

Vira



Inledning och tillbehör

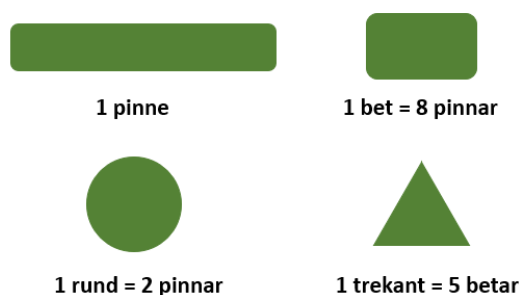
Vira spelas av tre eller fyra personer med två vanliga kortlekar om femtiotvå kort, utan jokrar. Egentligen används bara en kortlek i taget. När korten i den ena leken delas ut blandas den andra leken, så att den är färdig för att användas i nästa giv.

Betalningarna i vira sker av tradition med spelmarker, även om man till nöds kan föra protokoll. Viraspelets viktigaste tillbehör vid sidan av kortlekarna är den så kallade vira-pullan, en cylindrisk burk som innehåller fyra skålar med färgade spelmarker. Varje skål har sin egen färg på markerna. Skålarna innehåller normalt tre olika sorters marker: *pinnar*, som är långa och rektangulära, *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 eller annan i förväg överenskommen summa. Virapullor finns att köpa på loppmarknader och i antikaffärer.

Pullan fungerar som en gemensam kassa under spelets gång. Ibland måste man betala till pullan, och ibland får man betalt ur pullan. För att underlätta kontrollen av marker som transporteras till och från pullan brukar man vända locket uppochner och lägga det på pullan, så att locket fungerar som en sluss. Det kan vara lämpligt att ge den spelare som sitter närmast pullan förtroendet att sköta alla transaktioner. I Sundsvalls vira-klubb brukar man lite skämtsamt utse en av spelarna till *pullvakt*, som har till uppgift både att sköta betalningarna och att hindra spelare från andra bord från att i tid och otid lyfta på locket för att se hur ställningen är.

Spelet i korthet

Vira kan enklast beskrivas som ett sticktagningsspel med budgivning. I varje enskild giv deltar tre spelare. Vid spel på fyra turas man om att stå över. De tre aktiva spelarna tilldelas tretton kort var, medan de resterande tretton korten bildar *talongen*. Därefter följer en budgivning. Varje bud är ett erbjudande att ta på sig rollen som *spelförare* och försöka ta hem det av budet angivna *spelet*. Den spelare som bjuder det högst värderade spelet blir spelförare.



Figur 1. Spelmarkerna och deras värde

När budgivningen är slut och en spelförare har utsetts, får spelarna försöka förbättra sina händer genom att *köpa* kort från talongen. Köpet går till på lite olika sätt beroende på vilket spel som spelas.

Vinst och förlust i spelet avgörs genom att spela korten till *stick*. I många av spelen utses en *trumffärg*, det vill säga en färg som tar över korten i de andra färgerna vid spelet av korten. Det finns också spel som spelas i *sang*, det vill säga med alla färger likvärdiga. Kraven för att vinna spelet varierar. Ibland måste spelföraren ta minst ett visst antal stick, ibland exakt noll stick.

Om spelföraren tar hem spelet, får hen betalt av motspelarna och från pullan. I annat fall måste spelföraren betala. Pullans innehåll delas upp mellan spelarna vid spelets slut. Spelet går först ut på att vinna så mycket som möjligt.

Förberedelser och bordsplacering

Ett parti vira inleds lämpligen med att man drar lott om bordsplaceringen. Lottningen sker genom att placera ett kort vid varje spelarplats. Kortet skall vara av olika färg och ett av dem måste vara hjärter. 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 hjärterkortet blir *förhand* i första given.

I praktiken avstår man ofta från att lotta om bordsplaceringen, och spelarna slår sig då ner på valfri plats. För att avgöra vem som skall ha förhand brukar en av spelarna ta den ena kortleken, blanda den och lägga ut kort med bildsidan upp i riktning medsols, ett i taget med början hos spelaren närmast till vänster. Den spelare som först får hjärter blir förhand.

När spelarna har tagit plats och förhand i den första given har utsetts, väljer spelarna varsin skål med färgade spelmarker och ställer skålen till vänster om sig. Lagg märke till att varje spelare har sin egen färg på markerna. Färgkodningen gör att man på ett enkelt sätt kan hålla reda på vem som har förlorat vad under spelets gång. Pullan ställs på ett lämpligt ställe på bordet, helst inom bekvämt räckhåll från någon av spelarna. Kom ihåg att locket skall ligga på pullan och vara vänt uppochner.

Om man spelar om pengar, måste man komma överens om hur mycket markerna skall vara värda. På landets viraklubbar spelas det numera endast om små belopp, mellan två och åtta kronor beten. Den typiska summa som 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.

Spelarna brukar ofta sätta en bet var i pullan som gemensamt startkapital innan spelet börjar. Detta förfarande kallas för att *åla*, och de betar som sätts kallas för *stambetar* eller *ålar*.

