

Stockholms Wirasällskaps



regler för vira

Inledning

Vira är ett klassiskt svenskt kortspel, som enligt en muntlig tradition uppfanns vid ett vinterting i Vira bruk i Roslagen cirka 1810. Spelet blev en enorm succé och spreds snabbt över hela landet. ”Det finnes ingen Provins i Riket, och kanske icke någon Stad, der Wira icke spelas”, berättas det 1818 i spelboken *Lyckans Talisman*. Under mer än ett sekel var vira landets både mest ansedda och mest populära kortspel, men i mitten av 1900-talet tappade spelet i popularitet till den framväxande kontraktbridgen. Vira spelas numera främst i ett antal klubbar som finns representerade från Malmö i söder till Umeå i norr.

Vira är inget enhetligt spel utan har efterhand utvecklats i en rad olika varianter. I detta häfte beskrivs de spelregler som tillämpas i Stockholms Wiraällskap. Häftet sammanställdes år 2005 med ledning av gamla beslutsprotokoll och den muntliga tradition som främst förmedlats av den tidiga spelledaren Bertil Albrechtsson. Reglerna antogs formellt genom beslut på föreningens årsmöte den 16 februari 2006.

Spelare och tillbehör

Vira spelas av tre eller fyra personer. I varje enskild omgång eller *giv* deltar dock bara tre aktiva spelare, och vid spel på fyra turas man därför om att stå över. Utöver spelkamrater behöver man två vanliga kortlekar med femtiotvå kort vardera och budtabeller till alla spelare. Man brukar också använda en så kallad *virapulla* vid betalningarna,

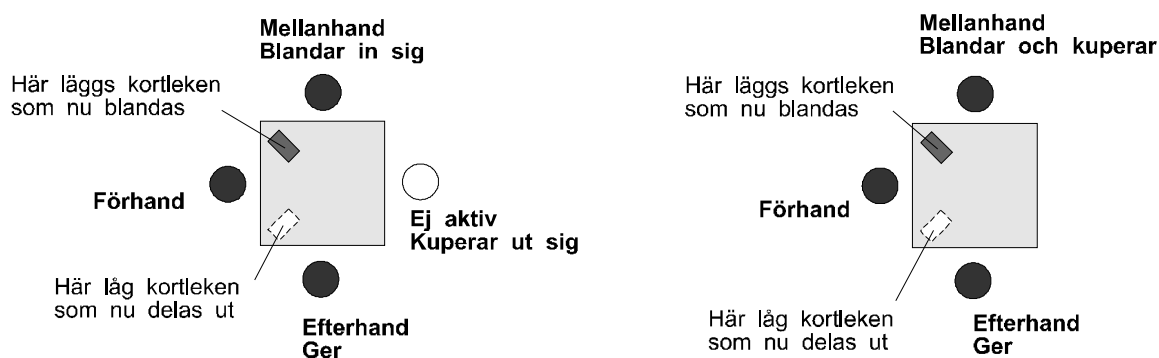
en liten burk som innehåller fyra skålar med färgade spelmarker.

Bordsplacering

Ett parti inleds med att spelarna tar plats vid bordet. Om någon spelare så kräver, lottar man om placeringen. Lottningen förbereds genom att man lägger ut ett kort vid varje spelarplats. Kortet skall vara av olika färg och ett av dem måste vara hjärter (jfr nedan). Sedan tar man fram en likadan uppsättning kort från kortleken, samma antal kort och samma färger som på bordet, blandar dem och låter varje spelare dra ett av dessa kort. Spelarna sätter sig vid den färg som de drog.

Den spelare som fick hjärter blir *förhand* i första given, d.v.s. han är den förste som får kort och han är den som öppnar budgivningen. Spelaren till vänster om förhand kallas för *mellanhand* och spelaren till höger om honom för *efterhand*. Det är alltid efterhand som ger, och han kallas därför också för *givare* eller *giv*. Vid spel på fyra står spelaren till höger om givaren över den omgång som spelas.

Om man inte lottar om sittordningen, tar var och en plats vid bordet enligt principen först till kvarn får först mala. Lotten skall dock alltid avgöra vem som blir första förhand. En av spelarna tar den ena kortleken, blandar den, och lägger upp korten ett och ett med bildsidan upp framför spelarna vid bordet. Kortet läggs upp i riktning medsols med början hos spelaren närmast till vänster. Den spelare som först får ett hjärterkort blir förhand.



Bordplacering i vira, till vänster vid ett bord med fyra deltagare och till höger vid ett bord med tre deltagare.

Giv

Givaren blandar den ena kortleken och ger den till spelaren till höger för kupering. Korten delas sedan ut medsols med början hos förhand, först ett varv med fyra kort till varje spelare och därefter tre varv med tre kort tills alla spelare fått tretton kort var. De resterande tretton korten bildar *talongen* och placeras mitt på bordet med baksidan upp.

