

Regler för bräde



Lyckans Talisman

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

Inledning

Den traditionella svenska formen av bräde uppfanns förmodligen i Nederländerna någon gång under medeltiden och kom till Sverige via Tyskland. Spelet kallades ursprungligen för *verkehren* – som försvenskades till *förkeren* – men i och med att det blev det dominerande brädspel i Sverige började man efter hand bara säga *bräde* eller *brädspel* och underförstå detta spel. I spellitteraturen används ofta termen *svenskt brädspel*, när man vill förtydliga att man talar om den traditionella svenska formen av bräde.

Under årens lopp har det utvecklats en rad olika regelvarianter. Här återges Lyckans Talismans husregler, som i huvudsak bygger på Wahlström & Widstrands lilla häfte *Små spelböcker 7. Brädspel* från 1956.

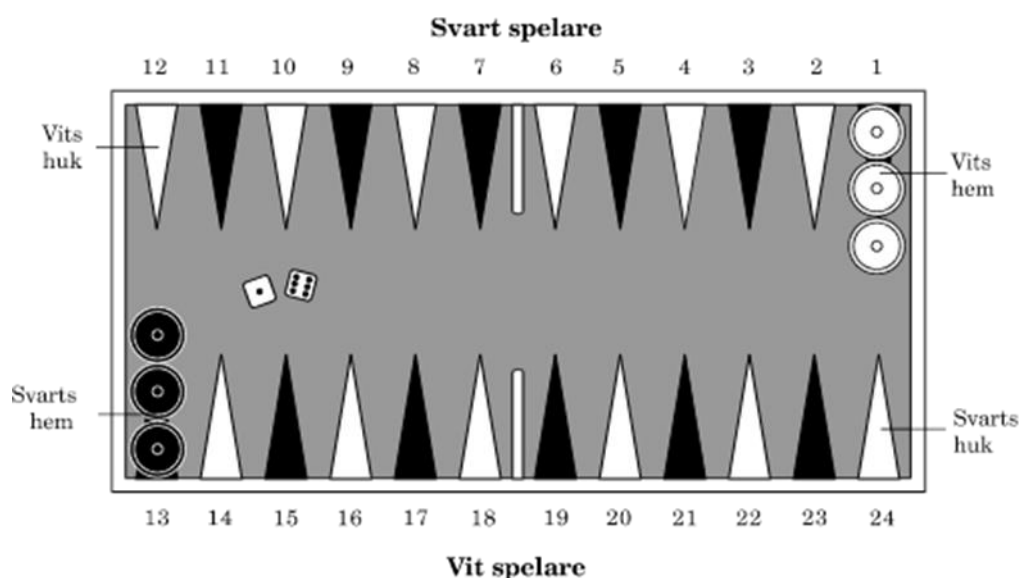
Tillbehör

Bräde spelas på en rektangulär spelplan som har tolv *tungor* längs vardera långsidan. Planen går, liksom själva spelet, under namnet *bräde*. Brädet omges av en sarg, och i mitten av varje långsida finns en utgående vägg från sargen som 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 kvarteren avgränsas av de med gångjärn sammanfogade delarna av sargen. Till spelet hör även två par tärningar samt femton svarta och femton vita brickor.

Förberedelser

Bräde 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. Varje spelare ställer upp sina brickor i tungan längst till höger på den motsatta sidan av brädet, se bilden nedan. Denna tunga kallas för spelarens *hem* eller *hus*.

Spelet är en sorts kapploppning och går ut på att snabbast möjligt föra sina brickor ett varv runt brädet. Till spelets egenheter hör att det finns andra sätt att vinna än att komma först runt brädet, nämligen att arrangera sina brickor i ett särskilt mönster i det



fjärde kvarteret eller att slå ut så många brickor för motspelaren att hen inte kan spela in dem på brädet igen.

När brickorna har staplats i hemmen, *tekar* spelarna genom att slå med varsin tärning. Den spelare som slog lägst får förmånen av att börja. Om tärningarna visar lika, slår man igen. Spelas fler än ett parti, får den spelare som förlorar ett parti börja i nästa.

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. En spelare som flyttar för ett slag måste först flytta fram någon av sina brickor lika många tungor som den ena tärningen visar ögon, och sedan antingen samma bricka eller någon annan av sina brickor lika många tungor som den andra tärningen visar ögon. En bricka som flyttas för en tärning flyttas direkt till den tunga som utgör slutdestination och landar där.

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 vägen, antingen på den tunga som nås genom att flytta för den ena tärningen först eller på den tunga som nås genom att flytta för den andra tärningen först.

