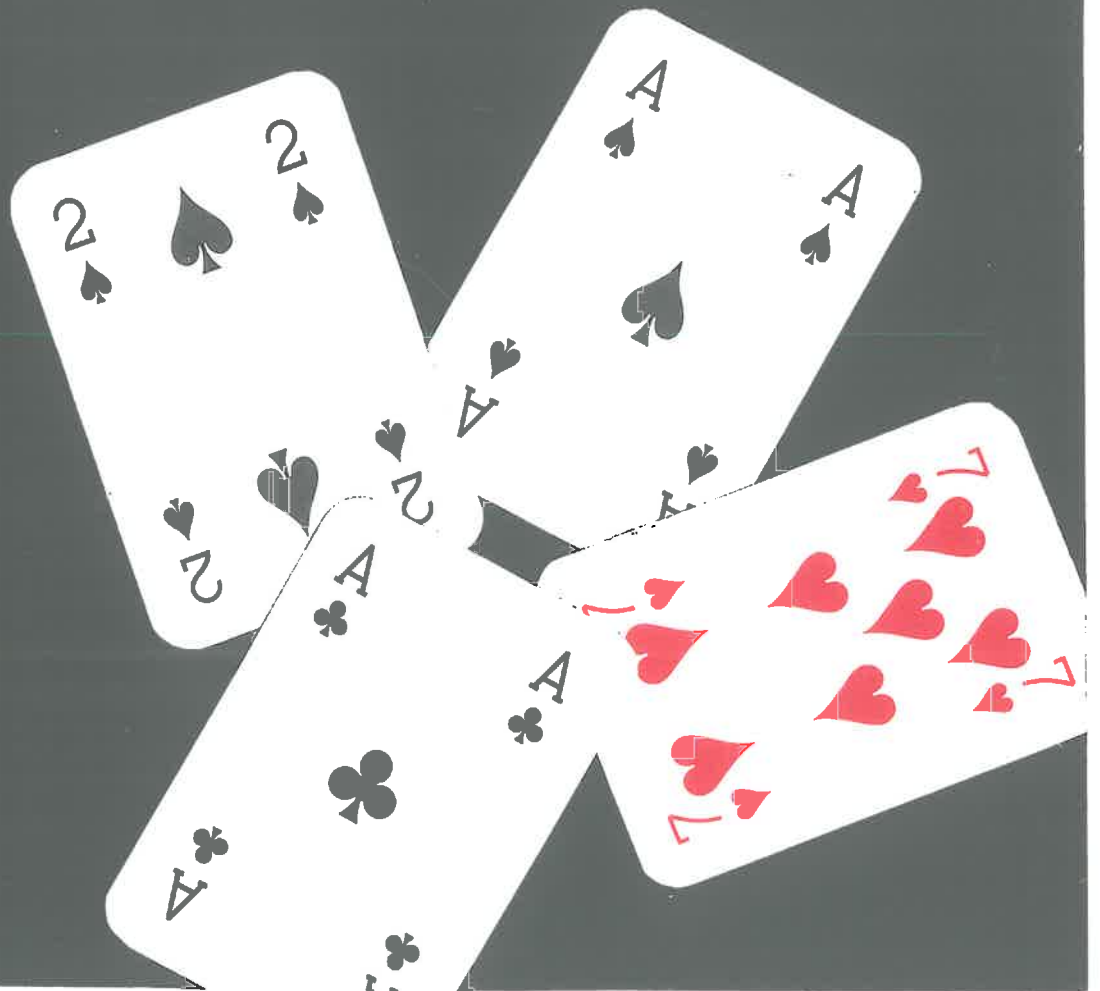


Hans Frederik Christensen

L'Hombre

- et fornøjeligt og udfordrende spil...



Hans Frederik Christensen

L'Hombre

- et fornøjeligt og udfordrende spil...

Forsiden er lavet af Freddy Halle, Århus.

Copyright:

Hans Frederik Christensen

Skovvejen 38, 8000 Århus C.

86 13 15 04.

F O R O R D.

1. del af denne bog er tænkt som en indførelse i l'Hombrespillet for begyndere.

Den skulle gøre det muligt ved selvstudium at få et ret sikkert indblik i kortenes værdi, samt spillets meldinger, køb og spillemåde.

2. del er tænkt for mere rutinerede spillere.

Den bygger på interessante og komplicerede spil, der næsten alle er hentet fra turneringer.

Der er her lagt en spillestil for dagen, som min makker i Århus l'Hombreklub, Aksel Sørensen og jeg har fundet frem til, gennem mange års erfaring med dette dejlige spil.

Jeg vil gerne takke Erik Lund fra Esbjerg l'Hombreklub for supplement af spil og gode råd ved udarbejdelsen af denne bog.

Ligeledes en tak til Peter Zeuner, Odense l'Hombreklub og Sv.A. Christensen, Århus l'Hombreklub.

G O D F O R N Ø J E L S E.

Hans Frederik Christensen.

I N D H O L D S F O R T E G N E L S E .

1. Del.	Side.
A. Almene oplysninger	5
Meldingerne	6
Indbyrdes meldeforløb	8
Tab og gevinst	9
Undtagelse fra at bekende kulør	10
B. Speciel gennemgang af meldingerne med eksempler	11
Pas melding	11
Trumfspil	11
Nolospil	14
C. Regler for køb	16
Hvordan man fører spillet	18
Modspillet i trumfspil	26
Modspillet i nolospil	33
2. Del.	
A. Eksempler på mere komplicerede spil belyst gennem 34 spil	36
B. Kommentarer til ovennævnte spil	50
Ordliste	62
Oversigt over kortenes rækkefølge	63

E L E M E N T Æ R E O P L Y S N I N G E RO M K O R T E N E O G D E R E S V Æ R D I.

L'Hombre spilles med 40 kort - fordelt på 4 farver.

Spar, hjerter, ruder og klør.

Rækkefølgen af kortene er i nolo-spil med det laveste kort nævnt først:

I sort: es, 2, 3, 4, 5, 6, 7, knægt, dame og konge.

I rødt: 7, 6, 5, 4, 3, 2, es, knægt, dame, konge.

I trumfspil sker der derimod en væsentlig forandring af rækkefølgen.

Spar es - kaldet Spadille - (Sp), er altid højeste trumf, uanset hvilken farve, der er trumf.

Klør es - kaldet Basta (Ba), er altid 3. højeste trumf, uanset hvilken farve, der er trumf.

Det medfører, at der altid er 11 trumfer i sort, nemlig de 10 i farven og det andet sorte es.

Derimod bliver der i rødt 12 trumfer, nemlig de 10 i farven og de to sorte esser.

I sort trumf rykker den sorte 2'er op på andenpladsen, den kaldes Manille (Ma).

I rød trumf rykker den røde 7'er op på andenpladsen, den kaldes også Manille.

Det røde es rykker op på fjerdepladsen og kaldes Ponto (Po).

Rækkefølgen af trumf i sort bliver da:

Spar es (Spadille), sort 2'er (Manille), klør es (Basta), konge, dame, knægt, 7, 6, 5, 4, 3, i alt 11 trumfer.

Rækkefølgen af trumf i rødt bliver da:

Spar es (Spadille), rød 7'er (Manille), klør es (Basta), rødt es (Ponto), konge, dame, knægt, 2, 3, 4, 5, 6, i alt 12 trumfer.

Se skema bag i bogen.

Fuser er navnet på de kort, som ikke er trumf.

Rækkefølgen er med det største kort nævnt først:

I sort: Konge, dame, knægt 7, 6, 5, 4, 3, 2.

I rødt: Konge, dame, knægt, es, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

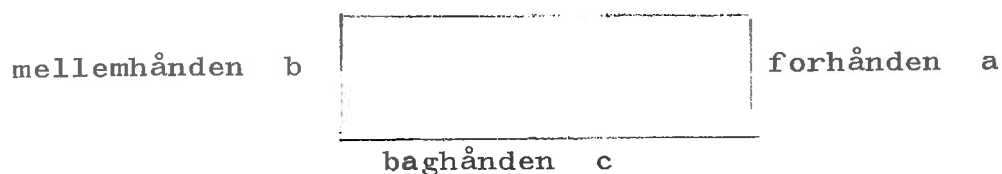
Dette at der er 11 trumfer i sort, men 12 trumfer i rødt, giver en vældig variation i spillet, bl. a. kræver det, at en melding skal være langt stærkere i rødt end i sort.

Bemærk også at antallet af fuser skifter:

Er sort farve trumf, er der kun 9 fuser i den anden sorte farve, mens der er 10 fuser i begge de røde farver.

Dette har stor betydning at vide, når man skal have konge-stik hjem. Muligheden er størst med den røde konge.

K O R T G I V N I N G .



a blander kortene og lægger dem til venstre.

Spilleren c tager kortene og fører dem over til b, som så tager af d.v.s., b tager mindst 2 - højst 38 og lægger dem i en ny bunke. a tager nu de resterende kort og lægger dem oven på b's bunke og giver nu kortene.

Der gives 3 kort ad gangen - begyndende med a, derefter b og sidst baghånden. Dette gøres 3 gange, hvorefter alle spillere har 9 kort. Resten - Talonen - med de 13 kort lægges midt på bordet.

I turneringer nummereres talonens kort fra 1 - 13 og lægges i et særligt rum, men herom senere.

Herefter kan der meldes.

M E L D I N G E R N E .

Meldingerne fordeler sig i 3 grupper:

1. Pas.
2. Trumfspil.
3. Nolo-spil.

Ad. 1. Pas. Spilleren tilkendegiver, at han ikke vil føre spillet.

Ad. 2. Trumfspil: Herved forstås spil, hvor spilleren angiver, at en bestemt farve skal være trumf.

De forskellige meldinger er efter styrke:

A. Spil - alle farver - tæller 1 point.

B. Spil i spar - tæller 1 p. men rangerer over de tre andre farver.

C. Tourne - tæller 2 points. Det øverste kort af talonen angiver trumffarven.

D. Tourne-respekt - tæller 3 points. De 2 sorte esser skal dægges på bordet, inden øverste talonkort vendes, dette kort angiver trumffarven.

Som åbningsmelding meldes C og D som spil, men man har lov til at åbne begge meldinger med tourne.

Meldingen tourne-respekt må ikke siges, før det er nødvendigt af hensyn til overbud.

Ved alle disse meldinger må spilleren købe nye kort af talonen, han skal købe mindst et ukendt kort.

E. Solo - tæller 3 points. Alle farver kan sættes som trumf. Spilleren må ikke købe af talonen.

D. Solo kulør - tæller 4 points - spar er trumf. For ikke at forveksle med farven klør, anbefales at afgive meldingen: Spar-solo.

Bemærk: En sparsolo skal i første omgang meldes som solo. Først ved nødvendigt overbud må der meldes spar-solo.

Ad. 3. Nolo-spil. Spilleren tilkendegiver, at han ingen stik vil have.

De forskellige meldinger er efter styrke:

A. Købe-Nolo. (kaufen) tæller 2 points - meldes som spil.

Spilleren skal købe mindst et kort, men højst 9 kort.

B. Ren-Nolo. tæller 4 points. Spilleren må ikke købe.

C. Nolo-ouvert. tæller 6 points. Spilleren må ikke købe. Når spilleren har fået spillet, skal han lægge sine kort op på bordet, og først derefter må der spilles ud.