Giv

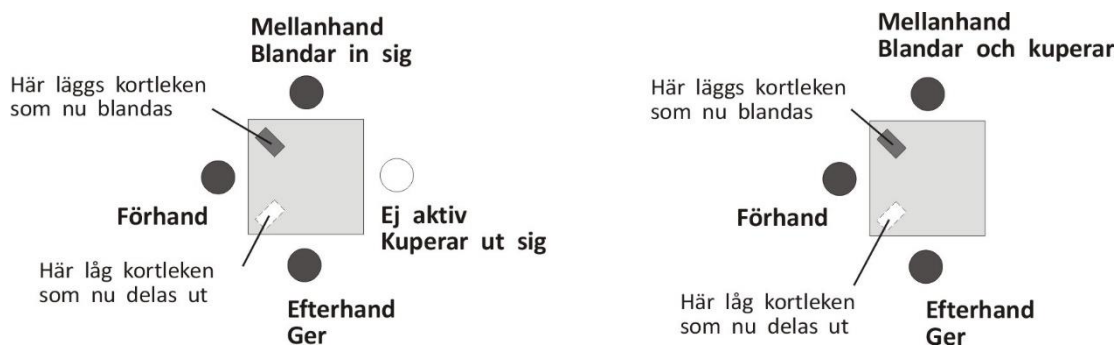
Den spelare som är förhand får först kort i given, och hen är också den som öppnar budgivningen. Spelaren till vänster om förhand kallas för *mellanhand*, och spelaren till höger kallas för *efterhand*. Det är alltid efterhand som ger, och hen kallas därför också för *giv* eller *givare*. Vid spel på fyra står spelaren till höger om givaren över den omgång som spelas.



Figur 2. Virapulla med spelmarker

Givaren blandar den ena kortleken och ger den till spelaren till höger för att kuperas. Korten delas sedan ut medsols med början hos förhand, först ett varv med fyra kort till varje spelare, 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. När givaren har lagt ner talongen på bordet, får spelarna ta upp korten på handen och sortera dem. Korten skall förstås hållas med baksidan vänd mot övriga spelare, så att bildsidan inte exponeras.

Samtidigt som givaren ger, blandas den andra kortleken, vid spel på tre av den spelare som kuperar och vid spel på fyra av den som sitter mitt emot givaren. När den spelare som blandar kortleken har blandat färdigt, lägger hen upp kortleken till höger om sig, uppochner och med bottenkortet synligt. Vid spel på fyra brukar man ha minnesregeln att "blanda in sig och kuperar ut sig", eftersom den spelare som blandar just har stått över föregående giv – naturligtvis med undantag för den som blandar i första giv – och den spelare som kuperar skall stå över den giv som just har påbörjats.



Figur 3. Placering av spelarna vid spel på fyra respektive tre personer.

Om allt har gått rätt till, skall den uppochnervända kortleken nu ligga till vänster om förhand. En finess med att placera ut kortleken är att det är lätt att hålla reda på vem som är förhand.

Färgernas rangordning

Färgen på det synliga bottenkortet i den uppochnervända kortleken till vänster om förhand bestämmer *högsta färg* i pågående giv. 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 för *färg* och de svarta färgerna för *ofärger*. Denna tillfälliga rangordning mellan färgerna kommer till användning i budgivningen (där man kan höja värdet av vissa trumfspel genom att utfästa sig att välja en högre färg till trumf) och vid betalningen av trumfspel (som blir större ju högre färg som utses till trumf).

Budgivning, bud och spel

När korten har delats ut och spelarna har sorterat dem 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 ett fyrtiotal olika spel att välja mellan. Spelen kan delas in i två huvudgrupper: *högspel* och *lågspel*. I högspel 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 högspel spelas med trumf, men sättet att välja trumffärg varierar. Ibland får spelföraren välja fritt, och ibland måste hen välja trumf från kort som slås upp ur talongen. I lågspel krävs att spelföraren inte tar ett enda stick för att gå hem. Lågspelen spelas alltid i sang, det vill säga utan trumffärg. Vid sidan av rena högspel och lågspel finns det ett litet antal spel där spelföraren själv får välja om hen vill spela högt eller lågt. Högspel kallas ofta också för *trumfspel*, eftersom de alltid spelas med trumf, och lågspel för *misärspel*, efter det franska ordet *misère*, fattigdom.

Budens avgivande

Budgivningen inleds alltid 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 – det vill säga de spel som kan bjudas – framgår av en budtabell. Spelen ordnas efter hur svåra de anses vara att vinna och vilken betalning som gäller. Den budtabell som gäller i Stockholms Wirasällskap återges på sista sidan.

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 trumf. Om hjärter är högsta färg och ett bud som avgivits i färg blir slutbud, får spelföraren därför bara välja hjärter eller ruter som trumf. Ett bud i färg bjuds i sin tur över av samma bud i högsta färg. Budgivaren måste då välja högsta färg till trumf, om budet blir slutbud.

Ibland kallas ett spel i bättre färg kort och gott för ett *bättre spel*. Om man vill bjuda över 7-spel med 7-spel i färg eller 7-spel i färg med 7-spel i högsta färg, kan man göra det genom att ange ”bättre 7-spel”.

En spelare har möjlighet att bjuda över ett bud med exakt samma bud, om hen sitter i bättre hand än föregående budgivare. Förhand räknas som bästa hand och kan därför bjuda över både mellanhand och efterhand, medan mellanhand är bättre än efterhand. Man säger också att spelaren i bättre hand sitter i förhand i förhållande till spelaren i sämre hand. Utnyttjas sitsen i bättre hand på detta sätt, brukar det markeras genom att lägga till *i förhand* eller *i bättre hand* 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 har passat får inte ge sig in i budgivningen igen. När två spelare passat, säger man att den återstående spelaren fått sitt sista bud *avpassat*. Hen blir därmed spelförare och skall försöka gå hem i det spel som angavs i slutbudet, medan de två övriga spelarna, *motspelarna* eller *försvararna*, tillfälligt bildar ett par som skall försöka *sätta* spelföraren, det vill säga hindra spelföraren från att gå hem.