Om båda tärningarna visar samma antal ögon, har spelaren slagit en *alla*. Allor räknas dubbelt, det vill säga spelaren skall flytta två gånger för varje tärning. Vid var och en av de sammanlagt fyra förflyttningarna får spelaren välja mellan att antingen flytta en ny bricka eller att flytta en bricka som redan har flyttats en eller flera gånger i det aktuella slaget. En bricka som flyttas flera gånger måste mellanlanda mellan varje förflyttning.

Brickorna flyttas motsols runt brädet. Tungorna i figuren på föregående sida är numrerade ur vits synvinkel. Vits tunga 1 motsvarar svarts tunga 13. Tungorna 1–6 i figuren utgör vits första och svarts tredje kvarter, tungorna 7–12 vits andra och svarts fjärde kvarter, tungorna 13–18 vits tredje och svarts första kvarter och tungorna 19–24 vits fjärde och svarts andra kvarter.

Om en spelare inte kan flytta fullt ut för ett slag, måste hen avstå från att göra en eller flera av de förflyttningar som tärningarna anvisar. Detta kallas för att *fåta*. Spelaren är alltid skyldig att utnyttja så stor del av ett slag som möjligt. Om spelaren bara kan flytta för den ena tärningen, måste hen flytta för denna och stå över den andra. Ibland uppstår situationen att en spelare kan göra den första förflyttningen för vilken tärning som helst, men oavsett vilken tärning spelaren börjar med kan hen sedan inte att flytta för den andra. Spelaren är i detta fall tvungen att flytta för den tärning som visar högst och fåta den som visar lägst. Om en spelare har slagit en *alla* men inte kan flytta fyra gånger, måste spelaren flytta så många gånger som möjligt och fåta resten av slaget. En spelare som inte kan flytta för någon av tärningarna fåtar hela slaget. En spelare får aldrig avstå från att flytta bara för att hen anser slaget vara ofördelaktigt.

När en spelare har flyttat färdigt, lyfter spelaren upp båda tärningarna från brädet.

Band och blottor

En ensam bricka på en tunga kallas för en *blotta*, medan två eller fler brickor utgör ett *band*. Ett band som innehåller fler än två brickor kallas ibland också för ett *överband*.

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*. Av tradition brukar ett jämnt antal brickor i ett band alltid placeras i två lika stora staplar bredvid varandra (såvida inte antalet brickor är mycket stort, då fler staplar kan behövas). Udda brickor placeras i mitten ovanpå de båda staplarna.

En spelare får inte lägga band på någon av tungorna från den andra tungan i sitt första kvarter till den femte tungan i sitt andra kvarter. På den sjätte och sista tungan i det andra kvarteret – som kallas för spelarens *huk* – och på alla tungor i det tredje och fjärde kvarteret får spelaren däremot lägga band var som helst.

Att slå blottor och att spela in dem igen

Om en bricka landar eller mellanlandar på en tunga där motspelaren har en ensam bricka – en blotta – så är brickan slagen. Den slagna brickan läggs mitt emellan brädets långsidor eller – om brädet är vikbart – på de med gångjärn sammanfogade delarna av sargen. En spelare som har en slagen bricka får inte flytta någon annan bricka på brädet förrän den slagna brickan åter kommit i spel. Det är möjligt att få fler än en bricka utslagen, och alla slagna brickor måste då åter komma i spel innan spelaren får flytta andra brickor på brädet.

En slagen bricka spelas in, om någon av tärningarna placerar brickan på en tillgänglig tunga i spelarens första kvarter. Tärningen skall visa lika många ögon som tungans nummer i det första kvarteret. En sexa placerar till exempel brickan på den sjätte och sista tungan i det första kvarteret. Det är inte tillåtet att slå ihop båda tärningarna och direkt spela in en bricka till den tunga som ges av summan av tärningarnas ögon. En spelare måste fåta den del av ett slag som inte kan användas till att spela in brickor, så länge det finns slagna brickor kvar att spela in. Notera att en bricka som flyttas hemifrån för en tärning hamnar ett steg längre fram än en bricka som spelas in. En sexa placerar till exempel en bricka som tas hemifrån på den första tungan i det andra kvarteret.

En tunga är tillgänglig för brickor som spelas in, om den är ledig eller om motspelaren har en blotta där. Det är däremot inte tillåtet att spela in slagna brickor på tungor där det ligger egna brickor. För tunga två till sex följer detta automatiskt av att man inte får lägga band på dessa tungor, men observera att regeln också gäller hemmet, trots att det är tillåtet att ha fler än en bricka där. Det är därför inte möjligt att åter lägga band i hemmet när detta band en gång väl har brutits.

