Brús

Spilareglur – svarfdælskar hefðir og siðir

Ljósmyndir sýna klórningu í stofu í Bakkagerði og sunnudagsbrús á túni í Syðra-Garðshorni.

Atli Rúnar og Jón Baldvin Halldórssynir skráðu. **1. útgáfa í mars 2014, 2. útgáfa í desember 2018.**

Fyrst þetta ...

Þessi greinargerð var upphaflega tekin saman sem kennslugagn í brússpili vegna uppfræðslu afkomenda Jarðbrúarfólks og viðhengja þeirra sunnan heiða. Grunnreglur brúsmennskunnar hafa auðvitað oft verið skráðar og birtar hér og þar, meðal annars í bók um íslensk spil á sínum tíma. Þar hefur samt á stundum verið eitt og annað á reiki, til dæmis um stigagjöf og hegðan spilara. Það má auðvitað ekki gerast að ruglað sé með sjálfar umferðarreglurnar í spilinu og þá er ráðið að leita upprunans.

Vagga brúsmenningar heimsins er í Tjarnarsókn í Svarfaðardal og ekki er á neinn hallað þegar fullyrt er að á 20. öld hafi brúsmenningin verið hvað blómlegust í Bakkagerði, í Syðra-Garðshorni, Ytra-Garðshorni og á Bakka. Spilareglurnar í þessari greinargerð eru í samræmi við siði og venjur sem giltu hjá spilurum á þessum bæjum og sem Jarðbrúarbræður hinir elstu námu á sínum tíma í Ytra-Garðshorni. Vaskir spilarar af þremur fyrrnefndum bæjanna voru svo elskulegir að lesa plaggið yfir og koma með ábendingar eða athugasemdir eftir atvikum.

Brús er vissulega spilaður líka á Höfn í Hornafirði, á Grenivík, í Bárðardal og sjálfsagt víðar. Spilurum í öðrum héruðum fyrirgefst að fara ekki nákvæmlega eftir svarfdælskum spilareglum, hafi einhver minniháttar atriði skolast til í brúsflakki á milli landshluta. Svarfælingar sjálfir eiga hins vegar að hafa eitt regluverk í brúsmennsku og fara eftir því í einu og öllu, hvort heldur er í fjölskylduspili í heimahúsum eða á heimsmeistaramótum.

Það stoðar ekki á Ólympíuleikum að mæla langstökk á einum stað í sentimetrum og svo á næstu leikum í tommum. Sama á við um brús og ábyggilegasti mælikvarðinn er því sóttur í þann hluta Tjarnarsóknar þar sem ríkti blómaskeið brúsmenningar á liðinni öld.

Komdu, kisa mín!
Kló er falleg þín
og grátt þitt gamla trýn.
Mikið malar þú,
mér það líkar nú.
Víst ertu vænsta hjú.
Banar margri mús,
mitt þú friðar hús.
Ekki er í þér lús,
oft þú spilar brús.
Undrasniðug,
létt og liðug
leikur bæði snör og fús.
Við skulum drekka dús.

Gildi spila – grunnreglur

Fjórir spila brús, tveir og tveir saman og sitja hver andspænis öðrum eins og t.d. í bridds eða vist.

- Notuð eru **36 spil**, þ.e. byrja skal á því að **fjarlægja tvista, þrista, fjarka og fimmur** úr spilastokknum og leggja til hliðar.
- Af þeim spilum sem eftir eru í stokknum og notuð í brús eru sum „ónýt“, þ.e. hafa ekki gildi og kallast *hundar.*

Vægi/verðgildi spilanna:

1. Laufagosi
2. Hjartakóngur
3. Spaðaátta (*Brúnka*)
4. Laufanía
5. Spaðanía
6. Hjartanía
7. Tígulnía
8. Laufaás
9. Spaðaás
10. Hjartaás
11. Tígulás
12. Spaðagosi (*Kolur*)
13. Hjartagosi
14. Tígulgosi
15. Laufasexa (*póstur*)
16. Spaðasexa (*póstur*)
17. Hjartasexa (*póstur*)
18. Tígulsexa (*póstur*)

Öll önnur spil eru ónýt (*hundar*):

- Kóngar að hjartakóngi undanskildum
    - spaðakóngur kallast *Baldur* (stytting úr Skuggabaldur)
- Allar drottningar
    - drottningar kallast *góur*
- Allar tíur
- Áttur að spaðaáttu undanskilinni
- Allar sjöur

Fyrir getur að sjálfsögðu komið að öll spil í sama hring séu ónýt. Þá fær sá slaginn sem fyrstur sló út.