Samtidigt som givaren ger blandas den andra kortleken, vid spel på tre av den som kuperar och vid spel på fyra av den som sitter mitt emot givaren. När den blandats färdigt lägger spelaren som blandade kortleken till höger om sig, uppochnar och med bottenkortet synligt. Vid spel på fyra brukar man ha minnesregeln att ”blanda in sig och kuperar ut sig”, eftersom den som blandar alltid är den som stod över förra omgången och den som kuperar skall stå över den omgång som spelas.

Den uppochnervända kortleken kommer alltid att ligga till vänster om förhand. En finess med att placera kortleken på detta sätt är att det är lätt att hålla reda på vem som är förhand.

Färgernas rangordning

Färgen på det synliga bottenkortet i den uppochnervända kortleken bestämmer *högsta färg* i pågående giv. Detta skall inte förväxlas med *trumpf*, vilket bestäms senare. Om någon av de svarta färgerna, spader eller klöver, blir högsta färg, kallas den andra svarta färgen för *färg* (eller *andra färg*) och de båda röda färgerna för *ofärger*. Om en röd färg blir högsta färg, kallas den andra röda färgen *färg* och de svarta färgerna *ofärger*. Högsta färg och färg kallas gemensamt för *färger*. Denna tillfälliga rangordning mellan färgerna kommer till användning i budgivningen och vid betalningen av spelet.

Budgivningen

När korten delats ut och högsta färg bestämts börjar budgivningen, en auktion där spelarna bjuder om vem som skall bli *spelförare*. Varje bud är ett erbjudande att träda in som spelförare i det *spel* som bjuds och försöka *gå hem* genom att uppfylla de av spelet givna villkoren.

Det finns sammanlagt fyrtio olika spel att välja mellan. Spelen kan delas in i två huvudgrupper: *högspelet* och *lågspelen*. I högspelet måste spelföraren ta minst ett visst antal stick för att gå hem. Antalet stick som krävs varierar från spel till spel, men

ligger alltid mellan sex och tretton. Alla högspelet spelas med *trumpf*, d.v.s. en färg som räknas som mer värd än andra vid spelet av korten. Sättet att välja *trumpf* varierar. Ibland får spelföraren välja fritt och ibland väljs det från kort som slås upp ur talongen. För hemgång i lågspelet krävs att spelföraren inte tar ett enda stick. Lågspelen spelas alltid i sang, d.v.s. utan *trumffärg*. Det finns ett litet antal spel där spelföraren själv får välja om han vill spela högt eller lågt. – Högspelet kallas ofta också för *trumfspel*, eftersom de alltid spelas med *trumpf*, och lågspelet för *misärspel*, efter det franska ordet *misère*, fattigdom.

Budgivningen inleds av förhand, och turen att bjuda fortsätter sedan medsols runt bordet. Varje bud måste följas av valfritt högre bud eller av pass, vilket innebär att man drar sig ur budgivningen. Det är kutym att förhand inte får öppna budgivningen med att passa, utan måste ge ett bud. Den inbördes rangordningen mellan buden (d.v.s. de spel som kan bjudas) framgår av en budtabell. Spelen ordnas efter hur svåra de anses vara att vinna och vilka betalningar som gäller. På den sista sidan i detta häfte visas den tabell som tillämpas i Stockholms Wirasällskap.

Ett *trumfspel* med fritt val av *trumffärg* kan bjudas över av samma bud i färg. Därmed åtar sig budgivaren att välja antingen högsta färg eller andra färg som *trumpf*. Om hjärter är högsta färg och ett bud som avgivits i färg blir slutbud, får spelföraren därför bara välja hjärter eller ruter som *trumpf*. Ett bud i färg bjuds i sin tur över av samma bud i högsta färg. Budgivaren måste då välja högsta färg till *trumpf*, om budet blir slutbud.

En spelare har möjlighet bjuda över ett bud med exakt samma bud om han sitter i förhand i förhållande till föregående budgivare. Förhand kan på så sätt bjuda över både mellanhand och efterhand, och mellanhand kan bjuda över efterhand. Utnyttjas sitsen i bättre hand brukar det markeras genom att lägga till *i förhand* efter budet. Bud i bättre färg går före bud i bättre hand. Om efterhand bjuder 7-spel i färg, kan förhand bjuda över med 7-spel i färg och i förhand, däremot inte med 7-spel i förhand.

En spelare som passerat får inte ge sig in i budgivningen igen. När två spelare passerat säger man att den återstående spelaren fått sitt sista bud *avpassat*. Han blir därmed spelförare och skall försöka gå hem i det spel som bjöds, medan de två övriga spelarna, *motspelarna* eller *försvararna*, tillfälligt bildar ett par som skall försöka *sätta* spelföraren, d.v.s. hindra honom från att gå hem.