Om en inspelad bricka hamnar på någon av motspelarens blottor, slås denna blotta och måste in sin tur spelas in av motspelaren.

Band kan normalt inte slås

En spelare får under normala omständigheter – det vill säga bortsett från de undantag som beskrivs i nästa avsnitt – varken landa, mellanlanda eller spela in en bricka på en tunga där motspelaren har ett band. Band kan därför normalt inte slås, och det är svårt för en spelare att passera områden där motspelaren har band som ligger väl samlade och att spela in brickor när motspelaren har många band i spelarens första kvarter.

Om en spelare har lagt band på motspelarens sjätte och sjunde tunga, säger man att spelaren har lagt *järnbanden* eller *fars- och morsbanden*. Detta gör att motspelaren inte längre kan ta brickor hemifrån för sina höga slag, 6-5, 6-6 och 5-5.

Band i ogenomträngliga hinder kan sprängas

I bräde är band som utgör ett ogenomträngligt hinder inte längre fredade. Om en spelare har lagt en spärr med sex eller sju band i rad i motspelarens färdväg, kan motspelaren inte längre ta sig förbi på vanligt sätt. En bricka som ligger alldeles bakom banden skulle behöva flyttas fram sju eller åtta tungor utan att vare sig landa eller mellanlanda för att komma förbi. Om någon av motspelarens brickor landar eller mellanlandar på ett band i spärren, slås därför samtliga brickor i bandet. Man säger att bandet *sprängs*. Notera att motspelaren har rätt att spränga, även om hen kan flytta andra brickor på brädet som inte blockeras av spärren. Rätten att spränga upphör så fort den ogenomträngliga spärren har brutits upp, det vill säga när högst fem av de kvarvarande banden ligger i rad.

Regeln att man får spränga band i ogenomträngliga hinder gäller även när brickor spelas in. Om en spelare har fler slagna brickor än det finns lediga tungor och tungor med motspelarens blottor i spelarens första kvarter, blir alla motspelarens band i detta kvarter tillgängliga för brickor som skall spelas in. Om någon av tärningarna placerar en slagen bricka på ett av banden, sprängs bandet. Rätten att spränga upphör när antalet lediga tungor och tungor med motspelarens blottor åter räcker till för att spela in spelarens kvarvarande slagna brickor.

När en spelare har flera slagna brickor att spela in, uppstår ibland situationen att båda tärningarna placerar brickor på band som får sprängas, men spelarens rätt att spränga upphör när ett av banden sprängs. Spelaren är i sådant fall skyldig att spränga för den tärning som visar högst och fåta den som visar lägst.

Om en spelare har slagna brickor och motspelaren har en spärr med sex eller sju band i rad som sträcker sig in över spelarens första kvarter, sprängs band i spärren när slagna brickor spelas in på dem, även om det finns tillräckligt många lediga tungor och tungor med motspelarens blottor för att spela in alla spelarens slagna brickor.