Köp och val av trumf

När budgivningen har avslutats och en spelförare har utsetts, får spelarna utbyta kort med talongen. Att byta till sig nya 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 vilken tillgång som spelarna har till talongen 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 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 spelföraren upp hela talongen och kombinerar med de kort hen valde att behålla. I detta skede sitter spelföraren temporärt med mellan tretton och tjugosex kort på handen. Spelföraren väljer sedan ut de tretton kort som hen önskar spela med och lägger bort resten bland de övriga kastkorten. Trumf väljs i förekommande fall alltid efter köpet.

I köpspel börjar spelföraren att köpa. Spelföraren lägger bort de kort hen önskar byta ut och tar upp samma antal kort från talongen. Nöjer sig spelföraren med detta byte, säger man att hen har gjort ett *enkelt köp*. Spelföraren har i alla köpspel rätt att göra ytterligare ett byte, ett *omköp*. Väljer spelföraren att köpa om, ändras dock betalningen av spelet kraftigt till hens nackdel. När spelföraren har 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 får alltid köpa valfritt antal kort av det som återstår i talongen. Tar talongen slut efter den första motspelarens köp, kan den andra motspelaren inte köpa.

I köpspel som spelas med trumf skall trumffärgen alltid utses före köpet. Köpspelelen delas in i fyra undergrupper beroende på hur valet av trumf går till: vanliga trumfspel med fritt val av trumffärg; turnéer, där trumffärgen bestäms genom att slå upp det översta kortet ur talongen; vinglar, där trumffärgen väljs bland de två översta korten; tringlar,

där trumffärgen väljs bland de tre översta korten. Vid omköp i turné, vingel och tringel väljs alltid trumf på nytt enligt samma procedur som i det första köpet.

I solospel får endast motspelarna köpa. Motspelaren till vänster om spel föraren köper först, och turen att köpa går vidare medsols till den andra motspelaren. Den motspelare som står i tur att köpa får alltid köpa valfritt antal kort av det som återstår i talongen. I solospel med trumf måste spel föraren alltid välja trumffärg före köpet.

De enskilda spelen beskrivs i detalj senare.

Att spela eller att lägga handen

När spel föraren har avslutat sitt köp, måste hen ange om handen spelas eller läggs. I köpspel kan spelaren efter det första köpet också välja att göra ett omköp, men efter ett eventuellt omköp återstår bara de två nyss nämnda möjligheterna. Om spel föraren ger upp och lägger handen, motsvarar betalningen det lägsta möjliga belopp som hen hade kunnat förlora om handen hade spelats. Solospel är dock dyrare att lägga, eftersom spel föraren är helt oberoende av talongen och inte kan skylla på otur i köpet. Det är tillåtet för både spel föraren och motspelarna att titta på sina egna kastkort medan de överväger sina handlingsalternativ.

Spelet av korten

Om spel föraren 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.

Spelarna måste alltid om möjligt *följa* eller *bekänna* färg, det vill säga de måste om möjligt spela ett kort i samma färg som det kort som först spelades till sticket. En spelare som inte kan följa färg får spela vilket kort som helst. Om någon spelare har trumfat, vinn sticket av den spelare som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa. Rangordningen mellan korten i en färg är den vanliga med ess högst och tvåa lägst. Det finns dock ett undantag från den normala kortföljden: om spel föraren har alla fyra ess på handen, räknas dessa i vissa gaskspel som ettor och är därmed lägre än tvåorna.

I många misärspel får spel föraren förmånen att lägga bort ett oönskat kort från handen före första utspel. Kortet läggs bland övriga kastkort från köpet. Denna speltyp brukar kallas för *liten misär*. Märk att spel föraren bara har tolv kort på handen före första utspel och att bara tolv stick kommer att spelas. Motspelarna tillåts inte lägga bort några kort, utan kommer ha var sitt kort kvar när spelet av korten avslutats. I *minsta misär* tillåts spel föraren lägga bort två kort före första utspel. Endast elva stick spelas, och motspelarna kommer ha två kort var över efter spelet av korten. I *stor misär* får spel föraren inte lägga bort några kort från handen. Alla spelare spelar då med tretton kort.

Man skiljer också mellan *öppna* och *slutna* misärer. Om misären är öppen, måste spel föraren lägga upp sina kort på bordet före första utspel. Kortet skall ligga i god ordning och med bildsidan upp, så att de lätt kan överblickas av motspelarna. Kastkortet från köpet och de extra kort som läggs åt sidan vid liten misär skall dock inte läggas upp,

utan hanteras som vid övriga spel. Slutna misär innebär att spelföraren håller sina kort på handen med bildsidan dold för övriga spelare, precis som vid alla trumfspel.

Det kan vara svårt att hålla reda på hur de olika misärerna skall spelas. Man brukar därför alltid ha en särskild kolumn i budtabellen där misärtyp anges. Stor, liten och minsta misär brukar markeras genom att ange antalet kort på spelförarens hand före första utspel. ”Elva slutna” innebär till exempel att spelet är en minsta misär som spelas med slutna kort och ”tolv öppna” att det är en liten misär som spelas med öppna kort.

Spelutfall och betalningar

När sista sticket har spelats, räknar man det sammanlagda antalet stick som spelföraren har tagit. I högspel måste spelföraren ta minst ett visst antal stick för att gå hem. Normalt ges ingen extra bonus för överstick. Om spelföraren tar ett stick för lite, har hen gått *bet*, och missar spelföraren med två stick eller fler, sägs hen ha blivit *kodilj*. I lågspel får spelföraren inte ta ett enda stick för att gå hem. Tar spelföraren ett stick, går hen bet, och tar spelföraren två stick eller fler, blir hen kodilj. Att bli kodilj kallas också lite skämtsamt för att bli ko eller kossa, och den som får fler än två straffstick blir i samma retsamma anda utnämnd till ”kossa med kalv”. Ett lagt gaskspel eller köpspel betalas som om spelföraren har gått bet. Ett lagt solospel betalas som för kodilj.