Köp och val av trumf

När budgivningen avslutats och en spelförare utsetts, får spelarna utbyta kort med talongen. Att byta till sig bättre kort ur talongen brukar av tradition kallas för att *köpa* kort, trots att ingen betalning utgår vare sig i form av spelmarker eller pengar. Vi har tidigare sett att man delar in spelen i högspel och lågspel, beroende på om spelföraren skall ta minst ett visst antal stick eller noll stick för hemgång. Spelen skiljer sig också åt beroende på hur talongen fördelas mellan spelarna i köpet. Det finns tre olika varianter:

- *Gaskspel*. Spelföraren tar hela talongen.
- *Köpspel*. Både spelföraren och motspelarna får köpa.
- *Solospel*. Endast motspelarna får köpa.

I samband med köpet måste spelföraren i förekommande fall också bestämma trumf. I gaskspel väljs trumf efter köpet, men i köpspel och solospel alltid före köpet. Valet av trumffärg är i gaskspel och solospel helt fritt, såvida inte budet avgivits i färg eller i högsta färg. Köpspelet kan däremot indelas i fyra olika undergrupper beroende på hur trumfvalet går till: vanliga trumfspel med fritt val av trumffärg, turnéer där trumf bestäms genom att slå upp det översta kortet ur talongen, vinglar där trumf väljs bland de två översta korten och tringlar där trumf bestäms bland de tre översta korten. Nedan ges en mer detaljerad beskrivning av de olika spelen.

Gaskspel

I alla gaskspel behåller spelföraren ett visst antal kort från sin ursprungliga hand, mellan noll och tretton beroende på vilket spel det rör sig om. Övriga kort läggs åt sidan. Därefter tar han upp hela talongen och kombinerar med de kort han valde att behålla. I detta skede sitter han temporärt med mellan tretton och tjugosex kort på handen. Spelföraren väljer sedan ut de tretton kort han önskar spela med och lägger bort resten bland de övriga kastkorten.

GASKSPEL SOM KAN SPELAS HÖGT ELLER LÅGT

Gask på 0–4. Spelföraren behåller det antal kort som gaskens nummer anger, lägger undan resten av korten och tar upp hela talongen. Ur de kort han har på handen väljer han ut de tretton lämpligaste, bestämmer om gasken spelas lågt eller högt, och väljer i det senare fallet sedan också trumffärg.

Gask som bjudits i färg eller högsta färg får inte spelas lågt. För att gå hem i högspel måste spelföraren ta sju stick plus ett stick för varje kort han behöll på handen innan talongen togs upp. Gask på 0 fordrar alltså minst sju stick för hemgång, gask på 1 åtta stick, gask på 2 nio stick, gask på 3 tio stick och gask på 4 elva stick.

För att gå hem när gasken spelas lågt måste spelföraren ta exakt noll stick. Även om villkoren för hemgång är lika i alla misärspel skiljer sig ofta övriga förutsättningar för spelföraren. *Minsta misär* innebär att spelföraren får lägga bort två oönskade kort före första utspel. Elva kort återstår på spelförarens hand och endast elva stick kommer att spelas. (Man säger ofta att misären ”spelas med elva kort”.) Motspelet tillåts inte lägga bort några kort, utan kommer få två kort var över när spelet klarats av. I *liten misär* (spel med tolv kort) får spelföraren på motsvarande sätt lägga bort ett kort, medan *stor misär* (spel med tretton kort) innebär spel utan tillfälle att lägga bort farliga kort före första utspel. Om misären är *öppen*, måste spelföraren lägga upp sina kort på bordet före första utspel; detta gäller ej eventuella kastkort. *Sluten misär* innebär att korten hålls på handen i vanlig ordning.

Misärgaskarnas svårighetsgrad höjs med spelets nivå genom att ändra förutsättningarna till spelförarens nackdel. Gask på 0 i misär spelas med elva slutna kort, gask på 1 med tolv slutna, gask på 2 med tretton slutna, gask på 3 med tolv öppna och gask på 4 med tretton öppna.

Om spelföraren har alla fyra ess i misärgaskar får dessa räknas som ettor. Detta måste anmälas innan det första kortet spelas ut, annars har korten sitt vanliga värde.

GASKSPEL SOM SPELAS HÖGT (MED TRUMF)

Gask på 6 och 5. Spelföraren behåller det antal kort som gaskens nummer anger, lägger undan resten av korten och tar upp hela talongen. Ur de kort han har på handen väljer han ut de tretton lämpligaste och bestämmer sedan trumffärg. För hemgång krävs att spelföraren tar minst tolv stick.

Vira. Spelföraren tar upp hela talongen och kombinerar med de kort han har på handen, väljer ut de tretton lämpligaste och bestämmer sedan trumffärg. För hemgång krävs att spelföraren tar samtliga tretton stick.

GASKSPEL SOM SPELAS LÅGT (I MISÄR)

Gök. Spelföraren tar upp hela talongen, kombinerar med de kort han har på handen och väljer ut de tretton lämpligaste. Göken spelas öppen, vilket

innebär att spelföraren innan första utspelet måste lägga upp korten på bordet synliga för motspelarna. För hemgång krävs att spelföraren inte tar ett enda stick.