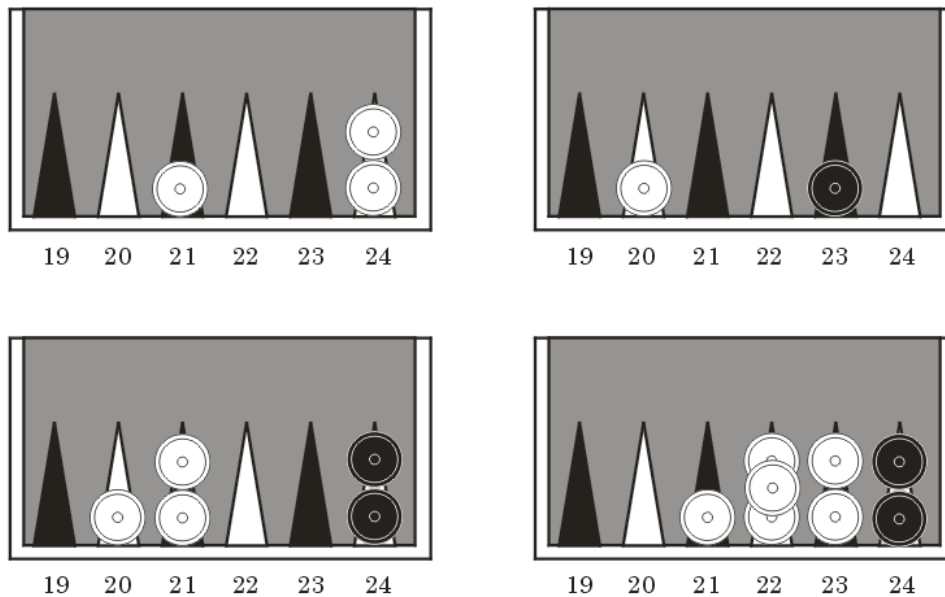
Vinstsätt

Ett parti bräde som inte ges upp kan sluta på sju olika sätt: *hemspel*, *vackert spel* (fyra varianter), *jan* eller *sprängjan*. Hemspelet och de fyra vackra spelen kan dessutom vinnas med så kallad munk. Ett parti kan också sluta genom att en spelare ger upp.

Hemspel

När en spelare har samlat alla sina brickor i det fjärde och sista kvarteret, får spelaren börja ta ut eller spela hem brickorna. Brickorna spelas därvid till en tänkt tjugofemte tunga utanför spelbrädet. Ursprungligen fungerade hemmet som den tjugofemte tungan, därav namnet hemspel. Brickor som en gång spelats hem var naturligtvis tagna ur spel. Hemmet betraktades således som tomt och tillgängligt för övriga brickor, så länge bara hemspelade brickor fanns där. För att undvika att olika brickor förväxlas med varandra, tas hemspelade brickor numera oftast bort från brädet och placeras utanför spelplanen.

En spelare får naturligtvis spela hem en bricka, om den tärning spelaren flyttar för visar exakt rätt antal ögon för att brickan skall landa på den tjugofemte tungan. Detta kallas för att gå *jämnt hem*. En spelare får emellertid också spela hem en bricka för en tärning som visar för många ögon för att brickan skall landa på den tjugofemte tungan, om brickan ligger sist eller på delad sistaplats av alla spelarens brickor i det fjärde kvarteret. Man säger att tärningens slagvärde *reduceras*, eftersom brickan flyttas färre antal tungor framåt än vad tärningen visar ögon. Fortfarande gäller att en spelare måste ut-



nyttja så stor del av ett slag som möjligt, det vill säga spelaren måste sammanlagt flytta fram sina brickor så många tungor som möjligt.

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.

Det finns ett undantag från regeln att band i ogenomträngliga hinder får sprängas: En spelare som har spelat hem alla brickor utom en får inte under några omständigheter spränga band. Detta ger motspelaren en chans att slå spelarens sista bricka och temporärt hindra brickan från att spelas hem genom att bygga en spärr med sex eller sju band i rad. Lyckas motspelaren till slut vinna, sägs hen ha *vunnit på sista brickan*.

En spelare som spelar hem sin sista bricka vinner partiet på hemspel. Seger med hemspel ger en poäng.

Figuren ovan åskådliggör reglerna för hemspel. Vit spelare har påbörjat hemspelet och har inga brickor kvar i sitt första, andra eller tredje kvarter. I den övre bilden till vänster flyttar vit för 6-2. Vit måste spela hem blottan på tunga 21 för sexan och en av brickorna i bandet på tunga 24 för tvåan. Slagvärdet på båda tärningarna reduceras, och brickorna flyttas totalt fem tungor framåt. Det är inte tillåtet att först flytta brickan på tunga 21 till 23 för tvåan och sedan spela hem den för sexan, eftersom brickorna tillsammans då bara flyttas fyra tungor framåt. I den övre bilden till höger flyttar vit för 5-3. Vit kan spela hem brickan på tunga 20 direkt för femman och fåta trean. Vit kan också gå fram med brickan till tunga 23 för trean och sedan spela hem den för femman, som reduceras. I båda fall flyttas brickan fem tungor framåt. Vit gör sin motspelare munk (se nedan) genom att slå brickan på tunga 23 och väljer därför förstas det senare alternativet.

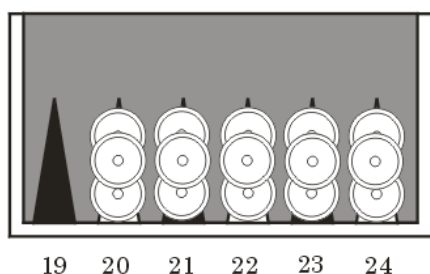
I den nedre bilden till vänster flyttar vit för 5-3. Vit måste flytta brickan på tunga 20 till 23 för trean och sedan spela hem en av brickorna på tunga 21 för femman, som reduceras. Totalt flyttas brickorna sju tungor framåt. Det är inte tillåtet att spela hem brickan på tunga 20 för femman och sedan fåta trean, eftersom brickorna tillsammans då bara flyttas fem tungor framåt. I den nedre bilden till höger flyttar vit för 3-3. Vit måste spela

hem brickorna på tunga 22 för de första tre treorna i allan, men kan inte utnyttja den sista trean, som istället fåtas. Lagg märke till att det inte är tillåtet att reducera den sista trean och spela hem en bricka från tunga 23, eftersom brickorna där inte ligger sist, utan har brickan på tunga 21 bakom sig.

