lägg märke till att detta betraktas som två separata förflyttningar. Brickan får därför inte flyttas direkt till den tunga som utgör slutdestination, utan måste mellanlanda på tungan lika många tungor framåt som antalet ögon på den tärning som visar lägst.

Om båda tärningarna visar samma antal ögon, har spelaren slagit en *pasch* (eller *alla* med svensk brädspelsterminologi). En spelare som slår sin första pasch i ett parti flyttar först för var och en av tärningarna på motsvarande sätt som när tärningarna visar olika. Om spelaren kan flytta för båda tärningarna, flyttar hen sedan för antalet ögon på den

sida som är diametralt motsatt den uppvända för vardera tärningen. Om spelaren inte kan flytta för båda tärningarnas uppvända sidor, måste hen fåta *både* de förflyttningar som inte kan göras för de uppvända sidorna *och* båda förflyttningarna för de nervända sidorna. Om spelaren kan flytta för de uppvända sidorna men inte för de båda nervända sidorna, fåtar hen de förflyttningar som inte kan göras. Summan av antalet ögon på diametralt motsatta sidor av tärningarna är alltid sju. Det innebär att antalet ögon på undersidan är sju minus dem på ovasidan. En spelare som till exempel slår två femmor flyttar först för två femmor sedan för två tvåor. Precis som när tärningarna visar olika, får spelaren vid varje förflyttning välja mellan att flytta nya brickor eller brickor som redan tidigare har förflyttats i det aktuella slaget.

Om en spelare redan har slagit pasch tidigare i ett parti och åter slår en pasch, flyttar spelaren *två* gånger för de uppvända sidorna av tärningarna och *två* gånger för de nervända. Om spelaren inte kan göra alla fyra förflyttningarna för de uppvända sidorna, måste hen fåta både de förflyttningar som inte kan göras för de uppvända sidorna och alla förflyttningarna för de nervända sidorna. Om spelaren kan flytta alla fyra gångerna för de uppvända sidorna men inte alla fyra gångerna för de nervända sidorna, fåtar hen de förflyttningar som inte kan göras. Spelaren slår sedan ännu en gång. Notera att detta görs även om hen har fåtat delar av eller hela slaget. Om tärningarna visar olika, flyttar spelaren som vanligt. Om tärningarna visar lika igen, flyttar spelaren två gånger för de uppvända och två gånger för de nervända sidorna på samma sätt som i det första slaget och slår ännu en gång. Samma procedur upprepas för varje ytterligare pasch i rad som spelaren slår.

Variant: Om spelaren på tur slår pasch fyra gånger i rad, får hen den fjärde gången bara flytta en gång var för varje uppvänd sida av tärningarna och får inte slå igen vid detta tillfälle, utan har därmed avslutat sin tur.

Variant: En spelare som inte lyckas göra alla fyra förflyttningarna för både ovasidan och undersidan av tärningarna vid en pasch får inte slå igen.

Variant: Den kombination som tärningarna visar när spelarna slår för att avgöra vem som skall börja blir *generalpasch*. Om spelarna måste slå flera gånger, är det sista och avgörande slaget som räknas. Om den ena spelarens tärning till exempel visar fyra ögon och den andra spelarens tärning två ögon, så blir slaget fyra och tvåa generalpasch. En spelare som slår generalpasch i det fortsatta spelet får ange valfri pasch och flyttar sedan för denna istället för de ögon som tärningarna visar. Den valda paschen behandlas precis som om spelaren hade slagit den på vanligt sätt. Om spelaren till exempel redan har slagit en pasch i partiet, flyttar hen dubbelt och slår igen.

En spelare får inte avstå från att flytta för att hen anser slaget vara ofördelaktigt. Om spelaren kan flytta för antalet ögon på den tärning som hen skall flytta för utan att fåta, måste hen göra det. Det finns dock inget krav att flytta på ett sätt som gör att spelaren kan undvika att fåta eventuella senare förflyttningar i det aktuella slaget. Om en spelare till exempel flyttar för trea och femma och kan flytta på två olika sätt för trean, varav hen i ena fallet sedan inte kan flytta för femman, måste spelaren flytta för trean men behöver inte välja den flytt som sedan gör det möjligt att flytta för femman.

Brickorna måste först spelas in

Så länge en spelare har brickor kvar utanför sitt startkvarter, får hen bara utnyttja slagen till att spela in brickor på brädet. En bricka som spelas in flyttas direkt till tungan

med samma nummer som antalet ögon på tärningen som spelaren flyttar för och landar där. En bricka som spelas in för en etta landar således på den första tungan i spelarens startkvarter, och en bricka som spelas in för en sexa landar på den sista tungan. En spelare får inte flytta någon annan bricka på brädet förrän hen har spelat in samtliga brickor. Om spelaren inte kan spela in en bricka för den tärning hen flyttar för, måste spelaren fåta även om hen skulle kunna flytta andra brickor på brädet. När en spelare har spelat in alla sina brickor, kan spelaren börja flytta fram brickorna i brädet.