Köpspel

I köpspel börjar alltid spelföraren att köpa. Han lägger bort de kort han önskar byta ut och tar upp samma antal kort från talongen. Nöjer han sig med detta byte säger man att han har gjort ett *enkelt köp*. Spelföraren har i alla köpspel rätt att göra ytterligare ett byte, ett så kallat *omköp*. Väljer han att köpa om ändras dock betalningen av spelet kraftigt till hans nackdel. När spelföraren avslutat sina köp ur talongen, går turen att köpa vidare medsols. Först köper spelaren till vänster om spelföraren och sist köper den kvarvarande spelaren. En motspelare som står i tur att köpa från talongen får alltid köpa så många kort han vill. Tar talongen slut efter första motspelarens köp, kan hans partner inte köpa.

KÖPSPEL SOM SPELAS HÖGT (MED TRUMF)

Begär (6-spel), 7-spel, 8-spel, 9-spel. Spelföraren bestämmer trumffärg och köper sedan valfritt antal kort från talongen. Om han är missnöjd med korten får han göra ett omköp, som går till på samma sätt som köpet. Spelföraren får inte byta trumffärg vid omköpet. För hemgång i begär krävs att spelföraren tar minst sex stick, i övrigt fordras minst det antal som spelet anger: sju stick för 7-spel o.s.v.

Turné 6, turné 7, turné 8. Spelföraren slår upp det översta kortet från talongen. Färgen på kortet anger trumf. Sedan köper spelföraren. Han måste alltid köpa det uppslagna kortet, men antalet kort utöver det är valfritt. Är spelföraren missnöjd, får han köpa om, eller turnéra om som det också brukar kallas. Vid omturné bestäms trumffärg på nytt genom att översta kortet slås upp från talongen. Minst två kort måste återstå av talongen för att spelföraren skall få turnéra om, eftersom bottenkortet kan bli synligt när korten delas ut. För hemgång måste spelföraren ta minst det antal stick som spelet anger, sex för turné 6 o.s.v.

Vingel 6, vingel 7, vingel 8. Spelföraren slår upp de två översta korten från talongen och väljer en av färgerna på korten som trumffärg. Spelföraren köper sedan valfritt antal kort; dock måste alltid de två uppslagna korten köpas. Om spelföraren vinglar om, slås två nya kort upp från talongen och trumffärg väljs på nytt. Minst tre kort måste återstå av talongen för att spelföraren skall få

vingla om. För hemgång måste spelföraren ta minst det antal stick som spelet anger.

Tringel 9. Spelföraren slår upp de tre översta korten från talongen och väljer en av färgerna på korten som trumffärg. Sedan köper spelföraren de tre uppslagna korten plus ytterligare det antal som önskas. Vid omtringel bestäms trumf på nytt ur talongens tre översta kort. Minst fyra kort måste återstå av talongen för att spelföraren skall få tringla om. Spelföraren måste ta minst nio stick för att gå hem.

KÖPSPEL SOM SPELAS LÅGT (I MISÄR)

Köpmisär på 1–6. I köpmisär måste spelföraren köpa exakt det antal kort som siffran i spelet anger: i köpmisär på 1 köps ett kort o.s.v. Spelföraren lägger först bort motsvarande antal kort från den egna handen och tar sedan upp samma antal kort från talongen. Om han väljer att köpa om, måste han köpa exakt samma antal kort som i det första köpet. När köpet och eventuellt omköp är avklarade, får spelföraren lägga bort ett valfritt kort (i köpmisär på 1 två valfria kort) från handen. Han spelar sedan med tolv (vid köpmisär på 1 elva) slutna kort och får inte ta ett enda stick.

Solospel

I solospel får endast motspelarna köpa. Motspelaren till vänster om spelföraren köper först, och sedan går turen att köpa vidare medsols till den andra motspelaren. Den spelare som står i tur att köpa får alltid köpa valfritt antal kort av det som återstår i talongen.

SOLOSPEL SOM SPELAS HÖGT (MED TRUMF)

Solo 6–12, solo vira. Spelföraren väljer först trumf. Sedan köper de båda motspelarna. För hemgång krävs i solo 6–12 det antal stick som spelet anger och i solo vira samtliga tretton stick.

SOLOSPEL SOM SPELAS LÅGT (I MISÄR)

Spelföraren får inte ta ett enda stick för hemgång. Spelen är så rara att namnen begåvats med en rad franska termer: *petite* (liten, d.v.s. spel med tolv kort), *grande* (stor, d.v.s. spel med tretton kort) och *ouverte* (öppen). *Royale* (kunglig) innebär att korten måste läggas upp innan motspelarna köper.

Solo petite misär. Spelföraren lägger bort ett kort och spelar med tolv slutna kort. Motspelarna köper efter det att spelföraren lagt bort det utvalda kortet.

Solo grande misär. Spelföraren spelar med tretton slutna kort. Motspelarna köper på vanligt sätt.