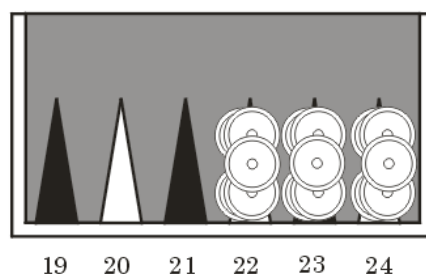
Vackert spel

En spelare kan vinna på så kallat vackert spel genom att arrangera sina brickor i ett av fyra förutbestämda mönster i sitt fjärde kvarter. De fyra vackra spelen är: i) Enkelt kronspel. Tre brickor på var och en av de fem sista tungorna. ii) Dubbelt kronspel. Fem brickor på var och en av de tre sista tungorna. iii) Trappspel. Sju brickor på den sista tungan, fem brickor på den näst sista tungan, och tre brickor på den tredje sista tungan. iv) Uppspel. Alla femton brickor på den sista tungan.

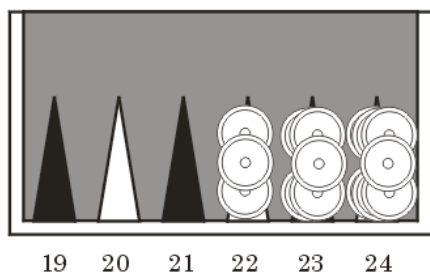
Enkelt kronspel:



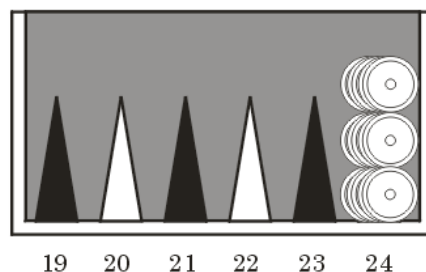
Dubbelt kronspel:



Trappspel:



Uppspel:



En spelare som avslutar ett vackert spel måste flytta för hela slaget för att det vackra spelet skall räknas. Om spelaren gör vackert spel genom att endast flytta för den ena tärningen eller genom att flytta färre än fyra gånger för en alla, tvingas spelaren att förstöra det vackra spelet när hen flyttar för den kvarvarande delen av slaget.

En spelare som kan avsluta ett vackert spel genom att flytta en enda bricka sex tungor eller mindre har rätt att slå med bara en tärning. Om spelaren inte lyckas placera brickan rätt i det första slaget, är spelaren skyldig att slå med en tärning i ytterligare två slag innan hen åter får börja slå med två tärningar, även om brickan kommit så långt fram att vackert spel inte längre är möjligt. En spelare som avslutat en slagserie på tre slag med en tärning har rätt att börja slå med en tärning igen, om chansen att göra vackert spel genom att flytta en bricka högst sex tungor skulle uppstå på nytt.

Så fort en bricka har spelats hem, har spelaren gått miste om chansen att vinna på vackert spel.

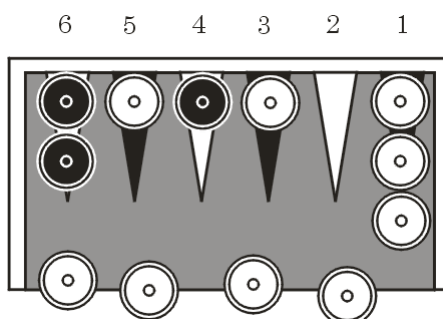
En spelare som lyckas arrangera sina brickor i något av de fyra angivna mönstren vinner partiet med vackert spel. Vinst med vackert spel ger en poäng.

Munk

En spelare som avslutar ett hemspel eller ett vackert spel när motspelaren har en eller flera slagna brickor kvar att spela in har gjort sin motspelare *munk*. Vinst med munk ger en extra poäng.