Ved alle nolo-spil må modspillerne ikke købe af talonen.

4. Tout. Tæller 1 point. Meldes kun ved trumfspil. Spilleren an-

giver, at han vil tage alle 9 stik. Meldingen skal afgives inden, der spilles ud til 6. stik.

I N D B Y R D E S M E L D E F O R L Ø B .

Da flere af meldingerne har samme points-værdi, er de lige stærke, derfor har forhåndens melding " overvægt " .



a's melding har overvægt i forhold til b og c.

b's melding har overvægt i forhold til c.

Eksempler:

1. b har solo i spar.

a melder pas- b melder solo- c melder ren-nolo, herefter oplyser b om farven, idet han melder spar-solo, nu må c melde pas, hvis han da ikke kan gå op i nolo-ouvert.

2. b har tourne-respekt.

a melder spil- b melder tourne, a melder pas, c vil gerne melde købe-nolo. Men da alm. tourne og købe-nolo er lige stærke meldinger kan c ikke overmelde b. Nu må b lægge de sorte esser på bordet og melde tourne-respekt. Bemærk: b må ikke melde tourne-respekt før det er nødvendigt, gør han det, fortæller han, at han har de sorte esser, og det kan skade c, som måske vil melde solo eller ren-nolo. I det tilfælde kan b straffes for "melding i utide".

3. a melder spil.

b melder tourne, a melder købe-nolo, b melder tourne-respekt, a melder pas.

4. b har kort til tourne-respekt.

a melder spil, b melder tourne, a pas, c melder solo. Nu må b melde pas, for selv om begge spil tæller 3 points, er solo den stærkeste melding, fordi der ikke må købes til en solo.

5. a melder spil.

b melder tourne, a melder købe-nolo, b melder tourne-respekt, a melder pas, c melder solo, b melder selv solo, c melder sparsolo, b melder pas.

6. a melder pas.

b melder pas, c melder tourne-respekt.

7. a melder pas.

b melder pas, c melder spar-solo.

I de sidste eksempler 6 og 7 kan de øvrige spillere ikke overmelde, derfor afgiver c den endelige melding straks.

Bemærk: 2 spillere afgør indbyrdes meldeforløb, inden den 3. spiller kommer ind i meldeforløbet.

Efter at meldeforløbet er afsluttet foretages eventuelt køb.

I købe-nolo køber kun den, der får spillet.

I ren-nolo og nolo-ouvert må ingen købe.

I alm. spil, tourne og tourne-respekt må alle købe, men spilleren må købe først. Husk: Han skal købe mindst et ukendt kort - højst 9, og i tourne-respekt højst 7 kort.

Derefter køber første modspiller d.v.s. spilleren til højre, herefter køber 2. modspiller. Hvis der ikke er flere kort tilbage i talonen, har han ikke krav på køb.

I solo må spilleren ikke købe, det må derimod de to modspillere.

T A B O G G E V I N S T.

Spilleren skal i nolo-spil undgå at få stik for at vinde, får han stik, koster det points.

Købe-nolo: Spilleren betaler 2 points for det første stik, et point for det næste, max 3 points.

Ren-nolo: 4 points for det første stik, 1 point for det næste, max. 5 points.

Nolo-ouvert: 6 points for første stik, 1 for det næste, max. 7 points. Bemærk: Prisen for kruk er den samme, hvad enten man får 2, 3, 4 eller flere stik. Med andre ord: Spillet standser, når spilleren har fået 2 stik.

Spilleren skal i trumfspil have 5 af de 9 stik for at vinde, dog

hvis han kan fordele stikkene, sådan at den ene modstander får 3 stik og den anden får 2 stik, da får han selv 4 stik. Han har vundet på fordeling. Han er den, der har fået flest stik.

Spilleren er bet, hvis stikfordelingen er 4- 4- 1, eller 3- 3- 3.

Han er kruk, hvis han selv får 4 stik og den ene modstander 5.

Han er ligeledes kruk, hvis han får 3 stik og modspillerne får 4 og 2 stik.

Endvidere er han kruk, hvis han får 1 stik og de to modspillere 4 hver.

Kruk betales med 1 point ekstra.

Hvis en spiller mener, at han kan tage alle 9 stik, kan han melde tout, dette skal gøres senest inden udspil til 6. stik.

Denne melding kan give +1 eller -1 point, alt efter som det vindes eller tabes.

Om at bekende kulør.

I alle spil skal man lægge kort til i den farve, der spilles ud i. Har man ikke den pågældende farve, er man frit stillet m.h.t., hvilket kort man vil lægge til.

Der er dog en vigtig undtagelse fra reglen om at bekende kulør.

I trumfspil gælder en særlig regel for Spadille, Manille og Basta, men ikke for Ponto.

Har man et eller flere af disse kort og ikke andre trumfer, behøver man ikke at bekende, hvis der spilles ud i trumf, og det udspillede kort er mindre end det, man har på hånden.

Eks. Udspil: spar 6.

Mellemhånden har Manillen blank og er frit stillet m. h.t, hvilket kort han vil lægge til, det samme gælder, hvis han sad med Basta eller Spadille.

Eks. Udspil: spar konge.

Mellemhånden stikker med Spadille. Baghånden har Basta blank, han behøver ikke at bekende.

Eks. Udspil: Spadille.

Her skal både Basta og Manillen lægges til, hvis det er den eneste trumf på hånden.

Eks. Udspil: Basta.

Her må både Spadille og Manille holdes inde, fordi Basta er mindre end de to andre.

Bemærk: I nolo-spil er der ikke noget kort, der hedder Spadille, Manille eller Basta. Her gælder de almindelige bekenderegler.

M E L D I N G E R 2.

Princippet for enhver melding bør være: En melding skal altid afgives sådan, at der er en rimelig chance, for at spillet kan vindes, den vigtigste og måske sværeste melding at bestemme sig til er nok pas. En af grundene er måske, at man gerne vil have spillet, men glem ikke, at modspillet er langt mere interessant end det at føre spillet.

Spadille er aldrig mere end et stik. Det er en uskik i selskabsspil, at have den regel, at baghånden skal sige spil, hvis de to andre har sagt pas. Man bør også sige pas, hvis man ikke har noget særligt, for ikke at tage en rimelig mulighed fra de øvrige spillere (selskabsspil).

For at sige spil, bør man have $2\frac{1}{2}$ - $3\frac{1}{2}$ stik på hånden.

A. Meldingen: Pas.

Naturligvis vil man med følgende kort altid have Pas:

1. Spar: da, kn, 6. Ruder: da, es, 3. Klør: 7, 6, 5.

Derfor har det større interesse at give eksempler på pas-spil i grænseområdet mellem Pas og Spil.

2. Spadille, Manille, 7 i sort med 6 svage fuser.

3. Manille, da, kn, 6 i sort med 5 svage fuser.

4. Basta, ko, kn, 5, 4, i sort med 4 svage fuser.

5. Spadille, Manille, 3, 4, i rødt med 5 svage fuser.

Mange vil nok synes, at man "lurpasser" i eksemplerne, men man skal tage i betragtning, at halvdelen af de kort, man skal købe, skal være gode kort, og det er et stort krav.

En hovedregel, der er god at følge:

Køb aldrig 5 til rødt.

Undtagelse: Spadille, Manille, Ponto + evt damen eller knægten:

B. Meldingen: Spil.

Som nævnt bør man for at kunne melde Spil have $2\frac{1}{2}$ - $3\frac{1}{2}$ stik i hånden. $3\frac{1}{2}$ stik, hvis man skal købe få kort, og $2\frac{1}{2}$ stik, hvis man skal købe flere kort (5).

I en turnering skal et spil være stærkere i forhånden end et spil i mellemhånden, for med et svagt spil i forhånden forhindrer man måske sin makker i at få et stærkt spil. I selskabsspil skal et spil i mellemhånden være stærkere end i forhånden eller i baghånden.

Jo færre kort man skal købe, jo stærkere skal spillet være. Det er lettere at købe $1\frac{1}{2}$ stik i 5 kort end i 3 kort.

Det kan være svært at købe et stik i to kort. Dog har man skønnet, at der ikke er solo i kortene, må man nøjes med spil og bytte de to svage kort.

En hovedregel, der er god at følge:

Køber man lige så dårligt,
som man har kastet,
skal man opgive spillet.

At opgive spillet vil sige, at man undlader at spille kortene. Dette skal ske, inden man selv lægger et kort til første stik. Man må altså gerne se evt. udspil. Man betaler for alm. bet. Alle: købsspil kan opgives -- også købe-nolo.

Eksempler på meldingen: Spil.

1. To matadorer fjerde + en konge i såvel rødt som sort.
2. Spadille femte + en konge i sort.
3. 4 faux i sort som rødt. 4 faux vil sige: 2. - 3. - 4. og 5. største trumf.
4. Spadille, Manille, Ponto + en mere i rødt.
5. Spadille småt sjette i sort.
6. Spadille, Ponto femte i rødt + en konge.
7. Spadille, Manille femte i rødt.
8. 2 faux femte i sort.

C. Meldingen: Tourne.

Man afgiver normalt meldingen: Spil, men man kan godt starte med at sige: Tourne. Unionens regler er ændret, der startes med Spil.

Dette er et udpræget chancespil og giver i turneringer mange udsving.

En hovedregel, der er god at følge:

Har man et brugbart spil,
bør man vælge det frem-
for at turnere,

Ved tourne bør man have: Spadille + 2 konger og gerne en eller 2 Maniller eller røde esser. Er kongerne i langfarve, er de ikke meget værd som fuskonger.

Eksempel: Spadille, 3. Hj. es, 4. Ru. ko, 7. Kl. ko, 5, 4.

I baghånd efter 2 pasmeldinger kan Basta med 3 Maniller og en af to konger også bruges til at tournere.

D. Meldingen: Tourne-respekt.

Husk, det skal meldes som Spil- evt. som tourne. Først når det er nødvendigt som overmelding, må man sige Tourne-respekt. Med denne melding fortæller man, at man har de to sorte esser.

Tourne-respekt er et spil, som meget ofte taber, fordi man afgiver meldingen udelukkende p. gr. a. de sorte esser. De øvrige kort er måske af ringe værdi, og alt afhænger af købet.

Se først efter, om der er en lille solo i kortene!

Man er ikke tvunget til at melde Tournerespekt på de sorte esser.

I turneringer hænder det ofte, at man melder et sikkert spil og derved tjener 1 point i stedet for at melde en svag tourne med mulighed for tab af 3 eller 4 points.

Men det er et spørgsmål om "gambling" - en fornemmelsessag.

E. Meldingen: Solo.

Det er klart, at 5 matadorer altid vil være en solo. Store soloer melder sig selv. Derfor vil nedennævnte eksempler undertiden være på grænsen til et stort spil.

1. 4 matadorer femte i rødt og sort.
2. 2 matadorer sjette i sort, men syvende i rødt.
3. 2 matadorer femte i sort + 2 konger.