Solo petite misär ouverte. Spelföraren lägger först bort ett kort dolt för motspelarna. Sedan köper motspelarna. Efter köpet lägger spelföraren upp sina resterande tolv kort öppet på bordet.

Solo grande misär ouverte. Spelföraren lägger upp sina kort öppet på bordet när motspelarna avslutat sina köp.

Solo petite misär ouverte royale. Spelföraren lägger bort ett av sina kort dolt för motspelarna och lägger upp de resterande tolv öppet på bordet. Motspelarna köper sedan korten lagts upp.

Solo grande misär ouverte royale. Spelföraren lägger upp sina kort öppet på bordet. Motspelarna köper sedan korten lagts upp.

Numrens skiftande innebörd

Det är inte alltid så lätt att komma ihåg vad de olika numren på spelen innebär, då de står för olika saker i olika spel. I gaskspel anges alltid det antal kort spelföraren *behåller* från den ursprungliga handen, t.ex. ett kort för gask på 1. För köpmisärer å andra sidan anges istället det antal kort som spelföraren måste *köpa bort*, t.ex. ett kort för köpmisär på 1. I köpspel och solospel som spelas med trumf har numret inget med köpet att göra, utan anger det antal stick spelföraren måste ta för att gå hem, t.ex. sju stick för 7-spel, turné 7, vingel 7 och solo 7. Man måste framförallt se upp med att förväxla köpmisärer och gaskar i detta avseende. Att spela köpmisär på 1 med ett enda lågt kort på handen i tron att man får köpa som i gask på 1 kan visa sig nog så problematiskt.

Bud utan angiven nivå

Gaskar, köpmisärer och solospel bjuds i praktiken som "gask", "köpmisär" och "solo", utan att någon speciell nivå på spelen anges. Om ett ospecificerat bud blir avpassat, får spelföraren själv välja hur högt han vill ta det. Naturligtvis måste han välja en nivå, så att spelet går över närmast föregående bud i budgivningen. Om spelföraren t.ex. bjudit gask efter turné 8, är gask på 0 och gask på 1 inte längre möjliga (jfr budtabellen). Märk att "solo" inte får spelas som en solomisär, utan bara avser solotrumpfspelen solo 6–12 eller solo vira. – Om budgivningen drivs vidare, räknas ett ospecificerat bud automatiskt som om det vore bjudet på den lägsta möjliga nivå som fortfarande tar över

föregående bud. Gask efter turné 8 betraktas t.ex. som gask på 2 vid fortsatt budgivning.

Vill man bjuda gask (köpmisär, solo) utan att ange nivå när en spelare i bättre hand redan avgivit samma ospecificerade bud, brukar man för tydlighets skull göra detta med budet "högre gask" (högre köpmisär, högre solo). Om förhand t.ex. öppnar budgivningen med "solo", kan mellanhand bjuda över med "högre solo". – Sitter man i bättre hand än föregående budgivare och vill bjuda över ett ospecificerat bud, utnyttjar man förstås sin position och ger budet i förhand.

Även turnéer och vinglar kan bjudas utan att budgivaren anger någon nivå. Dessa bud ger till skillnad från gask, köpmisär och solo ingen frihet i valet av nivå om de blir avpassade, utan måste alltid spelas på lägsta möjliga nivå som tar över föregående bud. "Vingel" efter 7-spel avser således vingel 6.

Att spela eller att lägga handen

När spelföraren avslutat det första köpet, kan han välja mellan att spela handen, att lägga den och (i köpspel) att göra ett omköp. Efter ett eventuellt omköp återstår förstås bara de två första möjligheterna. Om spelföraren ger upp och lägger handen, motsvarar betalningen den lägsta möjliga summa som han kunnat förlora om handen istället spelats. Solospel är dock dyrare att lägga, eftersom spelföraren är helt oberoende av talongen och inte kan skylla på otur i köpet.

En spelare får alltid titta på sina egna kastkort före första utspel. Detta utnyttjas ofta av spelföraren medan han överväger sina handlingsalternativ.

Spelet av korten

Om spelföraren väljer att spela handen, får motspelarna först avsluta sin del av köpet. Därefter vidtar själva spelet av korten, som följer de vanliga whistprinciperna. Det är alltid förhand som spelar ut till första sticket. Glöm inte: förhand är den spelare som har en uppochnervänd kortlek till vänster om sig! Spelet fortsätter sedan medsols, och varje spelare lägger i tur och ordning ett kort till sticket.

Man måste alltid *följa färg* om man kan, d.v.s. man måste lägga ett kort i samma färg som det kort som först spelades till sticket. Kan man inte följa färg, får man lägga ut vilket kort som helst. Om någon spelare har trumfat, vinner det högsta trumfkortet sticket, annars vinner det högsta kortet i den utspelade färgen. Ess räknas normalt som det högsta kortet i en färg, därefter följer

kung, dam, knekt och så vidare ända ner till två. Det finns dock ett undantag från den normala kortföljden: gask på 0–4 som spelas lågt och där spelföraren har alla ess. I dessa räknas essen som ettor och är därmed lägre än tvåorna (förutsatt att spelföraren angivit att han har fyra ess före första utspel, annars har korten sitt vanliga värde).