Jan

En spelare som slår så många brickor för motspelaren att denne omöjligen kan spela in dem igen gör sin motspelare *jan*. En spelare blir således jan, om summan av antalet slagna brickor för spelaren och antalet tungor i spelarens första kvarter som är upptagna av egna brickor är större än sex. I figuren nedan är fyra vita brickor slagna och tre tungor i första kvarteret blockerade av vits egna brickor. Vit är därför jan.

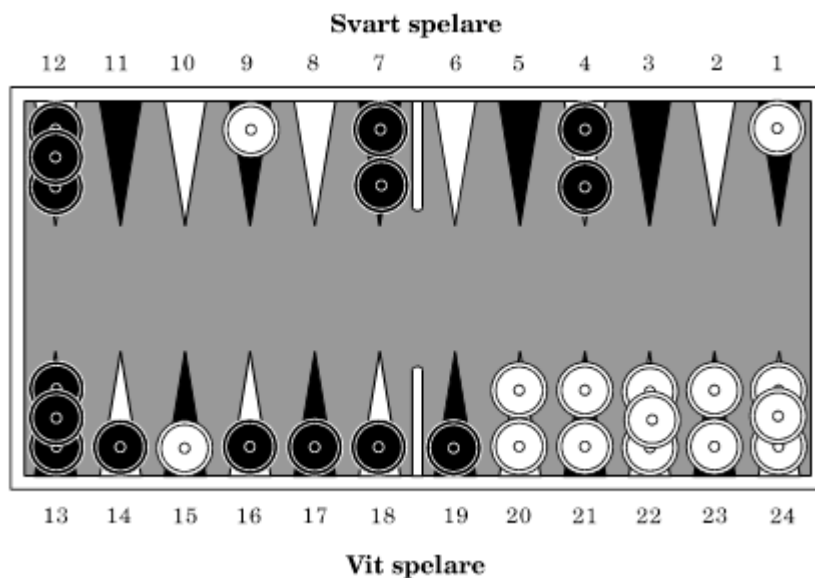


En spelare som gör motspelaren jan måste som vanligt utnyttja så stor del av det sista slaget som möjligt. Om en spelare kan göra jan genom att fåta en del av ett slag men jan inte kan uppnås med någon av de förflyttningar som utnyttjar störst del av slaget, måste spelaren tills vidare avstå från jan. Vinst med jan ger två poäng.

Chansen att göra jan uppkommer när en spelare skaffat sig ett stort försprång och lyckas bygga ett sammanhängande block med fem band i rad i sitt tredje eller fjärde kvarter. Motspelaren får då svårt att ta sig förbi blocket och tvingas efterhand att ta ut fler blottor hemifrån eller bryta band. Spelaren slår alla framtvängade nya blottor i sitt första och andra kvarter och flyttar samtidigt fram banden i god ordning till sitt fjärde kvarter, så att motspelaren inte får tillfälle att spränga när de slagna blottorna spelas in. Spelaren måste också se till att cirkulera de brickor hen använder för att slå motspelarens blottor genom att undvika att spela upp dem på banden, utan istället lägga ut dem som blottor framför banden. Motspelaren kan knappast undvika att slå dessa blottor, som på så sätt kommer tillbaka till spelarens första kvarter och kan påbörja ett nytt varv.

När motspelaren tar ut sin sjunde blotta, eller om bandet i hemmet ännu inte har brutits sin sjätte blotta, säger man att hen har tagit ut sin *janblotta*. Spelaren kan då göra motspelaren jan genom att slå alla motspelarens blottor utanför dennes första kvarter.

I figuren på nästa sida är vit spelare på väg att göra svart spelare jan. Vit har fört fram ett block med fem band i rad till de fem sista tungorna i sitt fjärde kvarter och har brickor på tunga 1, 9 och 15 som kan användas för att slå svarts blottor. Det är svarts tur att slå. Om svart inte får en sexa eller en alla, tvingas janblottan ut.