Notera att med numret på den tunga där en inspelad bricka landar avses tungans nummer i spelarens färdväg. Det innebär att tunga nummer 24 för svart spelare i figur 2 och tunga 12 i figur 3 räknas som tunga nummer 1 när svart spelar in brickor, och så vidare för övriga tungor i svarts första kvarter.

Blottor och band

En ensam bricka på en tunga kallas för en *blotta*, medan två eller fler brickor utgör ett *band*. När man flyttar en bricka så att det bildas ett band på en tunga sägs man *lägga band* eller *binda*, och flyttar man bort brickor från ett band så att bara en ensam bricka återstår sägs man *bryta band*.

Om en spelare landar eller mellanlandar på en tunga där motspelaren har en ensam bricka – en blotta – är motspelarens bricka slagen och måste börja om från början. Notera att detta gäller även när en spelare spelar in brickor på någon av motspelarens ensamma brickor. Slagna brickor läggs utanför brädet på samma plats som de hade vid startuppställningen.

En spelare som har en slagen bricka utanför brädet får inte flytta fram någon annan bricka förrän den slagna brickan åter kommit i spel. Det görs ingen skillnad mellan brickor som aldrig kommit in på brädet och brickor som har kommit in men sedan slagits. De spelas in på samma sätt. Det är möjligt att få fler än en bricka utslagen, och en spelare kan ha en blandning av brickor som är slagna och som aldrig kommit in. Alla brickor utanför brädet måste komma i spel innan spelaren får flytta andra brickor på brädet.

En spelare som flyttar fram en bricka får varken landa eller mellanlanda på en tunga där motspelaren har ett band. Brickor som ligger i ett band är därför fredade och kan inte slås. Det är svårt för en spelare att passera områden där motspelaren har band som ligger väl samlade. Sex eller sju band i rad kallas för en *bro* eller en *kedja*.

Att spela hem brickorna

När en spelare har samlat alla sina brickor i det fjärde och sista kvarteret, får spelaren börja ta ut eller spela hem brickorna. En bricka spelas hem om den flyttas för en tärning som visar fler ögon än vad som behövs för att placera den på den sista tungan i det fjärde kvarteret. Hemspelade brickor tas bort och läggs utanför brädet. Det är bara tillåtet att spela hem en bricka om den ligger sist eller på delad sistaplats bland spelarens brickor i det fjärde kvarteret. En spelare som inte kan spela hem den sista brickan för antalet ögon på den tärning hen flyttar för måste flytta fram en bricka inom det fjärde kvarteret, men får inte lämna det. Om det heller inte går på grund av motspelarens band, måste spelaren fåta.

Variant: Det är också tillåtet att spela hem en bricka, om den tärning spelaren flyttar för visar exakt så många ögon som behövs för att placera brickan på en tänkt tjugofemte

tunga utanför brädet, det vill säga exakt ett öga mer än vad som behövs för att placera brickan på den tjugofjärde och sista tungan. Detta gäller oavsett brickans placering i förhållande till spelaren övriga brickor, men förstås fortfarande under förutsättning att alla spelarens brickor är samlade i det fjärde kvarteret.

Om en eller flera brickor slås för en spelare som har börjat spela hem sina brickor, får inga fler brickor spelas hem förrän den eller de slagna brickorna återbördats till det fjärde kvarteret.

Den spelare som först spelar hem alla sina brickor har vunnit partiet. Om motspelaren vid detta tillfälle fortfarande har minst en bricka kvar i sitt första kvarter, har hen blivit *schneider* (*jan* med svensk brädspelsterminologi). Seger med schneider räknas dubbelt. Om motspelaren har en eller flera brickor slagna, vinner spelaren trefalt.

Variant: En spelare som samlar alla sina brickor på en enda tunga har gjort ett *torn* och vinner fyrfalt. Det spelar ingen roll vilken tunga det är. En spelare som placerar alla sina brickor i en lång rad av femton på varandra följande tungor har gjort en *gåsmarsch* och vinner trefalt. Spelaren måste uppnå dessa ställningar efter att ha flyttat färdigt för det sista slaget. Om spelaren uppnår ställningen när hen har flyttat för en del av slaget men sedan raserar den när hen flyttar för resten, räknas det inte som vinst.