Den som vinner ett stick spelar ut till nästa. Sammanlagt spelas tretton stick i varje spel (utom i de misärer där spelföraren fått lägga bort ett eller två kort från handen).

Markeringar

I trumfspel försöker motspelarna ofta visa styrka och svaghet i sidofärgerna genom att göra markeringar under spelets gång, vilket är särskilt viktigt i höga trumfspel som gask på 6, gask på 5 och vira. I Stockholms Wirasällskap används de så kallade Ågrenmarkeringarna. Markeringarna görs alltid i de första två sticken där spelaren inte längre kan följa färg, utan är tvungen att saka. Ett högt kort följt av ett lågt visar styrka i den färg eller de två färger som sakas och ett lågt kort följt av ett högt svaghet; ♣3 följt av ♠7 visar t.ex. svaghet i klöver och spader, medan ♠8 följt av ♠2 visar styrka i spader.

Betalningar

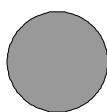
När det sista sticket i given spelats, räknar man antalet stick som spelföraren tagit. I högspel måste han ta minst ett visst antal stick för att gå hem. Tar han ett stick för lite har han gått *bet* och miserar han med två stick eller mer sägs han ha blivit *kodilj*. I lågspel får spelföraren inte ta ett enda stick för att gå hem. Tar han ett stick går han bet och tar han två stick eller mer blir han kodilj. Ett lagt gaskspel eller köpspel räknas alltid som om spelföraren gått bet, medan lagda solospel räknas som kodilj.



1 pinne



1 bet = 8 pinnar



1 rund = 2 pinnar



1 trekant = 5 betar

SPELMARKER OCH PULLA

För att hålla reda på de olika spelarnas vinst och förlust i ett viraparti används av tradition spelmarker. Vid spelets början får varje spelare en skål med färgade marker, som han ställer till vänster om sig. Skålarna innehåller normalt tre olika sorters marker: *pinnar*, som är avlånga, *runda*, som är just runda, och *betar*, som är korta och rektangulära. En bet är värd åtta pinnar och en rund är värd två pinnar. Ibland finns också trekantiga spelmarker, som är värda fem betar. Varje spelare har sin egen färg på markerna. Markerna och skålarna brukar mellan speltillfällena förvaras i en liten burk som kallas för *pulla*. Pullan kommer också till användning under spelets gång, då den fungerar som en gemensam kassa. För att underlätta kontrollen av marker till och från pullan låter man alltid locket ligga på, dock uppochnervänt.

Betalningen av ett spel består av två delar: dels utbyter spelföraren betar med pullan, dels ger spelföraren och motspelarna pinnar direkt till varandra. I alla låga spel är betalningen till pullan den insats man väsentligen spelar om. Pinnbetalningen kan snarast liknas ett slags dricks, utom vid de verkligt höga spelen där den kan uppgå till betydande summor.

BETALNING AV BETAR

Om spelföraren går bet utan att ha köpt om, måste han *sätta* en bet i pullan. Den förlorade beten läggs i det uppochnervända locket och *slussas* sedan ner av någon av de andra spelarna. Blir spelföraren kodilj, kostar det honom två betar. Betalningarna efter omköp blir avsevärt hårdare: bet kostar tre och kodilj fem betar i pullan.

Om spelföraren går hem utan omköp, får han *lyfta* en bet, d.v.s. han tilldelas en bet från pullan av pullvakten. Hemgång efter omköp ger ingenting. Översticket ger inget extra, vare sig vid enkelt köp eller vid omköp.

Det finns några spel där antalet förlorade och vunna betar skiljer sig från ovan angivna belopp, se tabellen på nästa sida. *Hem* anger vunna betar efter hemgång, *Bet* och *Kodilj* förlorade betar efter bet respektive kodilj.

Innan första given påbörjas brukar alla spelare sätta en bet var i pullan som gemensamt startkapital. Detta förfarande kallas för att *åla* och de betar som sätts kallas för *ålar* eller *stambetar*. Under spelets gång kan det hända att pullan råkar vara tom när någon går hem, och spelarna måste då åla om. (Vid spel på fyra sätts en bet även av den som står över given.) Tar betarna slut för någon spelare, kan pinnar och runda läggas i pullan istället. Varje rund och pinne i pullan räknas som en bet

Betalningar till och från pullan

	Enkelt köp			Omköp		
	Hem	Bet	Kodilj	Hem	Bet	Kodilj
Vanliga spel	1	1	2	0	3	5
Gök	1	2	4	–	–	–
Vingel 6, 7	1	2	4	0	6	10
Vingel 8	2	2	4	1	6	10
Turné 8	2	1	2	1	3	5
Tringel 9	3	3	6	1	9	15

när kassan delas upp. Börjar pinnar och runda också tryta, kan man lägga pinnar under pullan, så kallade sexmastare, som motsvarar sex betar. Pinnarna skjuts in halvvägs under pullan, så att ena halvan fortfarande sticker ut.