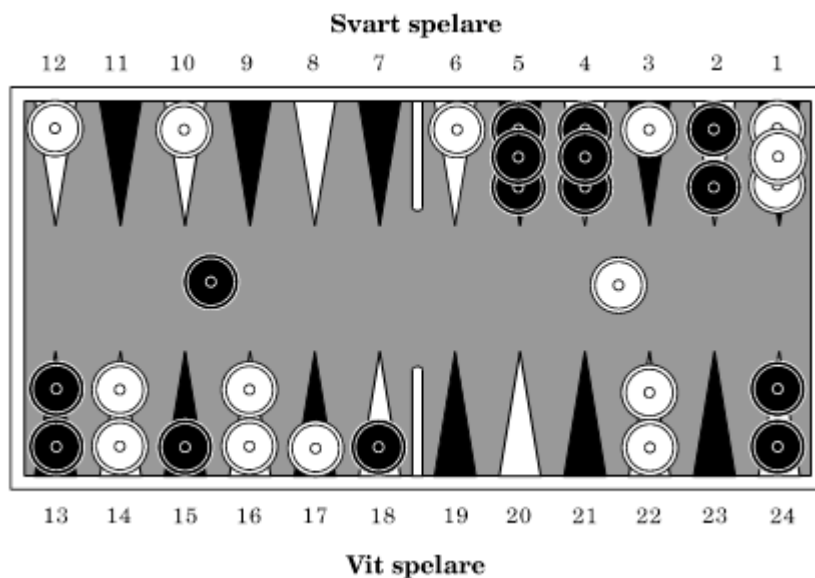
Sprängjan

En spelare kan göra sin motspelare jan inte bara genom att slå en blotta, utan ibland också genom att spränga något av motspelarens band. Denna form av jan brukar kallas för *sprängjan* och är det förnämsta sättet att vinna i bräde. En jan måste fullbordas med en sprängning för att räknas som sprängjan. Om en spelare först spränger ett band utan att göra jan när hen spelar in en bricka och sedan slår janblottan vid nästa förflyttning, har spelaren bara gjort sin motspelare jan. Sprängjan kan bara uppnås genom att spränga ett band när en bricka spelas in, eftersom det aldrig går att få ihop tillräckligt många slagna brickor när något av sex eller sju band i rad sprängs.

En spelare som gör motspelaren sprängjan måste som vanligt utnyttja så stor del av det sista slaget som möjligt. Om en spelare kan göra sprängjan genom att fåta en del av ett slag men sprängjan inte kan uppnås med någon av de förflyttningar som utnyttjar störst del av slaget, måste spelaren tills vidare avstå från sprängjan. Vinst med sprängjan ger fyra poäng.

Sprängjansattacker kan sättas in under lite olika förutsättningar, men huvudprincipen är följande: En spelare får träff på två av motspelarens blottor vid ett tillfälle när motspelaren har många band, gärna överband, i spelarens första kvarter. Spelaren fyller så snabbt som möjligt ut alla lediga tungor i sitt första kvarter. Om spelaren lyckas med detta innan motspelaren har kommit in, lägger spelaren ut blottor i sitt tredje kvarter genom att bryta band eller genom att spela in brickor från sitt andra kvarter. Chansen är stor att någon av spelarens utlagda blottor träffas, när motspelaren spelar in sina slagna brickor. Så fort någon av de utlagda blottorna slås, har spelaren rätt att spränga sig in, eftersom spelarens första kvarter är blockerat av motspelarens band och de brickor som spelaren nyss fyllde ut kvarteret med. Ibland måste spelaren spränga fler än ett band för att motspelaren skall bli sprängjan.

Det är viktigt att motspelaren har minst två slagna brickor kvar när spelaren lägger ut blottor i sitt tredje kvarter, eftersom motspelaren annars ges chansen att flytta andra brickor på brädet i det slag hen kommer in på och till exempel kan bryta band i spelarens första kvarter så att denne inte längre har rätt att spränga. Om motspelaren lyckas spela in någon av brickorna innan alla förberedelser är färdiga och om spelaren inte har möjlighet att snabbt slå den igen, måste sprängjansattacken i regel avbrytas.



I figuren ovan försöker vit spelare göra svart spelare sprängjan. Vit har fyllt ut tunga 3 och 6 i sitt första kvarter, och svart har tvingats slå en av de blottor som vit har lagt ut i sitt tredje kvarter. Det är vits tur att slå, och om vit får en fyra eller en femma, blir svart omedelbart sprängjan. Om vit slår 6-2, 3-2, 2-2 eller 2-1, blir läget mer invecklat: vit spränger svarts band på tunga två för tvåan men utan att göra svart sprängjan, och svart har efter det också rätt att spränga. Vit bör därför utnyttja resten av slaget till att bryta band i sitt tredje kvarter eller spela ut brickor från sitt första kvarter.

Ge upp

En spelare får ge upp ett parti för en poäng under förutsättning att spelaren inte har och inte tidigare har haft band i sitt tredje eller fjärde kvarter, att spelaren inte har och inte tidigare har haft janblottan ute, och att spelaren inte har slagit ett tärningskast som gör att hen måste bryta mot något av dessa villkor.

Det första bandet som en spelare lägger i sitt tredje eller fjärde kvarter brukar kallas för *janbandet*, eftersom spelaren när hen en gång väl har lagt bandet inte längre kan klara sig undan en eventuell jan genom att ge upp partiet.