4. 2 matadorer sjette i rødt + en konge.
5. En solo med 2 matadorer femte i sort-en konge anden, en dame anden, er meget stærk i baghånd, lidt svagere i mellømhånd.
6. En solo med 2 matadorer femte i rødt og to konger, men ingen renonce, er en solo som ofte taber, men den bør dog meldes.
7. 4 faux sjette i sort -- især i udspil.
8. En solo, som mange har forkærlighed for er: 2 matadorer konge eller dame femte i sort + 3 samlede fuser (kn, 2, 4).
9. En anden solo med udspil er: Spadille småt femte i sort + 4 konger. Konger kan her være: Konge, dame, knægt + en mere.
10. En solo, som ser meget stærk ud, men som ofte taber er: sort Spadille, Basta, dame, 6, 4, 3, + 3 forskellige fuser.
11. Sort: Manille, konge, knægt, 7, 6, 5, 3. + 2 svage fuser. Jeg har spillet den 120 gange, den vinder ca. 70 %.
12. Rødt: Spadille syvende + en konge.

F. Meldingen: Købe-Nolo.

Dette er et udpræget chancespil.

Købe-nolo bør aldrig meldes, hvis man skal købe mere end to kort.

Eksempel:

1. Hj: 7, 5, 3, ko. Ru: 6, 4. Kl: 2, 4, dame.
2. Sp: dame. Hj: 7, 5, 2, es Ru: 7, 5, 2, kn.
3. Sp: 2, 4. Hj: 6, dame Ru: 7, 4. Kl: es, 3, 7.

G. Meldingen: Ren-Nolo.

Der må ikke købes. En ren-nolo må normalt kun have 2 "faldgader".

Eksempel:

1. Sp: 2. Hj: 7, 5, 4, es. Ru: 7, 4. Kl: 2, 4.
2. Hj: 7, 4, 3, 2. Ru: 7, 5, 2. Kl: 2, 5
3. Sp: es, 3, 4, 7, da. Hj: 6, 4. Ru: 6, 5. Kl: 3.

Eksemplerne ligger på grænsen, for der er tæt ved 3 faldgader, men man vil nok foretrække meldingen ren-nolo, for køb er farligt.

H. Meldingen: Nolo-ouvert.

Kortene skal lægges på bordet, når meldeforløbet er afsluttet. Der spilles ikke ud, før kortene er på bordet.

Generelt bør der kun være en farve, hvor spillet kan tabe.

Eksempel:

1. Hj: 7, 5, 3. Ru: 7, 4, 3, 2, da. Kl: es.
2. Hj: 7, 5, 4, es, ko. Ru: 7. Kl: es, 3, 6.
3. Sp: 2, 4. Hj: 7, 6, 3, 2, kn, da, ko.
4. Hj: 7, 6, 4, ko. Ru: 7, 6, 4, es, da.
5. Sp: es, 3, 4, 6, da. Hj: 7, 5, 2. Ru: 6.
6. Sp: 3 eller Ru: 5. Hj: 7, 5, 3, es. Kl: es, 3, 5, 7.

Ad. eks. 6 i udspil. Dette er et af de mest ubehagelige spil, man kan få. En sort 3'er eller en rød 5'er i udspil taber meget ofte i nolo-ouvert. Er der en oplagt solo i kortene, så vælg den, er der ingen solo i kortene, må du ikke melde ren-nolo, og så spille det pågældende kort ud. Hvis du vil melde ren-nolo, skal du have mulighed for at kunne spille ud i en anden farve- uden at svække den.

Er du i mellemhånd eller baghånd med eks.6, bør du melde ren-nolo, for i ouvert kan der måske renses op i hjerter eller klør.

I turneringer bruger man meget ofte at tage en chance og overmelde en modspiller.

Har en modspiller meldt solo, så overmelder du med en svag, tvivlsom ren-nolo ud fra den betragtning, at hans solo nok er oplagt, og så er din risiko for tab ikke så stor. Hvis han vinder, skal jeg afgive 3 points, hvis jeg taber, skal jeg afgive 4 points. Vinder jeg, tjener jeg $3 + 4 = 7$ points.

Det må erkendes, at den taktik er lykket mange gange, men der bør alligevel manes til forsigtighed, for en svag ren-nolo kan let koste -5 points, og det er ikke alle soloer, som vinder. Så overmeldingen kan koste op til -7 - 9 points, for begge spil kan gå kruk.

K Ø B.

For spilleren er der næsten aldrig vanskeligheder med at købe. Han kaster alle de dårlige kort. Af fuserne regnes oftest kun kongerne at have værdi.

Spilleren køber først.

De dårlige kort lægges væk, inden man køber og ser kortene fra talonen, når man har set sit køb, må man ikke se de bortkøbte kort.

For modspillerne er købet ofte et meget stort problem, fordi der ofte kun kan være et begrænset antal kort til rådighed.

Modspilleren bagved spilleren- også sagt til højre for spilleren, skal købe først, derefter køber den anden modspiller.

I det øjeblik man køber, men heller ikke før, siger man højt, hvor mange kort, man ønsker at købe.

1. modspiller skal på sine kort afgøre, om han skal købe som stærk spiller, d.v.s. om han skal stile efter at kunne tage 4 stik i modspil, og derfor købe mange kort, eller om han skal købe som svag spiller og derfor købe få kort.

Det er normalt en fordel, hvis den stærke modspiller sidder lige bag spilleren.

Som stærk spiller køber han, hvad han kan få, men som svag spiller bør han levne 5 - 6 kort til sin makker.

Mange forskellige situationer kan opstå, idet flere forhold spiller ind.

F. eks.: Har makker vist styrke under meldeforløbet?

Har spilleren købt mange eller få kort?

Hvad har du selv af egnede kort?

Alm. regler:

I sort trumf køber man altid til 3 trumfer eller flere.

I sort trumf køber man altid til en stor trumf + en lille + en eller to konger.

I sort trumf køber man altid til 2 store trumfer: Eks, Basta+konge eller dame.

I rød trumf køber man til 3 trumfer eller flere.

I rød trumf køber man til 2 store trumfer + en konge.

I rød trumf køber man til 2 trumfer + 2 konger.

Det er tvivlsomt, om man skal købe til 2 små trumfer-i hvert fald i rødt. Har man 2 små røde trumfer og en lang konge (5-6 i en farve), er det også et spinkelt grundlag at købe til. Vær forsigtig med at købe til en lille trumf + 2 konger. Er du i udspil køber du til en lille trumf og 3 konger.

I solo er der 13 kort til deling, derfor kan man næsten altid tage alle de kort, man har brug for.

Har man ingen trumfer men en konge, køber man altid 8 kort, nogle tager ofte en lille fus med til kongen, men jeg mener, det er en fejl. Har man hverken trumfer eller konger, bør man købe 9. Mange tager i den situation en dame anden med, men tænk på, at du forvirrer din makker. Han kan tro, at du har 2 gode kort før købet.

Hvad er gode kort?

Det er trumfer og konger i dette spil.

Sort: 11 trumfer + 3 konger - i alt 14 gode kort.

Rødt: 12 trumfer + 3 konger - i alt 15 gode kort.

En solo kan du normalt sætte til ca. 7 gode kort. Når du kender dine egne, kan du ofte beregne din makkers gode kort,

I købespil kan du ud fra købet beregne meget om antallet og styrken af de gode kort på fremmede hænder.

Ved køb beholder man normalt aldrig damer på hånden, der kan dog være tilfælde, hvor man gør det.

Eks. Hvis du har spillet og har en konge og dame i samme farve, er det en fordel at beholde damen og kaste kongen. Ved senere udspil af damen vil den svage modspiller i mellemhånd ved renonce ikke vide, om han skal stikke eller lade gå. Var det kongen, der blev spillet ud, ville han ikke være i tvivl.

En hovedregel, der er god at følge for den svage modspiller:

<p>Er du i mellemhånd og renonce, skal du ikke stikke en dame med trumf, hvis du har en reel mulighed for at få stik senere.</p>
--

En hovedregel, der er god at følge:

Som modspiller må du aldrig
købe en konge væk.
Selv om farven er nok så lang.

Eks.

Forhånden melder solo, din makker køber kun 4 kort. Du kan nu regne 7 gode kort ved spilleren og 5 ved din makker, rest 2-3 gode kort. Har du selv en trumf, kan du skønne, at der er ringe chance for at få noget godt i købet. I et sådant tilfælde kan det være af stor betydning at beholde en dame-knægt eller en dame -7 i en eller to fuscader. Så vil du være i stand til at holde det ene fuscstik, som du måske skal klare. Du forvirrer ikke din makker med dit køb, derimod kan spilleren være i tvivl om, hvor den stærke modspiller er.

Eks.

Lad os tænke os, du har turneret de sorte esser og du disponerer over 3 matadorer + en lille trumf. Du har konge - dame i en gade. Da tager man i udspil kongen og damen med og nøjes med at købe 3 kort. I den situation er damen så godt som lig en trumf.

Matadorer er de største trumfer i rækkefølge. Man kan højst have 9 kort på hånden, så 9 matadorer er derfor det største antal, som kan forekomme.

S P I L L E T.

Efter at have fået en vis indsigt i kortenes værdi, meldingerne, køb m. m., kan vi gå over til selve spillet.

De første eksempler er trumfspil--- du er spilleren --- og oftest i forhånd. Senere gives eksempler på modspil, derefter nolo-spil. Alle spil skulle være nogenlunde lette spil.

Man bør være opmærksom på, at eksemplerne ofte er taget fra turneringer, hvor Nord og Syd er makkere, og Øst og Vest er makkere. Hvis Syd er kortgiver og Vest får spillet, skal Øst derfor aflevere sine kort til Nord, som så får udspil.

Hvis Øst får spillet, skal Vest aflevere kortene til Nord, og Øst skal spille ud.

Hvis Syd får spillet, sker der ingen forandring.

For at forstå nedenstående eksempler kan det ofte være en fordel at lægge kortene på bordet og spille dem. Når du kan se alle kortene, er det ikke så vanskeligt at se løsningen eller problemerne. Men sæt dig i den enkelte spillers sted og spil hans kort, som om du ikke kender de øvrige.

Eksempel 1.

Nord er i udspil og har følgende kort:

Spar: Spadille, Manille, Basta, 4, 5.

Hjerter: Konge.

Ruder: 3 og 4.

Klør: 5.

Modspillernes kort kender du ikke.

- A. Du trækker Spadille og Basta, hvis begge modspillerne bekender, trækker du også Manillen, bekendes også denne gang, er der gået $3 \times 3 = 9$ trumfer. Du har de sidste 2 og er sikker på 5 stik. Trumffordelingen 5 - 3 - 3.
- B. Du trækker som ovenfor 3 gange. Hvis kun den ene modspiller bekender 3. gang, er der gået 8 trumfer. Nu spiller du hjerter konge, som sammen med dine 2 trumfer sikrer dig 5 stik.
- C. Du trækker 2 gange, bekender den ene modspiller kun i første udspil, er trumffordelingen 5 - 5 - 1. Du skal nu spille ud i ruder og håbe på, at spilleren med de 5 trumfer er renonce eller højst har en, så kan der være en mulighed for at vinde på fordeling. (4 - 3 - 2 stik).

Prøv det samme spil med Nord i mellemhånd og udspil fra Øst i ruder, Lad Øst evt. få de første 3 fusstik. Fordel trumferne 4 - 2 eller 3 - 3. Nu vil du opdage, at spillet taber i de fleste tilfælde.

Et spil skal være stærkere i mellemhånd og baghånd end i forhånd.

Et relativt stærkt spil er vanskeligt at vinde, hvis den svage modspiller kun har 1 eller ingen trumfer.

Eksempel 2.

Spil i spar.

Spadille, Manille, 7, 6, 5, 4.

Hjerter: 2, 4.

