

November 2016

Spil 1. Svær melding, hvor jeg begår en klassisk fejl.

Jeg har følgende kort i mellemhånden. Forhånden har meldt pas.

Spar es, klør dame og 2, hjerter konge, dame og 3, spar konge, knægt og 5.

Jeg laver den klassiske fejl, og stirrer mig blind på 2 muligheder, og overser den 3.

mulighed. Skal jeg skal melde et klør spil eller tourné. Det syntes jeg også er meget svært at vurdere. (Jeg ser slet ikke den 3. mulighed solo.) Jeg har et pænt klør spil, og en pæn tourné, men ingen rudere. Jeg vælger klør spillet og går kruk, vor modspiller melder tourné vender ruder op og vinder. Det kostede 4 point. Efterfølgende er jeg ikke i tvivl om, at jeg ville melde solo i klør. Mange vil sige, jamen der er 8 trumfer ved vore modspillere, samt ruder konge, men vi kan også sige: Der er 9 dårlige fuser ved vore modspillere, til at bekende vores konger med. Jeg ved ikke om soloen vandt, men det er meget svære kort at melde.

Spil 2. Modspil i ren nolo i mellemhånden. Man kommer langt med logisk tænkning.

Du har følgende kort i baghånden. Klør konge, 6 og 5, spar knægt, 6 og 5, ruder 2, 4 og 7.

1. Udspil. Klør 3, klør es og klør konge.
2. Udspil. Klør 5, spar 7 og klør 2.
3. Udspil. Klør 6, spar dame og klør 4.
4. Udspil. Nu ved jeg (pga. afsmidningsreglen), at min makker har 1 eller 2 spar mere. Jeg ved også, at hvis han ikke har ruder 6, **så har han ikke 2 rudere**, for så ville han have smidt sine rudere af i stedet for sparene. Jeg vælger derfor at spille ruder 7, hvor min makker var renonce, og spilfører får stil på ruder 6 blank. Hvis jeg havde spillet spar, så havde den rene nolo vundet. Jeg vidste, at havde min makker rudere, så var det ikke muligt, at rense dem med mine spar. Der er mange logikker i nolo spillet.

Spil 3. Skal der spilles blank konge ud i modspil?

For en del år siden fortalte jeg en begynder, at han som modspiller burde have spillet langfarve ud i stedet for den blanke konge. Han sagde, at Knud Borreby lige havde fortalt ham, at han skulle spille den blanke konge ud. Det var der en forklaring på.

Når du spiller ud igennem din makker, så skal du som hovedregel spille den blanke konge. (I almindelighed inviterer man med en singleton igennem ens makker). Spiller du derimod ud gennem spilfører, skal du oftest spille langfarve. Det gælder jo om at spille efter, at spilfører skal have overstik. Spiller du langfarven og spilfører får overstik, så kommer du måske i næste udspil ind på din blanke konge, og spiller igen langfarven, med mulighed for at spilfører får endnu et overstik.

Der er selvfølgelig en del undtagelser til ovenstående, men det er hovedreglen. Begynderen fik hermed forklaringen på, hvorfor Knud Borreby og jeg havde forskellig opfattelse af om der som hovedregel skal spilles blank konge ud eller ej.

Løsning quiz fra oktober 2016.

Der er udspil i alle 5 spil og spar er trumf.

Det hele er jo et spørgsmål om en af mine kæpheste TÆLLE.

1. Spar es, 7, 6, 5, 4 og 3, hjerter konge, dame og knægt. **JA. Der mangler 5 trumfer. Du kan trække den ene, så går der max. 4 trumfstik og ingen fusestik fra.**
2. Spar es, 7, 6, 5, 4, 3, hjerter konge, dame og es. **NEJ. Her kan der også gå 4 trumfstik fra, samt et fusestik.**
3. Spar es, 2, klør es, spar 5, 4 og 3, ruder knægt, 1 og 2. **JA. Du mangler 5 trumfer. Du kan trække de 3, så der kan kun gå 2 trumfstik og 2 fusestik fra.**
4. Spar es, 2, klør es, spar konge, 4 og 3, ruder 1, 2 og 3. **JA. Du mangler 5 trumfer. Du kan trække de 4, så der kan kun gå 1 trumfstik og 3 fusestik fra.**
5. Spar es, 2, klør es, spar konge og 3, hjerter konge, dame, ruder knægt og es. **NEJ. Allerede da jeg skriver, at løsningen er helt utrolig, har jeg givet svaret, som er uddybet nedenfor.**

Der kom i alt 22 løsninger, hvoraf 10 var rigtige og 12 var forkerte.

De 2 vindere var: Henrik Holm, Flintebakken 173, 8240 Risskov og Peder Hougaard Madsen, Kærvænget 3, 5400 Bogense.

Tillykke til de 2 vindere.

Løsning på spørgsmål 5 i quizen fra oktober 2016.

Når jeg ser på ovenstående spil 5, så fatter jeg ikke, at det ikke er 100% oplagt med udspil, men det er det ikke. Teoretisk er spillet oplagt: Der er 6 trumfer imod, du kan trække de 4, så går der 2 trumfstik fra dig og 2 fusstik. Dvs. du får mindst 5 stik. Men det holder ikke. Forklaringen, som giver en god gang lhombrehjernerne gymnastik, er følgende:

Vest (til højre for dig) har 6 trumfer, ruder konge og 7, samt en ruder mere eller en klør, **og du ved ikke om hans sidste kort er en ruder eller en klør!** Øst har bl.a. ruder dame og 2 små rudere. Normalt trækker du en gang, men af praktiske årsager trækker du ikke, så har vi mere styr på nr. udspil, og det er uden praktisk betydning i denne situation, om du trækker eller ej.

1. mulighed. 1. udspil er hjerter konge, som bliver stukket med trumf. I 2. udspil tager vest tager ruder konge hjem. 3. udspil spiller vest ruder 4, som øst stikker med ruder dame, **og øst spiller i 4. udspil klør 2.** Nu ved du, at vest har 5 trumfer **og 1 fuse, men hvilken fuse? DET KAN DU IKKE VIDE!** Hvis du stikker med trumf, så har han en ruder mere, og stikker over, og spiller sin ruder ud, som du skal bruge trumf til, og da han har trumfer "til bunds" = Kun trumfer, så vil han få sit 4. stik. Hvis du smider af, så har han klør konge, og får for denne, samt 1 trumfstik mere. Altså bete.

2. mulighed. 1. udspil er ruder knægt, vest stikker med ruder konge. 2. udspil spiller vest trumf, du stikker. 3. udspil ruder es går i øst, som spiller klør 2. Nu har vest 5 trumfer og 1 fuse, og du har samme problem som ovenfor. Stik og gå ned eller smid af og gå ned. Altså bete igen når vest har den for dig forkerte fuse.

Du skal jo huske, at du IKKE ved, hvilken fuse vest har, som 9. kort!! De går vel ned 1 ud af nogle tusinde gange. **Men husk: Du skal selvfølgelig altid trække mindst en gang.**

Bellinge, den 29. oktober 2016 Leif inger@vesterlund.dk