Stigagjöf

Einn spilari tekur að sér „reikningshaldið“ í spilinu. Hann teiknar upp „reiknistokk“ spilsins, *kambinn,* og heldur utan um niðurstöðu talningar frá kambi til kambs.

Kamburinn er fimm þverstrik og eitt langstrik í miðju. Hvert þverstrik er eitt stig. Hvort lið hefur sinn helming *kambsins* og reynir að „vinna kambinn“, þ.e. að verða fyrri til að fá fimm stig. Þegar því er náð er kamburinn gerður upp með því að telja lóðréttu strikin beggja vegna miðlínunnar.

Hafi annað liðið til dæmis unnið fimm þverstrik en hitt tvö fær hið fyrrnefnda, sigurliðið, þrjú stig út úr kambinum. Sú tala geymist þegar byrjað er á nýjum kambi og breytist í takti við niðurstöðu úr honum.

Þannig er hægt að spila tímunum saman, jafnvel í daga og vikur, og sigra eða tapa á stigum. Þá er notaður sami „reikningurinn“ en venjan er samt sú að byrja á nýjum reikningi hvert sinn sem menn setjast að spilaborði.

- **Hvert unnið spil gefur eitt *prik*** (strik yfir þverstrik) á kambinn.

- *Að gera við eða beiða upp.* Spilið hefst alltaf á því að gefin eru þrjú spil á línuna, eitt og eitt í einu. Áður en það gerist þarf sá sem gefur að *láta gera við*, þ.e. að láta andstæðing sinn í bakhönd skipta spilastokknum á þann hátt sem viðkomandi kýs.
    - Ef upp kemur laufagosi eða hjartakóngur er það kallað að *beiða upp* og þykir afar hallærisleg staða fyrir þann sem gerði við, þ.e. tók í stokkinn. **Gjafari fær prik fyrir að láta andstæðinginn beiða upp.**
    - Ef beitt er upp skal látið gera við á nýjan leik. Fyrir getur komið að mótspilari beiði aftur og aftur upp. Það er mikil niðurlæging og því meiri sem oftar er beitt upp. Sumir komast á spjöld sögunnar fyrir ítrekað uppbeiðsli og verða efni munnmælasagna í Dalnum.

- *Gangur spilsins.* Þegar hver spilari hefur fengið þrjú spil í hendur setur gjafarinn stokkinn á mitt borð með bakið upp.
    - Spilið gengur út á að fá fimm slagi og sá sem á hæsta spil tekur slaginn og dregur efsta spil úr stokknum. Síðan koll af kolli réttsælis þar til annað liðið er komið með fimm slagi því þá er spilið unnið og gefið upp á nýtt.

- *Að jana.* Ef annað liðið tekur fimm slagi án þess að hitt fái neinn slag heitir það að *jana* og þykir frekar snautleg eða háðugleg útreið. **Sigurliðið fær tvö prik á kamb fyrir að jana**.

- *Klórning.* Ef annað liðið fær öll prik á kambi og sigrar án þess að hitt fái neitt prik gefur það sigurliðinu rétt til að *klóra* hinu liðinu í haus. Slíkur sigur er auðvitað sneypulegur og getur skapast talsverður hasar á meðan á klórningu stendur. Sögur eru til um að Svarfdælingar hafi hlaupið á milli

bæja til að verjast klórningu. Erfiðleikum veldur líka að klóra snögghærðum og sköllóttum. **Klórning gefur sigurliði eitt aukaprik á kamb.**

- Skilyrt er að vanfærar konur séu klóraðar nettlega þegar þær eru komnar á fimmta mánuð meðgöngu og alls ekki þegar komið er fram á níunda mánuðinn. Klórklárar verði þær að nýju að fæðingarorlofi loknu.