Ruder: 2.

I udspil trækker du altid 2 gange. Bekendt af begge, er der gået 6 trumfer, og der er kun 1 trumf ved modparten. Spillet er oplagt. Bekendes der kun 1 gang, er der gået 5 trumfer. Du skal nu afgive 2 trumfstik og 3 fusstik. En mulighed er der, hvis den stærke modspiller kun har 1 eller ingen hjerter. Derfor skal dit 3. udspil være hjerter 2.

Er du i mellemhånd eller baghånd, må du vente til der er mulighed for at stikke ind og så trække 2 gange.

Er du i baghånd og forhånden tager de 3 fusstik, hvorefter mellemhånden sætter sp. ko eller dame i 4. stik, må du lægge en lille trumf til og så håbe på, at du i næste stik kan komme ind på sp 7 og så trække 2 gange. Men med den start er der ikke store muligheder for at vinde.

Eksempel 3.

Spil i spar.

Manille, konge, knægt, 6, 5, 4, 3.

Hjerter: 3.

Ruder: 4.

Du mangler: Spadille, Basta, dame, 7. Der kan i værste fald gå 6 stik fra. Udspil må være spar konge.

Chancerne stiger, hvis trumferne sidder 2 - 2, eller spar dame er blank. Det vil også lette, hvis mellemhånden stikker din konge med Spadille. Her skal man have et vågent øje for at spille på fordelingen.. Se side 9.

Melder du spil på den hånd og køber 2 kort, vil du opdage, at du i de fleste tilfælde køber lige så dårligt, som du har kastet.

Eksempel 4.

Spil i hjerter.

Spadille, Manille, dame, knægt, 2, 3, 4.

Ruder: 3.

Klør: 7.

Du skal trække 2 gange trumf. Nu er der gået 5 - 6 trumfer, så kan du højst miste 2 trumfstik og 2 fusstik.

Hvis Øst ingen trumfer har, trækker du kun 1 gang, og spiller klør 7, men med ordentlig modspil, vil du få vanskeligt ved at vinde.

Eksempel 5.

Spil i Hjerter:

Spadille, Manille, dame, knægt, 2, 3.

Spar: konge.

Klør: 5, 4.

Her trækker du igen 2 gange, der skulle nu være gået 6 trumfer, og du kan højst afgive 2 trumfstik og 2 fusstik.

Bekendes der kun 1 gang, må du spille sp:ko, det kan blive vanskeligt at vinde, men skulle spilleren med de 5 trumfer være renonce i klør, vil du vinde.

Eksempel 6.

Spil i hjerter.

Spadille, Manille, Ponto, 4, 5.

Spar: dame, 3.

Ruder: konge, 4.

Du har 7 trumfer imod og ca. 3 svage fuser, det kan blive vanskeligt at vinde. Det vil være klogt at spille hj.5. Der er nu en mulighed for, at sp. konge bliver spillet, hvilket styrker spar dame. Skulle der komme ruder, og mellemhånden stikker med trumf, kastes ruder 4, hvilket stiver dine kort meget af.

Når du kommer ind, trækker du 2 eller 3 gange, alt afhængig af om du kommer ind på trumf eller fus.

Skulle der i andet udspil komme klør, trækker du 2 gange og spiller ruder konge.

Eksempel 7.

Spil i hjerter.

Spadille, Manille, Ponto, knægt, 3, 4.

Spar: knægt, 6.

Ruder: 2.

Da spar kn og 6 har en vis fuskvalitet, vil det nok være godt at trække 3 gange, hvis der bekendes, er der gået 8 - 9 trumfer. Skulle Basta sidde anden, er spillet også oplagt, for spilleren med de

4 trumfer skal afgive de 3 til dig.

Men bekendes der kun to gange med små trumfer, skal du afgive to trumfstik, så må du håbe på et stik på sp. kn -6, eller på fordeling. Mange vil her foretrække et udspil med ruder 2, det er ikke dårligt, men du kan komme for langt hen i spillet, inden du får magt over trumferne.

Eksempel 8.

Spil i hjerter.

Spadille, Basta, Ponto, knægt, 3, 4.

Spar: Konge.

Ruder: 2.

Klør: 4.

Du må trække 2 gange. Basta bliver nok i andet stik stukket med Manillen. Når du kommer ind, må du trække en gang mere og fortsætte med din konge.

Skulle modstanderen ikke stikke Basta med Manillen i 2.udspil, er han trumfstærk, så må du foran med kongen, for trumferne sidder 6-5 - 1.

En hovedregel, der er god at følge:

Man skal ikke i udspil tage en blank konge, hvis spillet er stærkt nok til, at man kan trække trumf.

Hvis et spil er relativt svagt i trumf, og du mener, du kun kan vinde, hvis du får din konge hjem, skal du spille den straks. Dette gælder naturligvis også for flere konger, især hvis de er single.

Eksempel 9.

Spil i spar.

Manille, Basta, konge, dame, 4.

Hjerter: 3.

Ruder: Konge, 4.

Klør: 7.

Udspil: Spar konge, når du kommer ind, fortsætter du med trumf.

Skulle du i 3. eller 4. stik komme i mellemhånd og er nødt til at stikke med trumf, skal du være varsom med sp. 4, brug hellere damen, for du har ikke råd til at blive overstukket.

Eksempel 10.

Spil i spar.

Spadille, 6, 5, 4, 3.

Hjerter: konge, dame, knægt, es.

Udspil: Spadille, bekendt en gang er spillet oplagt. Du fortsætter med hjerter, hver gang du kommer ind. Efter 1. udspil er der nemlig kun 4 trumfer tilbage.

Bekendes der ikke første gang af den ene spiller, har spillet næsten ingen mulighed for at vinde. Spillet kaldes: Spadille femte og 4 konger.

Eksempel 11.

Spil i spar:

Spadille, 6, 5, 4, 3.

Hjerter: konge, dame, es, 2.

Som ovenfor, bekendt 1 gang er det meget stærkt. Hjerter knægt skal sidde tredje, hvis spillet skal gå ned, men selv da er der mulighed for at vinde.

Eksempel 12.

Spil i spar:

Spadille, knægt, 7, 6, 5, 4.

Hjerter: konge.

Ruder: 2.

Klør: 6.

Udspil: Spar 4. Du skulle helst ind, inden hj. ko. bliver overstukket. Herefter trækker du Spadille. Med to trumfer på den svageste hånd er spillet oplagt. Hvis det er den stærke hånd, som overstikker din konge, er der stadig mulighed for at vinde.

Prøv at forestille dig følgende start:

1. stik----- Vest på trumf.
2. stik----- Vest i ruder.
3. stik----- Øst i klør.
4. stik----- Vest trumfer hjerter konge.

Læg nu resten af kortene op og undersøg de forskellige muligheder,

Eksempel 13.

Spil i spar:

Spadille, Basta, dame, 6, 5, 4.

Hjerter: 2.

Ruder: 2.

Klør: 6.

Som tidligere nævnt fraråder jeg at melde solo på den hånd, men ser kortene ud som ovenfor efter købet, skal de spilles. Der kan gå 3 - 4 trumfstik og 3 fusstik fra. Prøv at placere trumferne på forskellig vis og spil spillene.

A har

B har ?

1. Manille fjerde eller femte
2. Manille, knægt, 3.
3. Manille og konge.
4. Manille.
5. Manille og 3.

Forbedrer du spillet ved at erstatte hjerter 2 med ruder es, er det stadig en svag solo, men er der 3 rudere, er der ingen tvivl om soloens styrke. Der skal spilles trumf 1. gang, men hvilken?.

Eksempel 14.

Spil i spar:

Spadille, Manille, knægt, 7, 5.

Hjerter: konge, 3.

Klør: konge, 5.

I udspil trækkes trumf 2 gange, bekendt af begge er der nu gået 6 trumfer. Med næste udspil af kongerne er spillet oplagt. Bekendes der kun 1 gang, må du foran med kongerne, den stærke modspiller skulle helst ikke have 2 hjerter og 2 klør:

Hvis den svage modspiller bekender første gang med sp.: ko. eller sp. da trækkes en konge og den tilsvarende fus.

Hvis den stærke modspiller er renonce i den ene kongefarve, stiger muligheden for vundet spil, idet dennefarve tærer på hans trumfer. Bemærk: I baghånd stiger denne solo i værdi, for da får man ikke en konge overstukket i første udspil. Skulle mellemhånden stikke, kom med du af med en lille fus (dit tabskort = en trumf). Får man en

konge hjem, kan man spille kongefusen ud -- bort med tabskortet!.
 Eller trække 2 gange. Man siger ofte: En gang er ingen gang.

Eksempel 15.

Spil i hjerter:

Spadille, dame, 2, 3, 4, 5, 6.

Ruder: konge.

Klør: 4.

I udspil trækkes Spadille, bekendt 1 gang er spillet oplagt, da der kun er 3 trumfer tilbage. Næste udspil ruder konge.

Eksempel 16.

Spil i hjerter:

Basta, Ponto, kongen, 3, 4, 5.

Ruder: konge, dame.

Klør: 4.

I udspil trækkes Ponto. Der trækkes trumf fra toppen, hver gang du kommer ind. Max. 3 gange trumf, derefter ruder.

Hvis man ikke er særlig trumfstærk, må man i sin beregning gå ud fra, at den svage modspiller har 2 trumfer, hvis ikke, vil mange spil være vanskelige at vinde.

Generelt skal man i alle spil have et vågent øje for, hvem der køber som stærk spiller.

Man skal hele tiden udnytte muligheden, for at falde af til den svage spiller for derved at vinde på fordeling.

En hovedregel, der er god at følge:

<p>Et stærkt spil skal spilles forsigtigt, spil tabskortene ud. Et svagt spil skal spilles stærkt, frem med kongefuserne.</p>
--

M O D S P I L L E T.

Intet er så interessant, som at være med i et kompliceret modspil. Her afslører l'Hombre-spilleren sin klasse.

Almindelige regler:

Bedøm først, om du eller din makker skal være den stærke modspiller. Gå aldrig efter at spille et spil kruk, før du er sikker på, at du kan spille det bet.

Sigt efter fordelingen 4 - 4 - 1 og kun i særlige tilfælde 3-3 -3. Den svage modspiller har oftest de vanskeligste kort at spille!!!.

Hovedregler, der er gode at følge for den svage modspiller:

Du spiller langfarve gennem spilleren, men kortfarve gennem din makker.

Du må generelt aldrig begynde at tage " dit " stik.

Har du en fuskonge blank, bør du dog spille den ud.

Har du fået dit stik og tvinges til at spille ud i en farve, hvor du har kongen besat, bør du spille mindste fus i farven.

Eksempler på gode udspil:

Du har ruder: knægt, es, 4.

Udspil ruder knægt kan sætte din makker ind på ruder konge, eller hvis han har dame-6, kan damen "rejses" , når spilleren stikker med ruder konge.

Din makker tager stik i en farve, hvor du er renonce. Har du i ^{en} an-

den fufarve: konge, dame, 4, kaster du kongen, så ved din makker, at du har damen (fast aftale).

Har du kongen alene, og du er sikker på at få dit stik andetsteds, kaster du kongen, for at give din makker en mulighed for fustik i den farve.

I spillet er der dog mange variationsmuligheder. Man skønner i hvert tilfælde.

Eksempel 17.