Matcher och tävlingar: ett förslag

Spelböckerna ger tyvärr inga upplysningar om hur matcher som spelades i fler än ett parti avgjordes förr i tiden. Förmodligen försökte spelarna komma först till en överenskommen poängsumma. Detta upplägg är mindre lämpligt vid tävlingsspel, eftersom den stora skillnaden i poäng mellan olika vinstsätt gör att matchlängden skulle variera orimligt mycket.

Om man istället väljer att spela ett förutbestämt antal partier, får man problem med att spelarna ibland hamnar på samma poäng. En match måste förstås alltid avgöras. Om vinsterna inte är graderade, kan man undvika oavgjorda resultat genom att spela ett udda antal partier. I bräde hjälper inte detta, eftersom olika vinstsätt ger olika poäng. Om man till exempel spelar en match i bäst av tre och en spelare gör motspelaren jan i ett parti och förlorar två partier med hemspel, blir resultatet 2–2. I det följande ges ett förslag på ett modifierat poäng- och spelsystem för bräde, som undviker dessa problem.

En match spelas alltid i ett udda antal partier. För varje parti som ges upp, förlängs dock matchen med ett parti, det vill säga matchlängden anger i praktiken det antal partier som skall *slutföras*. (*Alternativ*: tillåt inte att partier ges upp i en match.) Vinnare i en match är förstas den som sammanlagt har fått flest poäng.

Två förslag på nya poängskalor presenteras i tabellen nedan. Den första kolumnen anger vinstsättet, den andra kolumnen poängen i Wahlström & Widstrands häfte om brädspel och kolumnerna tre och fyra de nya poängskalorna. Det första förslaget i kolumn tre innebär att man utdelar samma poäng som i Wahlström & Widstrands häfte, men att några av vinstsätten också ger ett extra plus eller minus i kanten. Om resultatet i poäng är oavgjort, vinner den spelare som har bäst differens mellan antalet plus och minus. I exemplet ovan – där en spelare gör motspelaren jan i ett parti och förlorar två hemspel – blir poängen 2–2, men spelaren vinner eftersom jan ger ett extra plus. Alternativt kan poängskalan i kolumn fyra användas. Den är utarbetad så att resultatet i en match som går i ett udda antal partier aldrig kan sluta oavgjort. I det nyss diskuterade exemplet vinn matchen med 7–6 av spelaren som gör motspelaren jan.

I utslagsturneringar är poängdifferensen oviktig, eftersom det är vinna eller försvinna som gäller. Om en spelare har skaffat sig så stort försprång i en match att motspelaren måste göra spelaren sprängjan i minst ett parti för att ha en chans att vinna, bör matchen räknas som avgjord till spelarens fördel. Spelaren kan nämligen garanterat undvika att bli sprängjan genom att helt enkelt aldrig lägga band i sitt tredje kvarter. Regeln kan också formuleras så, att om den spelare som ligger efter i en match inte kan vinna ens genom att göra motparten jan (det näst högst värderade vinstsättet) i samtliga kvarvarande partier, har spelaren omedelbart förlorat matchen.

Ett exempel: A och B spelar en match i bäst av fem enligt poängskalan i kolumn 4. A gör B jan i det första partiet och vinner sedan de två följande partierna med hemspel. A leder med 13–0. Har B förlorat? Om B gör A jan i de två kvarvarande partierna, vinner B matchen med 14–13. Spelet är således inte över. Matchen fortsätter, och B vinner det fjärde partiet genom att göra A munk i ett trappspel. B har därmed reducerat poängdifferensen till 13–5. Har B förlorat nu? Om B gör A jan i det sista partiet, blir ställningen 13–12 till A, och B kan därför bara vinna genom att göra A sprängjan. Matchen är slut. (I resonemanget utgår man från att det inte blir några extrapartier, det vill säga att ingen spelare ger upp ett parti. Man kan enkelt övertyga sig om att spelaren som ligger efter inte kan ändra på resultatet genom att ge upp partier, och man kan därför alltid bortse från eventuella extrapartier, när man försöker räkna ut om en match redan är avgjord.)

POÄNG I BRÄDE

Vinstsätt	W & W	Ny 1	Ny 2
Hemspel	1	1	3
Vackert spel	1	1	3
Motspelaren ger upp	1	1+	4
Hemspel med munk	2	2-	5
Vackert spel med munk	2	2-	5
Jan	2	2+	7
Sprängjan	4	4-	11