Regelvariant för lång puff

Det finns en källa som omnämner annorlunda regler för hur brickor spelas in och hur den första paschen hanteras vid lång puff. En spelare som slår sin första pasch flyttar bara för ögonen på ovansidan av tärningarna, precis som vid ett vanligt slag. Övriga pascher behandlas enligt ovan, det vill säga spelaren flyttar två gånger för varje ovasida, två gånger för varje undersida och slår sedan igen.

Den spelare som börjar i ett parti lång puff måste spela in två brickor i sitt första slag, en för vardera tärningen. Det är inte tillåtet att slå blottor för spelare som ännu inte spelat alla sina femton brickor. När den andra spelaren slår sitt första slag, måste hen också om möjligt spela in två brickor. Om en tärning placerar en bricka på en tunga som är upptagen av ett band eller en blotta, måste spelaren fåta den tärningen. Spelaren behöver inte flytta för den lägsta först, utan det är tillåtet att spela in en bricka för den tärning som visar högst och fåta den som visar lägst.

I alla slag efter det första, måste spelarna som vanligt flytta för den lägsta tärningen först. Så länge en spelare inte har spelat in samtliga sina brickor, kan hens blottor inte slås. Motspelaren får varken landa eller mellanlanda på en tunga där spelaren har en blotta. En spelare som inte har spelat in samtliga sina brickor får inte flytta fram brickor som redan är inspelade på brädet. Det är däremot tillåtet att ta spela in en bricka i en förflyttning, men bara låta det bli en mellanlandning och istället även göra nästa förflyttning med samma bricka. Om spelaren flyttar för en pasch annan än sin första kan hen göra fler mellanlandningar och förflyttningar, men när hen väl låter brickan landa för att göra nästa förflyttning med en annan bricka eller för att slå igen med tärningarna eller för att hen har avslutat sin tur, så får brickan inte flyttas fram igen förrän spelaren har spelat in alla sina brickor.

Speltips

Här följer några speltips från litteraturen. I lång puff försöker spelarna hålla ihop sina band och helst skapa en bro. Om en spelare har banden väl samlade och lyckas slå några

blottor för motspelaren, har dessa ofta svårt att ta sig förbi och fastnar lätt bakom banden. I bästa fall tvingas motspelaren fåta allor eller andra värdefulla slag.

I konträr puff är broar inte lika användbara, eftersom man kolliderar med motspelarens band på vägen och då ofta tvingas bryta band. Den bästa taktiken är att rycka fram med enstaka band och lämna kvar huvuddelen av sina brickor i det första kvarteret. Man försöker ta sig förbi motspelarens band och lägga egna band långt bak i sitt sista kvarter, som samtidigt utgör de första tungorna i motspelarens färdväg. När man har fått något eller några band på plats, kan man använda sina brickor i det första kvarteret för att slå blottor som motspelaren lämnar. Regeln att man först måste flytta för den lägsta tärningen gör det svårt för motspelaren att spela in slagna brickor. Om en spelare till exempel har band på sina två sista tungor, måste motspelaren fåta alla slag som innehåller ett eller två när hen spelar in brickor.

Vid dubbel konträr puff försöker man skapa några sammanhängande band i början av sitt första kvarter och sedan bibehålla dessa tills man skapat band i slutet av sitt fjärde kvarter. Om man har några band i rad från sin första tunga och några band i rad i det fjärde kvarteret som går fram till den sista tungan, bildar de tillsammans ett sammanhängande hinder i motspelarens färdväg. Man flyttar i fortsättning fram de främsta banden i sitt första kvarter. Bandet på den första tungan blir således det sista bandet som bryts och avancerar framåt.

Källor

1. Friedrich Anton, *Encyclopädie der Spiele*, 3:e uppl. (Verlag Otto Wigand, Leipzig, 1879), sid. 393–394.
2. Tom Wilson, *Illustrerad spelbok* (Looström & komp:s förlag, Stockholm, 1888), sid. 254–256 [samma text som i referens 1, men översatt till svenska].
3. Heinrich A. Pierer, ”Puffspiel”, i *Pierer's Universal-Lexikon*, band 13 (H. A. Pierer, Altenburg, 1861), sid. 861–862. <http://www.zeno.org/Pierer-1857/A/Puffspiel>
4. Johann Christoph Friedrich Guts Muths och Otto Schettler, *Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und des Geistes* (Verlag von G.A. Grau & Cie, Hof, 1878), sid. 352–354.
5. Georg Grimm, *Neuestes Spielbuch* (Otto Wigand, Leipzig, 1840), sid. 320–324.
6. Matthias Mala, *Die schönsten Backgammon-Spiele* (BoD – Books on Demand, Nordstedt, 2013), sid. 64–71.
7. Robert E. Lembke, *Das grosse Haus- und Familienbuch der Spiele* (Lingen Verlag, Köln, 1974), sid. 145–147.