Spar-solo i Øst:

Nord sidder i udspil og har følgende kort:

Spadille, 7, 6, 5, 3.

Hjerter: knægt, 5, 6.

Ruder: 4.

Da der er renonce i klør, vil jeg ikke spille ruder 4 ud, men jeg vil foretrække hjerter 5. Hvorfor mon?.

	Nord	Syd	Øst
1. stik.	hj. 5	hj. da	<u>sp. 4</u>
2. stik.	<u>Spadille</u>	sp. kn.	sp. ko.

Nu kender du (Nord) næsten alle Øst's kort.

Prøv at lægge kortene op. Hvis han har ruder konge, er hans solo oplagt, derfor skal du spille, som om han ikke har ruder konge.

3. stik.	hj. kn.	hj. 3	<u>sp. da.</u>
4. stik.	sp. 3.	hj. ko!!	<u>Basta.</u>
5. stik.	<u>sp. 5.</u>	kl. 7.	kl. ko.
6. stik.	hj. 6.		

Nu afhænger alt af, om Syd har hj. 7, eller han evt. er renonce.

Bemærk: 1. stik. Syd stikker med damen og fortæller, at han har kongen. 4. stik: Når spilleren ingen hjerter har, skal Syd kaste sine hjerter fra toppen.

Hvis Syd kommer ind i hjerter, må han frem for alt ikke spille ruder konge, har han en meget lille ruder, skal den spilles, ellers må han svare i klør og håbe, at makker har råd til at bruge trumf på dette kort. Ved at spille ruder konge sætter han sig på 2 stik, hvilket er det samme som at forære Øst sejren.

Eksempel 18.

Vest har tourneret de sorte esser og fået hjerter es op. Han køber 4 kort. Øst 3 kort og Nord 6 kort. Udspil i Nord.

Hj: konge, dame, knægt, 5, 6.

Sp: knægt.

Ru: konge, knægt

Kl: 6

Sp, Ba, Po, 2, 3, 4.

Sp: 7

Ru: 2, 4.

Nord	
Vest	Øst

Manille

Sp: konge

Ru: da, 3, 6.

Kl: ko, 7, 4, 3.

	Nord	Vest	Øst
1. stik	hj. 5	<u>Ponto</u>	sp. ko.!!
Nu regner Vest med 6 trumfer i nord, derfor spiller han ru. 2.			
2. stik	<u>ru. kn</u>	ru. 2	ru. 3
3. stik	hj. kn	<u>Basta</u>	kl. 4
Nu ved Nord, at Øst er renonce i spar og har Manillen.			
4. stik	<u>ru. ko</u>	ru. 4	ru. 6
5. stik	<u>sp. kn</u>	sp. 7	ru. da
6. stik	hj. da	<u>Spadille</u>	kl. ko

Øst's ræsonnement: Der må være mindst 6 trumfer på den ene hånd- højst 3 fuser. Jeg skal være uhyre heldig med at få 3 fusstik på min hånd, når jeg har min makker foran spilleren. Ved at sælge sp konge kommer jeg ikke i vejen for makker, og med de mange trumfer han har, skal der stik på hans hånd.

Eksemplet kan også vise:

Man skal kaste ubeskyttede konger, når man kan se sit sikre stik.

Eksempel 19.

Nord har meldt solo i spar. Udspil i Vest.

Vest har følgende kort:

Sp: konge, dame, knægt

Hj: knægt, es

Ru: konge, es

Kl: knægt, 5

Lad os prøve at fastlægge Nord's solo.

1. Er det 2 matadorer sjette?
2. Er det 3 matadorer femte?
3. Er det 2 matadorer femte + en konge + evt en dame anden.

Med 3 trumfer i Vest er 1 og 2 helt oplagte og 3 meget stærk.

Vest spiller sp. konge ud. Øst sp. 3, og Nord stikker med Manillen.

Nord bliver urolig og spiller sit tabskort hj. 2 ud.

Vest stikker og fortsætter med sp. dame.

Øst kaster hj. konge (hvorfor mon?). Nord stikker med Spadille.

Kortfordeling:

Sp: Spadille, Manille, 7, 6, 5, 4.

Ru: dame, 3.

Hj: 2

Sp: ko, da, kn.

Hj: kn, es.

Ru: ko, es.

Kl: kn, 5.

Nord		
Vest		Øst

Sp: Basta, 3.

Hj: ko, 3.

Ru: kn, 2.

Kl: ko, da, 3.

Normalt kan denne solo altid vinde, når der er to trumfer på den svage hånd. Derfor skal Nord altid trække 2 gange!!. Vest gør det rigtige, for eneste mulighed for at spille Nord ned ligger i udspil med spar konge.

Eksempel 2o.

Nord har tourne-respekt og har vendt hj. 7.

Øst har udspil og følgende kort:

Sp: ko, da, kn.

Ru: ko, kn, 5.

Kl: ko, kn, 3.

Øst slår nu fast: Nord og Vest har tilsammen 12 trumfer og 6 fuser. Nord skal have mindst 3 fuser, ellers er hans spil oplagt. Hvorfor? Øst ved ikke, hvor makker kan få sine fusstik, men det kan ikke blive i spar.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	sp. 6.	sp. 4.	<u>sp. kn.</u>
2. stik.	<u>Ponto!</u>	hj. 6.	sp. da.
3. stik.	hj. 3!	<u>Basta</u>	ru. 5.

Efter disse stik kan du lægge 7 kort op både hos Nord og Syd. Prøv. Nu skal Nord spille ud i fus, og Vest har muligheden for at stikke. Kan han ikke, stikker Øst og spiller spar konge. Første udspil fra Øst fortæller Vest, at Øst har alle kongerne eller måske er renonce i en farve.

Kortene, vi kan regne ud, er i Nord:

Spadille, Manille, Basta, 4, 5, 6. samt spar 4.

og i Vest: Ponto, kongen, damen, knægt, 2 og 3. samt spar 6.

Når Vest stikker med Ponto og så spiller hj. 3, så må han have 6 trumfer i blok, ellers ville han have stukket med hj. 3.

Ligegyldig hvordan de 2 sidste kort er i Nord og Vest, vil spillet altid tabe.

Udspil fra Øst i ruder eller klør, kan give Nord gode sejrsmuligheder. Prøv at lægge de to sidste kort hos Nord og Vest så muligheden opstår.

Eksempel 21.

Nord er i udspil og har tourneret hjerter.

Hj: Spadille, Basta, Ponto, ko, kn, 2.

Ru: 2, 3.

Kl: kn.

Hj: Manille, da, 3, 4.

Ru: es, 4.

Kl: ko, 5, 3.

Nord	
Vest	Øst

Hj: 5, 6.

Sp: ko, 3.

Ru: ko, kn, 5.

Kl: 6.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	hj: 3	<u>Spadille</u>	hj: 5.
2. stik.	<u>Manille</u>	Basta	hj: 6.

Nu lægger Nord sine kort op og siger: Der er nu gået 6 trumfer, når jeg kommer ind, trækker jeg de to sidste, og mit spil er oplagt!. Øst-Vest spillede dog videre:

3. stik.	<u>kl. ko</u>	kl. kn.	kl. 6
4. stik.	<u>ru. es</u>	ru. 2	ru. 5
5. stik.	ru. 4	ru. 3	<u>ru. ko</u>

Nu er beten nem at se.

Regel.

Det er unødvendigt at spille et spil, hvis man har 6 matadorer, men hvis et spil lægges op som oplagt, må der ingen tvivl være. Det er ofte mere tidkrævende at overbevise modspillerne end at spille et spil færdigt. Husk som modspiller, hvis blot en af jer har accepteret, at spillet er oplagt, så nytter det ikke, at makker protesterer og godtgør, at spillet kunne tabe. Det er for sent. Vent!, og er der tvivl, skal spillet topspilles.

Eksempel 22.

Et lille raffinement, der dog er set flere gange.

Efter køb har Nord følgende kort: Spar er trumf.

Sp: Spadille, Basta, ko, da, kn, 4.

Ru: konge, knægt, es.

Spillet er totalt oplagt, men der er noget, der hedder tout.

Hvis der kan tjenes 1 point ekstra -uden risiko- skal det prøves.

Udspil: sp.kn. Da Vest er svag (har Manille og 3), lægger han sp. 3 til: Nu trækker Nord Spadille og Basta. Herefter spilles ru kn og ru. es, hvis der ikke er stukket med ru. dame (kan være købt bort), kan der meldes tout på kortene uden risiko.

Eksempel 23.

Spar-solo i Nord. Udspil fra Øst.

Sp: Spadille, ko, da, kn, 7, 6.

Hj: da, es.

Ru: 4.

Sp: Basta, 4, 5.

Hj: Ko, kn.

Ru: 2.

Kl: 5, 4, 2.

Nord		
Vest	Øst	

Sp: Manille, 3.

Hj: 3, 6.

Ru. ko, 3.

Kl: ko, kn, 3.

Øst har en meget vanskelig hånd at spille ud fra.

Der kan være 1 a*2 stik i ruder, der kan være 1 a*2 stik i klør og 1 trumfstik. Måske kan hj. 3 give stik (sml. med ru. 4).

Derfor kan der være flere fornuftige udspil fra Øst.

Ved vort bord valgte Øst hj. 3.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	<u>hj. kn.</u>	hj. es	hj. 3.

2. stik hj.ko hj. da hj.6

For at få 4 stik skal Vest have ru.2 hjem, derfor spiller han den straks. Øst er sikker på sit stik og lægger derfor ru.3 til. Nord kommer ind i 4.stik og trækker straks sp.ko.!.Hvorfor er det godt spillet?.

Men Vest regner hurtigt ud, at hans makker sidder med Manillen og lægger sp. 5. til. --- Hvorfra ved han nu det?.

Jo, havde Manillen været i Nord, var der blevet trukket to gange fra toppen. Vest har jo 3 stik.

Hvad ville der være sket, hvis Vest havde stukket med Basta i 5. stik?.

Den mulighed havde Nord håbet på, for med 3 stik i Vest og Manille, Basta femte hos modspillerne kan Nord kun vinde, hvis Vest laver fejl. Som spillet har formet sig, ved alle 3 spillere, at Manillen og Basta ikke sidder alene.

Hvis Øst starter med kl. ko, er der stadig mulighed for at sætte spillet ned. Men her kan vi komme i konflikt med "Temporeglen".

Kan Vest nå at få sine fustik hjem i tide.

Prøv spillet, hvis Nord efter at have stukket kl. konge spiller:

- a) ruder 4. b) spar konge.

Som jeg tidligere har nævnt, gælder det om at give sin makker så mange oplysninger om sine kort som muligt, og som spiller at røbe så lidt som muligt.

Dette kan groft illustreres ved et par eksempler.

Vest har spil i spar. Syd i udspil med ruder 3. Nord har konge og dame, han skal stikke med damen, hvorved han fortæller sin makker, at han har kongen.

Hvis det er spilleren, som har kongen og damen, skal han stikke med kongen. Stikker han med damen, kan modspillerne regne ud, hvor kongen er og måske senere beregne antallet af hans trumfer.

Vi tænker os, at Syd har fået det første stik på klør konge, og han fortsætter med klør 3. Hans makker i Nord har i trumf: sp 6, 7 og kn. Han skal da stikke med sp.6. Vest skal da mindst op på damen. Har Syd tilfældigvis sp. dame, stikker Vest med kongen, og nu ved Syd, hvor sp. 7 og kn. er.