BETALNING AV PINNAR

Vid sidan av betalningen till pullan utbyter också spelarna pinnar. Spelföraren ger var och en av de båda motspelarna ett visst antal pinnar, om han förlorar eller ger upp, och han får samma antal pinnar från vardera motspelare, om han tar hem spelet. Pinnarna bör alltid läggas bredvid betalningsmottagarens skål, så att antalet lätt kan kontrolleras. Förlusten i pinnar för spelföraren är lika stor vid bet som vid kodilj, men beror å andra sidan på vilket spel det rör sig om. Betalningen är i allmänhet större för högre rankade spel. I trumfspel spelar dessutom valet av trumffärg in. Högsta färg är alltid dyrast, sedan kommer färg och billigast blir det när en ofärg är trumf. Om ett gaskspel eller ett solospel läggs, betalas handen som i ofärg, såvida det inte bjöds i färg eller högsta färg. Vid betalning av lagda köpspel gäller alltid den trumffärg som valdes före köpet.

Om spelföraren köpt om måste han först betala pinnar till vardera motspelare som om handen vore lagd efter det första köpet, d.v.s. motspelarna får pinnar för den färg som utsågs till trumf i det första köpet. Betalning utgår sedan på vanligt sätt för själva spelet efter omköpet, d.v.s. den vinnande parten betalar pinnar till den förlorande parten enligt gällande taxa för den färg som utsågs till trumf i omköpet. Vid omköp utan trumfbyte fördubblas följaktligen pinnbetalningen om spelföraren förlorar, medan betalningarna tar ut varann om han vinner spelet.

Antalet pinnar som skall betalas till eller av vardera motspelare i respektive spel framgår av budtabellen. Betalningarna kan verka något ore-gelbundna vid en första anblick. Detta beror på avrundningsfel som smugit sig in. Poängen var ursprungligen den lägsta betalningsenheten i vira. En pinne värderades till sex poäng. Betalningen i färg var alltid dubbelt så stor och betalningen i högsta färg fyra gånger så stor som grundbetalningen i ofärg. Poängen togs så småningom bort och poängsummorna avrundades till närmaste antal pinnar. För begär blev betalningen i ofärg (1 poäng) 0 pinnar, i färg (2 poäng) också 0 pinnar och i högsta färg (4 poäng) 1 pinne.

Namnet pinnbetalning betyder inte att spelarna måste ge varann pinnar. Både runda och betar kan användas vid behov. Normalt är dock betalningen så låg att det oftast är pinnar som utbyts.

Avpassning av gök

Spelare som passar efter gök förväntas ha kort som ger en rimlig chans att sätta spelföraren, eftersom spelet annars blir väldigt lätt att ta hem. För att precisera vad som menas med en rimlig chans brukar man använda sig av termen *läggard*. Att ha *läggard* i en färg innebär att man förr eller senare kommer att sitta med det lägsta kortet, om man själv drar färgen nerifrån. Spelföraren antas hela tiden vara tvungen att krypa under det utspe-lade kortet för att undvika att ta stick. I resone-manget bortses följaktligen både från partnerns okända kortsits och från risken för att spelföraren visar sig vara renons, vilket många gånger kan lägga krokben för motspelarna i en annars sättbar färg.

Läggarderna är: en tvåa; en fyra och en trea; en sexa och två kort lägre än sex; en åtta och tre kort lägre än åtta; en tia och fyra kort lägre än tio. Lägg märke till att det högsta kortet i en *läggard* alltid är jämnt. Man kan lätt övertyga sig om att t.ex. sexa, femma och trea i botten av en färg utgör en *läggard*. När trean spelas ut måste spelföraren krypa med tvåan, och när femman spelas tvingas fyran ut. Sexan är sedan det lägsta kvarvarande kortet och kan användas för att sätta spelföraren, om denne har några kort kvar i färgen. Värdet av en *läggard* minskar ju längre den är, eftersom risken att spelföraren i praktiken blivit renons när sättkortet spelas ut ökar. Observera att en dam och fem kort lägre än damen av detta skäl inte räknas som en *läggard*, trots att damen teoretiskt sett kan bli det lägsta kortet om färgen spelas nerifrån.

Den spelare som står först i tur att bjuda sedan en gök bjudits, den s.k. *första handen*, måste ha

läggard i minst två färger för att få passa av budet. Den spelare som bjuder härnäst, den *andra handen*, måste ha minst en läggard. Om en gök spelas hem, måste en motspelare som inte uppfyllt dessa krav sätta en bet i pullan som straff. Om båda motspelarna passat av budet utan att uppfylla kraven, sätts dock ingen straffbet.