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 spel på låg nivå är betalningen till pullan den insats man väsentligen spelar om, men pinnbetalningen kan i de verkligt höga spelen uppgå till betydande belopp.

Betalning till och från pullan

Betalningen till och från pullan är med några få undantag lika i alla spel. Om spelföraren går hem efter enkelt köp, får hen *lyfta* en bet, det vill säga hen tilldelas en bet från pullan. Om spelföraren går bet, måste hen istället *sätta bet*, det vill säga betala en bet till pullan. Blir spelföraren kodilj, måste hen sätta två betar. En spelare som betalar till pullan lägger först beten eller betarna till allmänt beskådande i det uppochnervända tomma locket. Den spelare som sitter närmast pullan slussar sedan ner markerna genom att tippa lätt på locket.

Betalningarna efter omköp är avsevärt hårdare: Om spelföraren går hem, får hen ingenting ur pullan. Går spelföraren bet, kostar det tre betar, och blir hen kodilj, kostar det hela fem betar. (Ursprungligen delades betalningen för omköp upp i två delar. Innan spelföraren köpte om, satte hen bet, eftersom handen betraktades som lagd i det första köpet. Spelet gav sedan en bet vid hemgång, men kostade dubbelt så mycket som ett vanligt spel vid förlust, det vill säga två betar för bet och fyra betar för kodilj. Slutresultatet blir detsamma.)

Det finns sex spel med avvikande betalning till pullan: gök, vingel 6 och vingel 7 ger vanlig betalning vid hemgång men betalas dubbelt vid förlust, turné 8 ger dubbel betalning vid hemgång men betalas som vanliga spel vid förlust, vingel 8 betalas dubbelt både vid vinst och förlust och tringel 9 betalas trefalt. Flera av spelen har speciella bestämmelser vid hemgång efter omköp. Detaljerna framgår av tabellen nedan.

Om betarna tar slut för någon spelare under spelets gång, kan pinnar och runda läggas i pullan istället. Varje rund och pinne i pullan räknas som en bet när kassan delas upp. Börjar pinnar och runda också tryta, kan man lägga pinnar under pullan. De kallas för

Betalingar till och från pullan i Stockholms Wirasällskap

	Enkelt köp			Omköp		
	Hem	Bet	Kodilj	Hem	Bet	Kodilj
Alla spel utom de nedan	1	1	2	0	3	5
Gök	1	2	4	–	–	–
Vingel 6 och 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

sexmastare och motsvarar vardera sex betar. Pinnarna skjuts in halvvägs under pullan, så att ena halvan fortfarande sticker ut. Det finns flera olika varianter för växelkursen på marker under pullan. I somliga kretsar räknas till exempel betar som tiomastare och runda som sexmastare. I andra kretsar räknas en pinne *i pullan* som fem betar.

Om pullan råkar vara tom när någon går hem, måste alla spelarna åla på nytt. Märk att vid spel på fyra även den spelare som står över given måste vara med och åla.

Pinnbetaling

Vid sidan av betalningen till pullan utbyter också spelarna pinnar. Spelföraren ger var och en av de båda motspelarna ett visst antal pinnar om spelet förloras och får samma antal pinnar från vardera motspelaren vid hemgång. 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 värderade 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 har köpt om, måste hen först betala pinnar till vardera motspelaren som om handen vore lagd efter det första köpet, det vill säga motspelarna får pinnar i den färg som utsågs till trumf i detta köp. Den förlorande parten betalar sedan pinnar till den vinnande parten i den färg som utsågs till trumf i omköpet. Vid omköp utan trumfbyte fördubblas följaktligen pinnbetalingen om spelföraren förlorar, medan betalningarna tar ut varandra om hen vinner spelet.

* I många sällskap måste spelföraren sätta en bet efter hemgång i omvingel 6 eller 7, eftersom hen anses förlora två betar i det misslyckade första köpet men bara spelar hem en bet i det framgångsrika omköpet.

† I många sällskap får spelföraren ingenting om hen går hem utan överstick, men får istället en extra bet per överstick.

‡ I många sällskap får spelföraren också en extra bet per överstick efter hemgång i omköp.

§ I omtringel 9 belönas spelföraren dessutom ofta med en eller två extra betar per överstick.

Antalet pinnar som skall betalas till eller av vardera motspelaren i respektive spel framgår av budtabellen. Betalningarna kan verka något oregelbundna vid en första anblick. Detta beror på avrundningsfel som smugit sig in. Den så kallade poängen – eller med fransk stavning *pointen* – var ursprungligen den lägsta betalningsenheten i vira. En nutida pinne motsvarar sex dåtida 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 pinnbetaling betyder inte att spelarna måste ge varandra pinnar. Både runda och betar kan användas vid behov. Normalt är dock betalningen så låg att det oftast är pinnar som utbyts.

Lägga upp, ge upp

Om spelföraren är helt säker på att gå hem, brukar hen ofta lägga upp sina kvarvarande kort öppet på bordet och fråga motspelarna om de vill ge upp. Går båda motspelarna med på detta, är spelföraren hemma, men om någon av dem tror att spelföraren fortfarande kan sättas, måste denne ta upp korten och spela vidare. Kortet kan läggas upp före första utspel eller när som helst under spelet av korten.