En Hovedregel, der er god at huske:

Stik med den laveste i en blok foran spilleren, men med den højeste, når du er bagved.

Men er du spilleren, da bruger du i en blok, som denne: ko, da, kn. -- kongen.

N O L O - S P I L.

I de tre variationer af nolo-spil vil det i almindelighed være af ringe interesse at fortælle, hvordan spilleren skal "spille" sine kort for hans opgave er blot at undgå at få stik, så han skal kun lægge til.

Første stik koster, når man tager forskellen mellem gevinst og tab for købe-nolo +2 og +2 = 4 points. Ren-nolo 8 points og for nolo-ouvert 16 points. Stik nr. 2 koster kun 1 point - dog 2 for nolo-ouvert. Som tidligere nævnt betaler man kun for højst 2 stik efter unionens regler -- fra 1/9 92.

Spiller man privat med 5 eller flere betere i nolo-spil, kan spilleren komme ud for at overveje, om han skal tage et stik tidligt i spillet, for at undgå at få mange senere.

Det skal læres gennem, egne bitre erfaringer.

Derimod er modspillet meget vanskeligt.

Lad os koncentrere os om modspillet i ren-nolo, fordi modspillet i købe-nolo stort set skal føres på samme måde - blot skal der tages hensyn til den tilfældighed - den risiko, der kan ligge i købet.

Først må man vurdere sine egne kort.

Har jeg mulighed for at sætte spillet ned?

Eller skal jeg overlade initiativet til min makker?

I sidste tilfælde.

En hovedregel, der er god at følge:

Hvis man har en singleton, spiller man den, får man stikket, spilles laveste kort af en 2-farve.

En hovedregel, der er god at følge: Afkastreglen.

Første gang, man får afkast i en farve, kaster man det næstmindste i farven, herefter de højere kort. Når der kommer et kort, der er mindre end det første kort, er man renonce.

Har man ingen singleton, spiller man det højeste kort i en 2-farve, får man stikket, spilles det andet kort.

Din makker skal have et vågent øje for, om du har kortfordeling: en 2-2-2-3 eller måske 2-3-4.

Sidder du i udspil og har din makker i mellemhånd, skal du ikke åbne i en 2-farve, hvis du har en 5-er eller en 6-er i rødt.

I sort bliver det en 2-er eller en 3-er. Disse kort bliver meget stærke, hvis din makker kommer ind og kan spille en rød 6-er eller en sort 3-er gennem spilleren.

Har din makker spillet en singleton ud, og du kommer ind, holder mange spillere på, at du straks skal svare med en singleton, hvis du har en. Personlig synes jeg, det er en uheldig regel - i hvert fald, hvis det er dig, der skal sætte spillet ned. For det er slet ikke sikkert, at du har brug for afkast.

Sidder du i udspil, og din makker er i baghånd, og dine kort synes egnet til at sætte modstanderen ned, skal du ikke slavisk tage en singleton.

Eksempel.

Du kan have:

Kl: da.

Ru: 6, 3.

Samt spar og hjerter.

Ruder 6 er et meget fint udspil. Nu bør makker vide, at så lavt et kort gennem spilleren ikke behøver at være en singleton, og nu svarer han i den farve, der passer ham bedst. Når du kommer ind, spiller du ruder 3. På den måde har vi mange gange "væltet" en ren-nolo med ruder 7, 5, 2.

Sidder du i udspil og opdager, at din makker ikke vil stikke, hver-

ken i 1. eller 2. stik, da kan det være et sikkert tegn på, at han er renonce i en farve.

Lad os tænke, at du på din hånd har:

Ru: konge, knægt, es.

Hj: dame, 5, 6.

Du kan se, du ikke kan vælte spillet i ruder. Derfor spiller du ruder konge, hvis din makker bekender, er han nok renonce i hjerter, og du spiller straks hj. 5 og derefter hj. 6.

Hvis din makker ikke bekender ruder, holder du øje med hans afkast, inden du spiller hj. 5 og 6.

En vigtig ting i købe-nolo som modspiller: Læg mærke til om spilleren har lagt talonkort med, så længe han har købt kort på hånden, er der gode muligheder for at give ham stik.

For købskortene er ofte de svageste kort.



2. D E L.Mere komplicerede spil for mere rutinerede spillere.

Vi går nu over til en række åbne spil, hvor du skal prøve at føre spillet på alle tre hænder. Som spiller skal du hele tiden tænke: Hvordan skal kortene sidde, hvis jeg skal vinde mit spil?.

Som modspiller: Hvilke kort har spilleren, og hvilke må han ikke have, hvis spillet skal sættes ned?.

Hvilke kort skal min makker have?.

Mine kommentarer følger senere, så du får god lejlighed til selv at prøve spillet.

A. 1. Nolo-ouvert i Nord. Udspil spar 2.

Sp: 2

Hj: 7, 5, 4.

Ru: 7

Kl: 1, 3, 5, da.

Sp: 4, 6, 7.

Hj: kn.

Ru: 4.

Kl: 2, 4, 6, ko.

Nord	
Vest	Øst

Sp: 3, 5.

Hj: 6, 3, 2, es.

Ru: 6.

Kl: 7, kn.

A. 2. Tourne-respekt i Nord. Spar er trumf. Udspil: Vest.

Sp: Sp, Ba, ko, kn, 4.

Hj: ko, es.

Kl: 6, 5.

Sp: 3.

Hj: kn, 5.

Ru: ko, es, 2.

Kl: ko, 7, 3.

Nord	
Vest	Øst

Sp: Ma, da, 7, 6, 5.

Hj: da, 6.

Ru: -

Kl: da, 4.

A. 3. Nolo-ouvert i Nord. Udspil:klør 2.

Sp: es, 3, 5.

Hj: 7, 5, 2, kn.

Kl: es, 2.

Sp: 6

Hj: 3, es, ko.

Ru: 4, 2.

Kl: 3, 5, ko.

Nord	
Vest	Øst

Sp: 7, kn.

Hj: 6, 4, da.

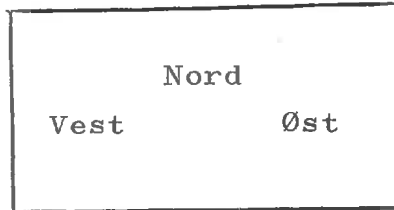
Ru: 5, es.

Kl: 4, 6.

A. 4. Nolo-ouvert i Nord. Udspil i Øst.

Sp: 1, 3, 6.
 Hj: 7, 5, 3.
 Ru: 7.
 Kl: 1, 3.

Sp: ko, da, kn, 7.
 Hj: es, da.
 Ru: es, kn, ko.
 Kl: -

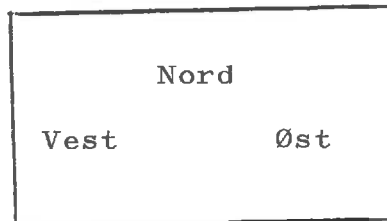


Sp: 2, 4, 5.
 Hj: 6, 4, kn.
 Ru: 4, da.
 Kl: 2.

A. 5. Spar-solo i Nord. Udspil fra Øst.

Sp: Sp, Ma, Ba, ko, kn.
 Hj: ko.
 Ru: 2, es.
 Kl: ko.

Sp: da, 6, 5, 4, 3.
 Hj: 3, es.
 Ru: ko, da.
 Kl: -

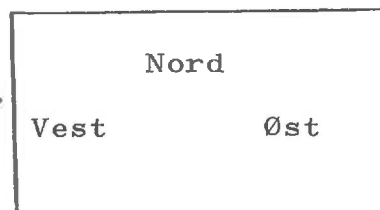


Sp: 7.
 Hj: kn, 2.
 Ru: -
 Kl: da, 7, 5, 4, 3, 2.

A. 6. Nolo-ouvert i Nord. Udspil fra Øst.

Sp: es.
 Hj: 7, 6, 4, 3.
 Ru: 7, 6, 5.
 Kl: 2.

Sp: 2.
 Hj: 5, es, kn, da, ko.
 Ru: -
 Kl: es, 6, da



Sp: -
 Hj: 2.
 Ru: 4, 3, es, ko.
 Kl: 5, 7, kn, ko.

A. 7.

En situation, der nemt kan forekomme i praksis.

Nord sidder i forhånd med udspil til en spar-solo i Vest.

Sp: da.

Hj: es, 2, 3, 5.

Ru: ko, da, 3, 4.

Makker har købt 5 kort og er i baghånd. Nord har købt 7 kort.

Hvor har Nord mulighed for at få stik?.

På hj-es (Vest kan have ko og 4), i ruder eller ved at trumfe klør,

Nord spiller hj. 3 og regner med, at hj. ko ikke går hjem, men ak!

Spilleren stikker med sp. 3, trækker Spadille og vinder.

Soloen: Spadille, kn, syvende.

Kl: 5, 4.

Syd: Manille, Basta, ko.

Hj: ko, da, 6.

Kl: ko, da, 2.

Makkers kommentar: Du skal selvfølgelig spille ru: dame, så overstikker jeg med spar ko, spiller klør 3 gange, så får du stik på spar dame og soloen taber.

Det huskede Nord senere og spillede ru dame. Nord fik stikket, og soloen vandt.

Da kortene blev lagt op, var makkers kommentar: Du skal ikke begynde at tage stik på svage kort, du skal spille hjerter 3.

Nord's kort var som før, mens soloen havde:

Spadille, Basta, kn, 7, 6, 5.

Hj: ko, 4.

Ru: es

Syd havde:

Manille, ko, 4, 3.

Ru: kn.

Kl: ko, kn, 5, 2.

Så går det sådan: Jeg stikker hjerter konge. Tager ruder knægt - spiller klør, og så er soloen tabt.

Det kan vi lære meget af. Derfor!

Hvis makker har en fornuftig spilleplan, bør man afstå fra kritik.

Man skal være konsekvent i spillestil.

Jeg vil foretrække udspil med hjerter 3.

Har du en anden opfattelse, så spil altid ruder dame.

Jeg mener stadig: Begynd ikke med at tage stik på den svage hånd.

Vi bliver ved den samme solo med den første kortfordeling. Med udspil fra Nord med Ru: da, vil min makker, som er meget rutineret, straks lægge kl.4 til, for er damen er "maske" vil han ikke i 1. stik overstikkes af Syd. Han ved, der er 4 gode kort i Syd. Skulle Nord have ruder konge, behersker Vest nu hele spillet, og er kongen i Syd, svarer denne snarere med hjerter end klør. Dog ved vi alle, at kortene kan lægges, så soloen taber, men statistisk stiver det soloen meget af at falde fra til det høje fuskort fra Nord. Chancen for at komme 2 - 3 stik bagefter mindskes.

A. 8. Ren-nolo i Nord. Udspil fra Nord med klør 2.

Vest har følgende hånd:

Sp: ko.
Hj: da, es.
Ru: ko, da, 7.
Kl: ko, da, 4.

Der er ikke nogen morsom hånd, men læg en spilleplan.

A. 9. Hjerter-solo i Nord. Udspil fra Øst.

Hj: Ma, Po, da, 2, 4, 6.
Sp: ko, da.
Kl: ko.

Hj: Spadille.

Sp: 7, 6, 5.

Ru: da, kn, 3, 5, 6

Kl: -

Nord	
Vest	Øst

Hj: Ba, ko, kn, 3, 5.