Spelets fortsatta gång

När given spelats färdigt, går turen att ge vidare medsols. Det är därför alltid den som var förhand i den avslutade given som är efterhand och givare i nästa. Givaren tar den uppochnervända kortleken till vänster om sig, ger den till spelaren till höger för kupering och delar sedan ut korten. Samtidigt samlas korten man nyss spelat med in, blandas och läggs med bottenkortet synligt till höger om den som blandade, vid spel på fyra av spelaren mitt emot givaren och vid spel på tre av spelaren till höger om givaren. Bottenkortet anger ny högsta färg.

Att beta in sig

En spelare som hoppar in i ett pågående parti skall *beta in sig*. Spelaren måste sätta en tredjedel av det antal betar som finns i pullan. Om det saknas en bet för att antalet skall bli delbart med tre, avrundas uppåt. Om det saknas två betar, avrundas neråt, men inhopparen måste betala en pinne var till övriga spelare.

Delning och slutsammanräkning

Spelarna bör alltid i förväg komma överens om hur länge man skall spela. När tiden gått ut, spelas pågående giv färdigt. Ibland anger man istället vid vilken tidpunkt den sista rundan skall påbörjas, så att varje spelare får sitta i förhand en sista gång efter det angivna klockslaget. Den allra sista given i ett parti brukar kallas för *Borup*.

Virapartiet avslutas genom att spelarna räknar samman hur mycket var och en vunnit eller förlorat. Betarna som ligger i pullan delas lika mellan spelarna. Om antalet betar inte är jämnt delbart med antalet spelare, får man växla några av betarna till pinnar eller runda, och om antalet pinnar efter växling heller inte är jämnt delbart med antalet spelare, brukar den spelare som förlorat mest få den sista eller de två sista pinnarna.

Det finns några sällsynta specialfall som kräver en liten justering i fördelningen av en eventuell sista rest av pinnar: Om det återstår en rest på två pinnar och två spelare har förlorat lika mycket eller den som förlorat mest bara förlorat en pinne mer än den som förlorat näst mest, erhåller de båda förlorarna varsin pinne. Om det återstår en rest på en pinne och två spelare förlorat lika mycket, får spelarna dra lott om den sista pinnen.

Vinsten för varje spelare är lika med skillnaden i värde mellan vunna marker (d.v.s. alla marker i motståndarnas färger som finns i den egna skålen) och förlorade marker (d.v.s. alla marker av den egna färgen i motståndarnas skålar). Spelar man om pengar, köper spelarna tillbaka de marker de förlorat till motspelarna enligt en i förväg överenskommen växlingskurs. Den typiska summan en spelare vinner eller förlorar under ett viraparti på fyra timmar brukar ligga på mellan noll och tio gånger betens värde, i mer sällsynta fall upp till tjugo gånger betens värde.

Budtabell för Stockholms Wirasällskap (1999)

Nr	Spelets namn	Stück	Misärtyp	Pinnbetalning		
				Ofärg Misär	Färg	Högsta färg
1	Begär (6-spel)	6		0	0	1
2	Turné 6	6		0	0	1
3	7-spel	7		0	0	1
4	Vingel 6	6		0	1	1
5	Gask på 0	7/0	sluten, 11	0	0	1
6	Gök	0	öppen, 13	0	–	–
7	Turné 7	7		0	1	1
8	Köpmisär på 1	0	sluten, 11	0	–	–
9	Gask på 1	8/0	sluten, 12	0	0	1
10	8-spel	8		0	1	1
11	Vingel 7	7		1	1	3
12	Turné 8	8		1	1	3
13	Köpmisär på 2	0	sluten, 12	0	–	–
14	Gask på 2	9/0	sluten, 13	0	1	1
15	Solo 6	6		0	1	1
16	Vingel 8	8		1	3	5
17	Köpmisär på 3	0	sluten, 12	0	–	–
18	Gask på 3	10/0	öppen, 12	0	1	2
19	9-spel	9		1	1	3
20	Köpmisär på 4	0	sluten, 12	1	–	–
21	Gask på 4	11/0	öppen, 13	1	1	3
22	Tringel 9	9		3	5	11
23	Köpmisär på 5	0	sluten, 12	1	–	–
24	Gask på 6	12		1	2	4
25	Solo 7	7		0	1	2
26	Köpmisär på 6	0	sluten, 12	1	–	–
27	Gask på 5	12		1	3	5
28	Solo 8	8		1	2	4
29	Vira	13		2	4	8
30	Solo petite misär	0	sluten, 12	2	–	–
31	Solo 9	9		2	4	8
32	Solo grande misär	0	sluten, 13	4	–	–
33	Solo 10	10		4	8	16
34	Solo petite misär ouv	0	öppen, 12	8	–	–
35	Solo petite misär ouv roy ..	0	öppen, 12	16	–	–
36	Solo 11	11		8	16	32
37	Solo grande misär ouv	0	öppen, 13	24	–	–
38	Solo grande misär ouv roy	0	öppen, 13	32	–	–
39	Solo 12	12		16	32	64
40	Solo vira	13		32	64	128