Anser någon av motspelarna att läget är utsiktslöst, har hen rätt att fråga sin partner om denne vill ge upp. Om partnern går med på detta, är spelföraren hemma. I annat fall går spelet vidare.



Figur 4. Tingshuset i Vira bruk. Enligt en gammal muntlig tradition i Roslags-Kulla uppfanns vira i början av 1800-talet, sedan deltagarna vid ett ting som hölls här hade isolerats av ett snöoväder.

Spelar man ett spel där spelföraren får extra betar för överstick, bör spelet inte avslutas i förväg, såvida inte det exakta antal stick hen kommer att ta är uppenbart.

Spelen i vira

Nedan ges en detaljerad beskrivning av köp, val av trumf och krav för hemgång i de olika spelen. Spelen är indelade i sju grupper. Sex grupper ges av de två speltyperna hög- och lågspel i kombination med de tre olika sätten att köpa. I fem gaskspel kan spelföraren själv välja om hen vill spela högt eller lågt, vilket i praktiken utgör en egen sjunde grupp. Notera att turné 8 och tringel 9 inte är erkända i alla kretsar.

Gaskspel som kan spelas både högt och 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 spelföraren har på handen väljer hen ut de tretton lämpligaste, bestämmer om gasken spelas lågt eller högt och väljer i det senare fallet trumffärg. Gask som bjuds 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 hen 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. Misärgaskarnas svårighetsgrad ändras med spelets nivå genom att spelföraren i vissa spel tillåts lägga bort kort före första utspel och genom att spelföraren ibland måste spela med öppna kort. 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. Notera att gask på 0 i misär i somliga kretsar spelas med 12 slutna kort.

Om spelföraren har alla fyra ess på handen efter köpet i en misärgask, får essen räknas som ettor. Detta måste anmälas före första utspel, annars har korten sitt vanliga värde. Det finns flera varianter av denna lite säregna regel. I vissa kretsar gäller fyra ess som ettor även i köpmisär och gök. I andra kretsar får fyra ess endast räknas som ettor i gask på 4 i misär.

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 sedan upp hela talongen. Ur de kort spelföraren har på handen väljer hen 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 hen har på handen. Spelföraren 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 hen har på handen och väljer ut de tretton lämpligaste. Göken spelas öppen, vilket innebär att spelföraren före första utspel måste lägga upp korten på bordet synliga för motspelarna. För hemgång krävs att spelföraren inte tar ett enda stick.

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 spelföraren är missnöjd med korten, får hen göra ett omköp, som går till på samma sätt som första köpet. Spelföraren får dock 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 och så vidare.

Turné 6, turné 7, turné 8. Spelföraren slår upp det översta kortet från talongen. Färgen på kortet anger trumf. Sedan köper spelföraren. Hen måste alltid köpa det uppslagna kortet, men antalet kort utöver det är valfritt. Är spelföraren missnöjd, får hen köpa om eller turnera om som det också brukar kallas. Vid omturné bestäms trumffärgen på nytt genom att översta kortet slås upp från talongen. Minst två kort måste återstå av talongen för att spelföraren skall få turnera 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 och så vidare.

Vingel 6, vingel 7, vingel 8. Spelföraren slår upp de två översta korten från talongen och väljer en av färgerna på korten som trumffärg. Hen köper sedan valfritt antal kort, dock måste alltid de två uppslagna korten köpas. Om spelföraren gör ett omköp – eller vinglar om – slår hen upp två nya kort upp från talongen och väljer trumffärg 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. Hen köper sedan i vanlig ordning de tre uppslagna korten plus ytterligare det antal som önskas. Vid omköp eller 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, det vill säga i köpmisär på 1 köps ett kort och så vidare. Spelföraren lägger först bort motsvarande antal kort från den egna handen och tar sedan upp samma antal kort från talongen. Om spelföraren väljer att köpa om, måste hen köpa exakt samma antal kort som i det första köpet.

När köpet och det eventuella omköpet är avklarade, får spelföraren i köpmisär på 2–6 lägga bort ett valfritt kort och i köpmisär på 1 två valfria kort från handen. Han spelar sedan slutet misär med kvarvarande kort och får inte ta ett enda stick för att gå hem. I vissa kretsar spelas köpmisär på 1–3 med tretton slutna, vilket är ett ursprungligare spelsätt, men gör dem så svåra att ta hem att de praktiskt taget aldrig bjuds. I andra kretsar spelas alla köpmisärer med tolv slutna, även köpmisär på 1.

Solospel som spelas högt (med trumf)

Solo 6–12, solo vira. Spelföraren väljer först trumf, och 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. Som ett kuriosum kan nämnas att sannolikheten att få en solo vira som är osättbar i förhand endast är en på trettio tre miljoner.

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, det vill säga spel med tolv kort), *grande*

(stor, det vill säga spel med tretton kort) och *ouverte* (öppen). *Royale* (kunglig) innebär att korten måste läggas upp innan motspelarna köper. Märk att det skall vara franskt uttal på *royale* [roa'jal].

Solo petite misär. Spelföraren lägger bort ett kort och spelar sedan med tolv slutna kort. Motspelarna köper på vanligt sätt.

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. När motspelarna har köpt färdigt, lägger spelföraren upp sina resterande tolv kort öppet på bordet.

Solo grande misär ouverte. Spelföraren lägger upp sina kort öppet på bordet, när motspelarna har 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. I vissa spelsällskap tillåts motspelarna rådgöra med varandra om köp och spelföring, dock utan att visa varandra sina kort och utan att avslöja sin exakta kortsits i någon färg. De kan till exempel ge upplysningar som ”jag köper bort min ruter” eller ”spela gärna spader”.