Sp: -

Ru: ko, es, 4.

Kl: da.

A. 10. Nolo-ouvert i Nord. Udspil fra Øst.

Sp: es.
Hj: 7, 6, 5.
Ru: 7, 5, 2.
Kl: es, 3.

Sp: 3, 5, 6.

Hj: 4, es, kn.

Ru: 4, 3, kn.

Nord	
Vest	Øst

Sp: 4, 7, kn.

Hj: 2.

Ru: 6, es, ko.

Kl: kn, ko.

A. 11. Nolo-ouvert i Nord. Udspil fra Vest.

Vest	Nord
Sp: 5, 6, 7.	Sp: -
Hj: 3, 2.	Hj: 7.
Ru: 3, da, ko.	Ru: 7, 5, 2.
Kl: 6.	Kl: es, 4, 5, 7, da.

A. 12. Spar-solo i Nord. Udspil i Vest.

Vest har følgende kort:

Sp: kn, 6.
 Hj: kn, 3, 4, 5.
 Ru: da, es.
 Kl: 7.

Vest	Nord	Øst
1. stik. Kl: 7	klør	<u>klør konge</u>
2. stik. <u>trumpf</u>	trumpf	klør.
3. stik. Ru: da.	ruder	<u>Ru: ko.</u>
4. stik. ??	trumpf	Klør.

Vil du med Vest's kort stikke?

Tør du sætte din makker i mellemhånd?

A. 13. Ren-nolo i Nord. udspil i Vest.

Vest	Nord	Øst
1. stik. <u>Kl: kn.</u>	Kl: 3	Kl: 5
2. stik. Sp: 7	Sp: 4	<u>Sp: kn</u>
3. stik. Sp: da	Kl: es	Kl: 2
Øst har følgende kort:	Sp: es, kn, ko	Ru: es
	Hj: 2, ko	Kl: 2, 5, 6.

Læg en plan for Øst's videre spil og prøv at give en sikker vurdering af kortfordelingen hos din makker, hvilke sorte kort kan han have? Hvormange røde kort?

A. 14. Spil i hjerter i Nord. Udspil fra Vest.

Du spiller kortene i Øst. Øst har følgende kort:

Hj: Basta, 3, 6.

Ru: kn, 2, 3.

Kl: 7, 6, 3.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	Ru: ko.	<u>Hj: 5</u>	Ru: 2
2. stik.	Kl: 4	<u>Kl: ko</u>	Kl: 6
3. stik.	Sp: 3	Sp: ko	?????

A. 15.

Tourne-respekt i Nord i hjerter. Køb 6 og 6. Udspil fra Vest.

Hj: Spadille, Basta, Ponto, ko, da.

Sp: 7, 5.

Ru: es, 3.

Hj: Manille, 2, 4.

Sp: da, 6.

Ru: kn.

Kl: ko, da, 3.

Nord	
Vest	Øst

Hj: kn, 5, 6.

Sp: ko, kn.

Ru: ko, 2.

Kl: 7, 6.

Der er 2- 3 fornuftige måder at spille dette spil på. Hvilke?

A. 16. Nord har tourne-respekt i spar. Der er købt 5- 5- og 3.

Sp: Spadille, Basta, da, kn, 3.

Ru: kn, es, 3.

Kl: da.

Udspil i Øst og de 4 første stik er:

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	<u>Kl: ko</u>	Kl: da	Kl: 4
2. stik.	<u>Ru: ko.</u>	Ru: es	Ru: 2
3. stik.	<u>Ru: da</u>	Ru: kn	Hj: 5.
4. stik.	Kl: 7	<u>Sp: da</u>	Sp: 7.

Hvad nu?? Hvilke kort har Øst og Vest?

A. 17.

Der er tidligere skrevet: Et svagt spil skal spilles stærkt, mens et stærkt spil skal spilles forsigtigt, d.v.s. ud med tabskortene. Den regel gælder næsten altid.

Nord er i baghånd med tournerespekt i hjerter. Øst har købt stærkt. Nord har:

Hj: Spadille, Basta, da, kn, 3, 4, 5.

Sp: 3.

Ru: 4.

Han får 1. stik i klør, men nu gør han den fejl at trække 2 gange trumf og mister sikkert 3.- 4. og 5. stik. Nu kan han få meget svært ved at vinde.

Spiller han i 2. stik et af sine tabskort ud, vil han komme ind i 4. stik og bevare magten over spillet.

A. 18. Spar-solo i Nord.

Sp: Spadille, Manille, ko, da, kn.

Hj: 3.

Ru: da, 4.

Kl: 5.

Soloen er ikke for stor, men kan vurderes således:

$4\frac{1}{2}$ stik i trumf og $\frac{1}{4}$ stik i rudere.

Spilleren trak 3 gange trumf. Dette er kun godt, hvis Basta sidder anden, hvad den ikke gør ret tit, når der er 6 trumfer ude. Derfor er det en fejlagtig fremgangsmåde, for man forærer straks modparten det halve stik. Øst kommer ind og trækker kl: ko og derefter klør, som Nord må stikke. Øst kan let stikke hj. 3 og svarer med hjerter eller klør. Nord må bruge sin sidste trumf og afgive de to rudere.

Her er et eksempel på en svag solo, som ikke må spilles stærkt.

A. 19.

Følgende hånd gav anledning til mange spekulationer.

Du er i forhånd, men hvad skal du melde?

Sp: es, kn, 7, 3.

Kl: es, ko, kn, 7.

Hj: 2.

Ved de forskellige borde blev der meldt: Solo i spar, Solo i klør. Tourne-respekt.

En regel, jeg har nævnt tidligere: Er der en solo i kortene, skal du ikke tournere. Medmindre man køber meget fint, kan tourne ikke vinde i rødt.

Vil du have svaret, så fordeler du kortene mellem Øst og Vest og talonen. Du spiller kortene 100 gange, det tager ca. 10 timer, men så har du svaret.

Personlig vil jeg melde solo i spar, fordi fuserne er så stærke i klør. Trækkes Spadille og Basta, så har modstanderne kun 2 trumfer tilbage. Klør-fuserne skal redde soloen hjem. Er klør dame nu købt bort, er soloen oplagt. Måske får du opspil til klør, så er spillet også oplagt.

A. 20. Nord sidder i baghånd med disse kort.

Hj: 6, 5.

Ru: 7, 6, 4, es.

Kl: es, 2, 5.

Forhånden melder solo. Mellemhånden pas. Hvad melder du?

Den rigtige melding er måske: Ren-nolo (i første omgang), fordi Soloen i Øst kan være i hjerter eller spar. Der kan også være muligheder i de andre farver, men sandsynligheden er størst i de to nævnte.

Hvis det er en hjerter solo, har Vest 6-7 trumfer, du har selv 2, så der er stor mulighed for, at Øst kun har en hjerter. I N.O. vil du i andet hjerterudspil falde på hjerter 6.

Hvis soloen er i spar, får du lejlighed til at melde op i N. O. Nu er hjerterne ikke så farlige. Hj: 7 kan bl. a. ligge i talonen. Skulle der være to gange pas foran dig, er det rimeligt at melde Nolo-ouvert straks.

A. 21.

Der er tidligere advaret mod, at en modspiller melder en solo over med ren-nolo, fordi der er mange soloer, som taber. Desuden kan en dårlig ren-nolo let koste - 5 points, hvorimod soloen kun giver - 3. Men her er et eksempel fra en turnering, hvor Nord afgav en tilsyneladende hasarderet overmelding.

Vest melder solo. Hans makker - Øst - melder spar-solo. Vest pas. Efter nogen betænkningstid melder Nord nolo-ouvert på denne hånd.

Hj: 7, 4, 3, es, kn, da.

Ru: 7, es, da.

Normalt har hånden intet med nolo-ouvert at gøre, men her ! Det er helt klart, at soloen i Øst er oplagt. -4 til Nord. Det er meget sandsynligt, at soloen i Vest er i klør, idet Nord har de røde 7'ere og esser, og der skal nok være et sort es i Øst. Nord satte de sorte soloer til mindst 6 sorte kort og skønnede, at der var en rimelig mulighed for, at de røde konger var i spillet. Med 13 kort i talonen skal der være mindst 4 i den ene farve, 2-3 i de andre. Der er stor chance for, at hj: 5 eller 6 er i talonen, der er også god mulighed for, at der er 4 rudere. Med 3 rudere hos Nord er der kun 3 tilbage i spillet, endvidere vil det være meget vanskeligt at spille op til Nord. Der skal næsten komme rødt udspil fra Vest.

Spillet vandt let.

De tænkte kort lå i talonen, og ruder konge sad tilmed i Øst. Prøver man at lægge en god klør-solo i Vest og en stærk spar-solo i Øst, vil man se, at ovennævnte N.O. vil vinde i langt de fleste tilfælde.

A. 22.

Spar-solo i Nord. Udspil fra Øst. Vest har følgende kort:

Sp: Spadille, 3.

Hj: da, es, 4.

Ru: kn, 2, 5.

Kl: 7.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	Kl: 7	Kl: 6.	<u>Kl: da.</u>
2. stik.	?????	Sp: 6	Kl: ko.

Her må det være klart, at det må være ødelæggende for modspillet, hvis Vest stikker med Spadille. Det giver Nord alt for store oplysninger om de store trumfers placering, og letter hans spil betydeligt. Desuden har Vest vanskeligt ved at spille ud.

Hvis han vælger hj: da, og Nord har konge, 6, vil Nord meget ofte styrke sine kort betydeligt ved at give ham stikket og kaste hj: 6, og derved vil Nord altid forhindre Øst i at få 4 stik.

Undlader Vest at stikke med Spadille, må Nord beregne sig på meget stærkt modspil fra Øst. Trækker han hårdt med Manillen, stikker Vest med Spadille, men trækker Nord med sp: ko., må Vest vente med at stikke. Hvis Nord går frem i fus, skal Vest passe godt på hj: 4 og ru: 5, så han ikke kommer i vejen med store fuser.

A. 23.

Nord har vovet sig ud i en ren-nolo og vinder, fordi modspillerne ikke beregner hans kort.

	Vest	Nord	Øst (udspil)
1. stik.	<u>Sp: 5</u>	Hj: 5	Sp: 2
2. stik.	Kl: ko	Kl: es	Kl: 7

Vest har følgende kort:

Sp: ko, kn, 7, 5.

Hj: es, 3.

Ru: 7.

Kl: ko, 3.

Nu bør Vest kende Nord's kort!!

A. 24.

Ved en turnering forekom følgende spil med en sjælden afslutning.

Vest: Sp: 2, 3, 4, 7, ko.

Kl: es, 2, 3, 7.

Vest melder: solo (spar). Øst: pas. Nord: Nolo-ouvert.

Så tænker Vest: Nord har mindst 8 røde kort, måske spar es, hvis Øst har en spar, er min N.O. oplagt. Fornuftigt tænkt. Hvis Øst har sp: es, er det ikke så godt, men kortet kan også ligge i talonen. Jeg melder nolo-ouvert.

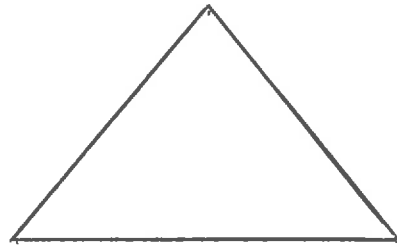
Udspil sp: 2. Sp: es var ganske rigtigt i Nord, men Øst var renonece og lægger kl: 7 til. Herefter har begge modspillerne kun 8 røde kort hver, så Vest får alle 9 stik!