- *Á ránni.* Fjórða og næstneðsta þverstrikið á kambi kallast *ráin*. Spilari sem kominn er á rána með strikin sín **má ekki voga.** Geri hann það **fá andstæðingarnir prik í sinn hlut** og vogarinn skömm í hattinn.
    - Nú kemur það fyrir að spilarar eru komnir á rána án þess að andstæðingarnir hafi fengið eitt einasta prik og eru því komnir alveg að því að sigra með klórningu í lokaspili. Þá snýst gæfan andstæðingum í vil og þeir vinna sér inn hvert prikið á fætur öðru þar til þeir komast til botns sín megin á kambinum – sigra með öðrum orðum slaginn um þennan tiltekna kamb. Þá er talað um að hinir hafi verið „*hengdir á ránni*“ sem þykir mikil skömm og hallærislegt í meira lagi.

- *Vogun vinnur, vogun tapar.* Vogunin er einn dramatískasti þáttur brússpilamennskunnar og getur ráðið úrslitum um að spilamenn sigri á kambinum með mikilli sæmd eða tapi með skít og skömm.
    - Spilari í forhönd með hjartakóng á hendi getur vogað hringinn, „vogað rúntinn“ er stundum sagt. Hann slær úr kóngsspilinu og tekur þá áhættu að hvorugur andstæðingurinn hafi laufagosa á hendi, þ.e. eina spilið sem getur drepið hjartakónginn.
    - Lifi hjartakóngurinn vogunina af skal útspilarinn **sýna andstæðingi sínum í bakhönd** (spilara á hægri hönd) spil sín til að sanna að hann hafi sjálfur ekki laufagosann á hendi því að sjálfsögðu er harðbannað að voga hjartakóngi ef sami spilari hefur líka laufagosann.
    - Sá sem vogar og gleymir að sýna mótspilara á spil sín fær ekkert prik og uppsker mikla háðung fyrir aulaháttinn.
    - Sá sem hefur hjartakóng á hendi en er ekki í forhönd getur vogað undir næsta mann og segir þá „ég voga undir þig“ (berist fram *undir ’ðig*). Sama á við hér. Ef vogunin tekst þarf að sýna spilin. Áhættan í þessari vogun er helmingi minni en þegar vogað er rúntinn. Munurinn felst í því að voga undir annan mótspilarann en ekki báða. Það er að sjálfsögðu stærri ákvörðun að taka áhættuna þegar tveir gætu verið með laufagosann en ekki einn. Ávinningurinn í stigum á rá er meiri með því að voga rúntinn en tapið að skapi stærra í formi strika á rá til þess liðs sem drepur kónginn.

- **Bannað er að voga í fyrsta hring í spili!**

Stigagjöfin í stuttu máli

• **Unnið spil**	1 prik
• **Jana**	2 prik
• **Voga rúntinn**	2 prik
○ Kóngur drepinn	3 prik til andstæðinganna
• **Voga undir næsta mann**	1 prik
○ Kóngur drepinn	2 prik til andstæðinganna
• **Voga á ránni**	1 prik til andstæðinganna
• **Uppbeiðsli**	1 prik til andstæðinganna
• **Klórning**	1 aukaprik (alls 6 prik út úr kambi)

Gott að vita

- *Merja* kallast spil sem naumlega yfirtrompar spil andstæðingsins og skiptir engu hvaða spil á í hlut. Algengara er samt að hugtakið *merja* sé notað um lægri spil en þau hærri. Ef til dæmis síðasti spilari í hringnum nær slag út á hjartaás en tígulás var hæsta spil í slagnum fram að því er hjartaásinn „merja“.

- *Að þumla* heitir það þegar sá er slær út leggur áherslu á útspilið með því að þrýsta þumalfingri ofan í slaginn á borðinu.
    - Ríkharður í Bakkagerði þumlaði gjarnan og frá honum eru þekktar upphrópanir og orðatiltæki í spilamennskunni.
    - Ríkharður „gladdist heiftarlega“ við að drepa hjartakóng í vogun en sagði hins vegar „enginn gleypir sólina“ ef af honum var drepinn hjartakóngurinn í vogun.
    - Ríkharður sagði „komdu í gær“ og „bíddu kátur“ þegar við átti.

Björn Þórleifsson, skólastjóri á Húsabakka, orti um Ríkharð Gestsson:

Bíddu kátur, komdu í gær!
Karlinn fram í gráðið rær.
Út þá merjum slær hann slyngur,
slettist langur þumalfingur.