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 givarhanden, till exempel ett kort för gask på 1. För köpmisärer å andra sidan anges istället det antal kort från givarhanden som spelföraren måste *köpa bort*, till exempel 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, till exempel sju stick för 7-spel, turné 7, vingel 7 och solo 7. Man måste framför allt 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 – för att citera viraboksförfattaren Göran B. Nilsson – visa sig nog så problematiskt.

Bud utan angiven nivå

Det är tillåtet att bjuda gaskar, köpmisärer och solospel som ”gask”, ”köpmisär” respektive ”solo” utan att någon speciell nivå anges. Om ett ospecificerat bud blir avpassat, får spelföraren själv välja hur högt hen vill ta det. Naturligtvis måste spelföraren välja en nivå så att spelet går över närmast föregående bud i budgivningen. Om spelföraren till exempel bjudit ”gask” efter turné 8, är gask på 0 och gask på 1 inte längre möjliga. 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 till exempel 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 till exempel öppnar bud-

givningen med ”solo”, kan mellanhand bjuda över med ”högre solo”. Sitter man i bättre hand än föregående budgivare och vill ta över ett ospecificerat bud, utnyttjar man förstås sin position och ger budet i förhand.

Om ospecificerade bud ges flera gånger i rad, kan det bli svårt att följa budgivningen. Det finns ett antal äldre regler som försöker hantera detta, men de tillämpas sällan av virasällskapen. Den oftast citerade regeln i litteraturen säger att om två spelare i rad bjuder samma ospecificerade bud, kan spelaren i bättre hand kräva att spelaren i sämre hand anger exakt nivå på sitt bud. En annan regel säger att tre ospecificerade bud aldrig får följa på varandra, det vill säga om två bud i rad varit ospecificerade, måste nivån på nästa bud alltid anges.

Det finns olika uppfattningar mellan spelsällskapen om vilka spel som egentligen avses med ”solo” och ”gask”. Ett ospecificerat solobud får på de flesta ställen bara spelas som ett solotrumfspel, det vill säga solo 6–12 eller solo vira, men kan i vissa kretsar även spelas i misär. En ospecificerad gask kan i vissa kretsar spelas som vira, men det hör till ovanligheterna att detta tillåts.

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.

Avpassning av bud

I många spelsällskap finns en tradition som säger att ingen spelare skall tillåtas ta hem ett spel utan att möta tillräckligt motstånd. En spelare som står på tur att bjuda och tror att föregående budgivare har stor chans att gå hem förväntas bjuda vidare, även om spelaren inte har bra kort för ett eget bud och skulle tjäna på att passa. En spelare bör bara passa när hen har kort som ger en rimlig chans att tillsammans med partnern sätta spelföraren eller när budet ligger på så hög nivå att det förmodligen är svårt för spelföraren att gå hem oavsett vilka kort motspelarna har. En giv bör normalt sluta med att någon tvingas betala till pullan. ”Spelet går ut på att sätta bet”, som talesättet uttrycker saken. Det innebär inte att spelarna är likgiltiga för egna vinster eller förluster i spelet. Budgivningen inriktas på att ge bud som de övriga spelarna inte kan passa av, så att man själv slipper bli den som betalar.

Det är viktigt att spelarna bedömer sina chanser att sätta spelföraren på liknande sätt, så att ingen tar sig friheten att passa på svagare kort än de andra när hen befinner sig i ett trängt läge. Det vore en otillbörlig fördel. I de flesta spelkretsar finns det därför mer eller mindre väldefinierade krav på vilken styrka som behövs för att passa av de olika buden.

För att ange vilken styrka som krävs för att passa av trumfspel brukar man använda sig av termen *håll*. Att ha håll i en färg innebär att man kan gå in och ta ett stick, om någon annan drar färgen uppifrån. Exempel på håll är kung och en hacka eller dam och två hackor. Om man till exempel sitter med kung hacka och någon annan spelar ut esset, lägger man det låga kortet och har sedan kvar kungen som är det högsta kvarvarande kortet i färgen. Ett *dubbelhåll* innebär att spelaren kan ta två stick, till exempel kung, knekt och en hacka.

I kortspelskretsar brukar kombinationen kung hacka ofta kallas *kung andra*, eftersom kungen är det andra kortet som spelas när färgen spelas nerifrån. En dam och två hackor

kallas på samma sätt *dam tredje* och kung, knekt och en hacka kallas för *kung-knekt tredje*. Ett ensamt kort i en färg kallas för *singel*.

Misärspelens motsvarighet till håll kallas för *läggard* eller *låghåll* och innebär att man förr eller senare kommer sitta med det lägsta kortet i en färg, om man själv drar färgen nerifrån och spelföraren hela tiden tvingas krypa under det utspelade kortet. Exempel på läggarder är: en tvåa; en fyra och en trea; en sexa och två kort lägre än sex; en åtta och tre kort lägre än åtta. Lägg märke till att det högsta kortet i en läggard alltid är jämnt. Man kan lätt övertyga sig om att till exempel 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 hen har några kort kvar i färgen.

Värdet av en läggard minskar ju längre den är, eftersom risken att spelföraren i praktiken har blivit renons när sättkortet spelas ut ökar. Dam sjätte (dam och fem lägre kort) har därför aldrig godkänts som läggard, och på många ställen inte heller tian femte.

Det enda bud där kraven för att få passa är allmänt accepterade bland alla spelsällskap är gök. Den spelare som står först i tur att tala sedan en gök bjudits, den *första handen*, måste ha minst två läggarder (i olika färger) för att få passa av budet. Den eventuellt kvarvarande spelaren, den *andra handen*, måste ha minst en läggard. Om en gök spelas hem och någon av motspelarna inte kan uppvisa erforderligt antal läggarder, måste den felande spelaren sätta en bet i pullan som straff. Om båda motspelarna har passat av en hemspelad gök utan att uppfylla kraven, gäller i vissa kretsar att båda spelarna måste sätta bet, medan i andra, till exempel Stockholms Wirasällskap, att de felande spelarna slipper böta.



Figur 5. "Vira". Litografi från "Stockholmska scener" av Hjalmar Mörner, tryckt 1830.

Om en spelare bjuder solo 6, förväntas nästa spelare i de flesta kretsar att bjuda vidare, oavsett kortsits, eftersom spelföraren är oberoende av talongen och nästan alltid kommer att gå hem. Kravet att bjuda vidare gäller ofta också efter solo 7, men högre solospel får i regel passas av fritt. I de kretsar där låga solospel måste bjudas över får spelen bara bjudas på ”säkra händer”, det vill säga budgivaren måste själv verkligen vara övertygad om att gå hem. Det är inte tillåtet att ge sådana bud på otillräckliga kort för att försöka pressa sina motståndare att bjuda vidare.

Avpassningskraven för övriga bud varierar mellan olika spelkretsar. En gammal tumregel säger att en spelare som passar av något av de lägsta trumfspelen i första hand bör ha tre håll och en spelare som passar i andra hand bör ha två håll. Normalt gäller detta för begär, turné 6, 7-spel och vingel 6. En annan gammal tumregel säger att en spelare som passar av något av de lägsta trumfspelen i första hand bör ha håll i högsta och andra färg och en spelare i andra hand bör ha håll i ofärgerna. En spelare som passar av något av hasardbuden vingel 8 eller tringel 9 förväntas oftast ha liknande styrka som vid pass efter ett lågt trumfspel. Övriga trumfspel kan i regel passas av fritt. Den som passar av en köpmisär förväntas i vissa kretsar ha en låggard, medan andra anser att köpmisärer är svåra nog och kan passas av såvida man inte har helt hopplösa kort.

Böter för felaktig avpassning utkrävs inte för andra bud än gök. I övrigt gäller att kraven är flytande och får anpassas lite efter situationen. Det är tillåtet att passa, om man har goda skäl att tro att spelföraren ändå kommer att gå bet. Alltför stora avvikelser från de angivna kraven är ett etiketsbrott, men leder inte till annat straff än övriga spelares missnöje.

Synen på avpassningen av bud skiljer sig åt mellan de viraklubbar som fortfarande är aktiva. I Stockholms Wirasällskap är avpassningen fri med två undantag: regeln för avpassning av gök och regeln att förhand inte får börja med att passa. I de flesta andra viraklubbar finns det mer eller mindre uttalade krav som förväntas vara uppfyllda av en spelare som passar. Göran B. Nilsson formulerade i *Handbok i vira* (1973) ett antal förhållandevis rigorösa krav som han kallade för *avpassningskonventioner*. Nilssons konventioner har anammats av en del klubbar, medan andra anser att konventionerna är alltför stelbenta och leder till orimliga konsekvenser för spelet. Den som är nybörjare eller gäst i ett sällskap gör klokt i att höra sig för om lokala traditioner innan spelet börjar.

Tvångsrundor

I vissa kretsar spelas så kallade tvångsrundor vid särskilda tillfällen. En tvångsrunda pågår under lika många givar som det finns spelare vid bordet. I varje giv måste den spelare som sitter i förhand spela ett för rundan givet spel. Det spel som spelas är antingen vingel 8, *tvångsvingel*, eller tringel 9, *tvångstringel*. Betalning och övriga villkor för spelen är som vanligt.

Om någon spelare sitter med ett högt solospel, kan hen *ta bort* tvångsspelet, det vill säga solospelet spelas istället. Exakt var ribban läggs varierar mellan olika sällskap, men vanligen måste solospelet vara högre än vira. Innan förhand börjar spela, måste hen fråga om någon vill ta bort tvångsspelet. Förhand kan också välja att själv ta bort det. Om det finns flera solobud, spelas det högsta av dem. Efter en giv med solospel återupptas tvångsrundan, och samma spelare som gav i föregående giv ger på nytt. Förhand slipper alltså inte undan sitt tvångsspel bara för att det tas bort.

Tvångsrundor spelas vid särskilda, i förväg angivna tillfällen. En tvångsrunda kan till exempel spelas i början av ett parti för att få betar i pullan. Man brukar då avstå från att åla (såvida inte det första tvångsspelet går hem). En tvångsrunda kan också avsluta ett parti eller spelas sedan ett högt bud tagits hem.

I Stockholms Wirasällskap spelades ursprungligen en runda tvångsvingel både i början och i slutet av varje parti. Dessutom spelades en runda tvångsvingel sedan någon hade gått hem i vira i ofärg eller färg och en runda tvångstringel sedan någon hade gått hem i vira i högsta färg. Tvångsspel togs bort av solobud som minst låg på nivån solo petite misär. Bruket med tvångsrundor i Stockholms Wirasällskap har numera upphört.

Spelets fortsatta gång

När en giv har spelats färdigt, går turen att ge vidare medsols. Det är därför 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 kupe-ring 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.

Betdelning och slutsammanräkning

Spelarna bör alltid i förväg komma överens om hur lång tid eller hur många givar man skall spela. Om man spelar på tid, skall pågående giv alltid spelas färdigt när tiden gått ut. Ibland kan man komma överens om att efter angiven tid spela en avslutande runda, så att varje spelare får sitta förhand en sista gång. Den sista given brukar enligt en gammal muntlig tradition kallas för *borup*.

Virapartiet avslutas genom att räkna samman hur mycket var och en har vunnit eller förlorat. Betarna som ligger i pullan delas lika mellan alla spelarna. Om antalet betar inte är jämnt delbart med antalet spelare, får man växla någon eller några av betarna till pinnar eller runda och dela på dem. 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 ett flertal varianter i sättet att hantera eventuella rester från delningen av pullans innehåll. Ibland lyfter man kort om överblivna pinnar. I vissa kretsar växlas inte betar som blir över till lägre valörer, utan man spelar istället något enkelt kortspel om dem, till exempel femkort. Spelet går då i lika många givar som det finns överblivna betar kvar att fördela, och vinnaren i respektive giv får en av betarna i belöning.

Spelarna använder vunna marker (marker i motståndarnas färger i den egna skålen) för att växla till sig förlorade marker (marker i den egna färgen som finns i motståndarnas skålar). Man fortsätter att växla tills man antingen inte har fler vunna marker kvar att växla med eller tills man inte har några fler förlorade marker kvar att växla till sig. Om man spelar om pengar, avslutas partiet genom att de spelare som har gått med förlust köper tillbaka kvarvarande marker i den egna färgen från vinnarna enligt den i förväg överenskomna kursen.

Litteratur

1. Christian Gottfried Flittner, *Lyckans Talisman eller Konsten att spela Schack, Kort och Bräde*, häfte 5 (Stockholm, 1818), sid. 3–28.
2. Nils Wilhelm Lundequist, *Konsten att Spela Kort-, Boll-, Tärnings- och Brädspel m. m.*, Andra Häftet (Stockholm, 1832), sid. 71–96. Flera senare upplagor: 1837 (2:a) och 1847 (3:e).
3. *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster: Första delen, Första häftet* (L.J. Hjerta, Stockholm, 1838), sid. 107–129.
4. Karl Johan Lindskog, *Ny och fullständig svensk spelbok* (D.F. Bonniers förlag, Göteborg, 1847), sid. 141–193.
5. *Den lilla wiraboken. Fullständiga wira-reglor lättfattligt uppställda* (Sigfrid Flodins förlag, Stockholm, 1853). Flera senare upplagor under namnet Fullständiga Wira-Reglor i västficks-format: 1862 (2:a), 1872 (3:e), 1876 (4:e), 1879 (5:e), 1884 (6:e), 1891 (7:e) och 1904 (8:e).
6. Ludvig Theodor Öberg, *Nyaste Spelbok* (J.W. Lundbergs boktryckeri, Stockholm, 1858), sid. 88–104.
7. Henrik Leonhard Victorin, *Handledning i vira* (Looström & Co:s förlag, Stockholm, 1888). Andra upplagan 1891. Ytterligare två upplagor utkom på Beijers förlag (1903 och 1909).
8. *Små spelböcker 4. Wira* (Jos. Seligmanns förlag, Stockholm, 1889). Flera senare upplagor: 1916 (6:e), 1919 (7:e), 1924 (8:e) och 1935 (9:e). Alla upplagor efter 1904 är utgivna på Wahlström & Widstrand.
9. Henrik Leonhard Victorin, *Välspelning i vira* (Looström & Co:s förlag, Stockholm, 1890). Senare upplagor 1903 och 1914 utgivna på Beijers bokförlagsaktiebolag.
10. *Det moderna viraspelet* (Lithografiska Aktie-Bolaget, Norrköping, 1901). 2:a upplagan 1905.
11. Einar Lindström, *Nya Vira-boken* (Svea, Stockholm, 1910).
12. *Viraspelet i våra dagar med "spetsviran" och "virellan". Små spelböcker 12* (Wahlström & Widstrand, Stockholm, 1921).
13. *Vira jämte fullständigaste regler för tringel 9. Rietz spelregler 1* (Aktie-Bolaget August Rietz' Förlag, Stockholm, 1922).
14. Filip Gustavson, *Vira* (F. Gustavson Förlag, Göteborg, 1924).
15. Einar Lindström, *Reformvira* (P.A. Norstedt & söner, Stockholm, 1938).
16. *Vira-boken. Öbergs spelregler 7* (Aktiebolaget J.O. Öberg & son, Eskilstuna, 1945). Flera senare upplagor: 1951 (2:a), 1955 (3:e), 1965 (6:e).
17. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1949), sid. 93–102.
18. Sven Boberg, *Om viraspelets uppkomst och utveckling samt Falu Viraklubbs förslag till ändrad budordning* (Westlund & Söners Boktryckeri AB, Gävle, 1957).
19. Göran B. Nilsson, *Handbok i vira* (Askild & Kärnekull, Stockholm, 1973).
20. Dan Glimne, *Kortspelshandboken* (Wahlströms, Stockholm, 1996), sid. 242–254. Två senare upplagor utgivna på förlaget Känguru: 2005 (2:a), 2016 (3:e).
21. Sten Helmfrid, "Varför kan virabud inte passas av hur som helst", *Kartofilen*, årg. 12, nr 2, sid. 18–28 (2001).
22. Sten Helmfrid, *Konsten att spela vira* (Kista, 2003). 2:a upplagan 2005.
23. Sten Helmfrid, "Nya rön om virans uppkomst", *Kartofilen*, årg. 17, nr 2, sid. 6–18 (2006).

Budtabell för Stockholms Wirasällskap

Nr	Spelets namn	Stick	Misärtyp	Pinnbetalning		
				Ofärg Misär	Andra 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 ouverte	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 ouverte	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