Det er vist langt sjældnere end 9 matadorer.

A. 25.

Jensen

Hansen



Olsen

Olsen har fået denne spar-solo:

Spadille, Manille, Basta, kongen.

Hj: ko, 2, 4.

Ru: ko.

Kl: ko.

Mærkeligt nok hører en af spillerne forkert, da solofarven bliver oplyst og har derfor købt 4 spar bort.

Til alles overraskelse taber soloen. Hvordan?

A. 26.

Nolo-ouvert i Nord. Udspil i Nord.

Hj: 7, 6.

Ru: 7, 6, 2, es.

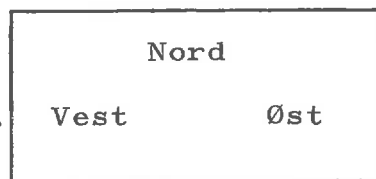
Kl: es, 2, 5.

Sp: ko

Hj: da, 5.

Ru: ko, kn, 4, 5.

Kl: da, 6.



Sp: es, 2, 3, 4, 5, 6.

Hj: -

Ru: da, 3.

Kl: 3.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	hj: 5	hj: 6	???

A. 27.

Øst har udspil, der er solo i hjerter i Nord.

Det sker, at 2 teorier kommer i strid med hinanden.

a) Som svag spiller skal du ikke begynde at tage stik.

b) Har du en konge single-evt. ko + da- spiller du den ud.

Dine Kort: Hj: kn, 3. Sp: da, 5, 4. Ru: ko, 3. Kl: ko, da.

Hvad spiller du ?

A. 28.

Nolo-ouvert i Nord. Udspil fra Øst.

Sp: -
 Hj: 7, 5.
 Ru: 7, 6, 4, 3, 2.
 Kl: 2, 3.

	Nord	
Vest		Øst

Sp: 4, 7.
 Hj: kn, da, ko.
 Ru: kn, ko.
 Kl: 5, 6.

Øst skal planlægge spillet og gøre op, hvilke kort der skal sidde i Vest, for at spillet kan gå ned.

A. 29.

Nord har tourne-respekt i spar, der er udspil fra Vest.

Sp: Spadille, Ba, da, 7, 5.
 Ru: 3.
 Kl: ko, da, 3.

Sp: Ma, ko, kn, 6, 4.
 Hj: ko, da, 4.
 Ru: ko.
 Kl: -

	Nord	
Vest		Øst

Sp: 3.
 Hj: 6, 7.
 Ru: da, 2, 7.
 Kl: kn, 6, 4.

A. 30.

Nolo-ouvert i Nord. Udspil klør es.

Sp: es, 3, 4, 5.
 Hj: 7, 5, 2, ko.
 Kl: es

?
 ?
 Kl: ? 5

	Nord	
Vest		Øst

Hj: 6, 4, 3, kn.
 Ru: ko, 3.
 Kl: kn, 3, 2.
Kl: kn

1. stik.

Kl: 5

Kl: es

Hvilke kort kan Vest evt. have, især i hjerter?

Hvad spiller Øst?

A. 31.

Spar-solo i Nord. Udspil fra Nord.

Sp: Ma, Ba, ko, kn, 4.

Hj: kn, 4.

Ru: da.

Kl: ko.

Sp: Sp, 7, 6, 5.

Hj: ko

Ru: ko, 2, 3, 4.

Kl: --

Nord	
Vest	Øst

Sp: da, 3.

Hj: ?? 3, 5, 6.

Ru: --

Kl: ??

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	<u>Spadille.</u>	Sp: ko	Sp: 3.
2. stik.	<u>Hj: ko.</u>	Hj: 4.	Hj: 5.
3. stik	<u>Ru: ko</u>	Ru: da.	Hj: 6.
4. stik.	Ru: 4.	<u>Basta</u>	Sp: da.
5. stik.	Sp: 5.	<u>Manille</u>	Hj: 3.
6. stik.	?	Kl: ko.	Kl: 7.

Hvilke overvejelser må Vest foretage, hvilke kort skal hans makker have, og hvordan hjælper han sin makker bedst?

A. 32.

Nolo-ouvert i Nord. Udspil i Nord med hjerter 7.

Sp: es, 4, 5, 6, da.

Hj: 7, 6, 5, 3.

Nord	
Vest	Øst

Sp: 2, kn, ko.

Hj: es, kn, ko.

Ru: 3.

Kl: 7, da.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	Kl: 5.	Hj: 7.	<u>Hj: kn.</u>

Hvilke kort skal Øst regne med sidder i Vest?

Hvordan føres spillet?

A. 33.

Spar-solo i Nord. Udspil fra Nord.

Spadille, ko, da, 7, 6.

Hj: ko, kn.

Ru: ko.

Kl: da.

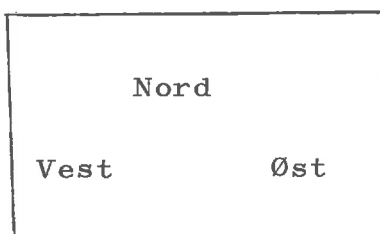
Manille, Basta, kn.

5, 4, 3.

Hj: -

Ru: da.

Kl: ko, kn.



Spar: -

Hj: da, 2, 3.

Ru: 2, 3, 5, 7.

Kl: 2, 7.

Prøv spillet et par gange.

A. 34.

Spar-solo i Nord. Udspil fra Øst.

Sp: Manille, Basta, ko, da, kn.

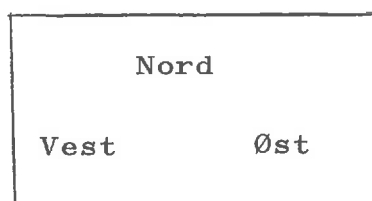
Hj: da, es.

Ru: 2, 3.

Spadille.

Hj: -

Ru: da, kn.

Kl: ko, da, 7, 6,
5, 4.

Sp: 7, 6, 5, 4, 3.

Hj: ko, kn.

Ru: ko, es.

Kl: -

Når alle spiller på bedste måde, hvordan går spillet så?

K O M M E N T A R E R .Kommentar til A. 1.

Vest skal vide, at han intet kan gøre, hvis der ikke kommer gennemspil fra Øst i klør. Han skal derfor stikke småt med spar 4 og lade Øst komme ind. Øst skal spille kl: kn: (en fejl, hvis han spiller klør 7. Vest skal stikke med kongen og spille klør igen. Øst, der kommer ind, spiller nu sit mindste kort - ru: 6. Vest fortsætter med klør 4, hvortil Øst lægger spar 3!!

Hvad fortæller Øst med dette afkast?

Vest forstår Øst's afkast og spiller derfor hj: kn, inden han sætter Nord ind i klør.

Nord skal nu spille ud i hjerter og bliver kruk.

Øst's afkast med spar 3 fortæller, at han har hjerter 6 m. fl.

Var hj: 6 alene skulle den være kastet, og havde han kun store hjertere, skulle han bruge afkastreglen.

Så kan Vest afgøre, om han skal spille hj: kn, eller straks sætte Nord ind i klør.

Kommentar til A. 2.

Vest bør spille hj: kn. for at sætte sin makker ind på hj: konge eller evt. rejse et hjerterstik hos makker, hvis kongen sidder i Nord.

Da Nord har fået sin konge hjem, synes hans spil meget stærkt.

Spil nu Nord's kort på to forskellige måder og bemærk så, hvilken forskel det kan gøre, om han (1) trækker 2 gange trumf, eller (2) spiller sit tabskort - klør 6.

Prøv at bytte lidt om på kortene i Øst og Vest og dan dig et skøn over, hvilken fremgangsmåde der i almindelighed er den bedste.

Skulle Nord under spillet komme i mellemhånd og skal stikke med trumf, skal han nøje overveje, hvor stor en trumf han skal bruge. Efter 1. udspil kan Nord delvis regne hj: es for en lille konge. Hvis Nord i 2. stik spiller kl: 6, stikker Øst med kl: da og tager hjerter dame hjem.

Øst's kort er nu: Manille, da, 7, 6, 5. og klør 4.

Hvis han spiller klør 4, og Nord er renonçe!, har Øst kun trumfer tilbage, og han forpligter sig derved til at gøre Nord kruk, for hans makker kan ingen stik få.

Derfor må Øst ikke spille sin sidste fus fra sig. Han skal spille trumf.

Kommentar til A. 3.

Vest skal have to gennemspil i hjerter, derfor skal han lægge det mindste kort til for at få Øst ind.

Øst kan se, at N.O. kun kan tabe, hvis han kan give to gennemspil i hjerter, og makker skal have ko, es, og 3.

- | | | | |
|----------|-------------|---------------------------------------|---|
| 1. stik. | Kl: 2 | 3 | 4 |
| 2. stik. | Øst hj: 4 | (næstmindste, selv om hj: 4 = hj: 6.) | |
| 3. stik. | Vest Kl: 5. | | |
| 4. stik. | Øst hj: 6. | | |

Vest må ikke løbe risikoen med hj:3 endnu, for Øst kan jo have damen. Han kan roligt spille kl: ko, for Nord må godt få et afkast.

- | | | | |
|----------|---------------|--------|---------|
| 5. stik. | <u>kl: ko</u> | hj: da | hj: kn. |
| 6. stik. | hj: 3. | | |

Hvis Øst skulle have bekendt med endnu en klør i 5. stik, havde Vest ikke andet at gøre end at spille hj: 3 og håbe på, at damen var i talonen. At prøve spar 6 er farligt, da det er et meget lille kort.

Kommentar til A. 4.

Øst kan se, at han kan sætte Nord ned, hvis Vest ikke var med i spillet. For Vest synes spillet at være håbløst.

Vi husker reglen om afkast.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	<u>sp: kn.</u>	sp: 3.	sp: 4.
2. stik.	<u>hj: da.</u>	hj: 3.	hj: 4.
3. stik.	hj: es.	hj: 5.	<u>hj: kn.</u>
4. stik.	sp: da.	hj: 7.	<u>hj: 6.</u>
5. stik.	<u>sp: ko.</u>	sp: es.	sp: 5.

Nord har bemærket, at Vest har været meget ivrig efter at kaste spar. Vest har en mindre end sp: kn. Når spar 5 kommer i 5. stik kunne Nord få den tanke, at Vest ikke har spar 2, men kun spar 7!

Er der nogen, som har mod til at stikke sp: 5 med sp: 6 og regne med, at Vest skal stikke med spar 7??

6. stik. ru: es. ru: 7. ru: da.

Øst skal have spar 7 væk fra Vest. Den eneste teoretiske mulighed er at spille klør 2. Han ved nemlig, at Vest har 1)ingen klør eller 2) 2 klør, hvorfor mon??

7. stik. sp: 7. kl: es. kl: 2.
 8. stik. ru: ko. sp: 6. sp: 2.
 9. stik. ru: kn. kl: 3. ru: 4.

Kommentar til A. 5.

Udspil fra Øst med klør 3 (langfarve gennem spilleren). Vest stikker og spiller ruder ko. og da., hvortil Øst kaster hj: kn og 2. Vest ved nu, at makker er renonce i hjerter og spiller hj: es. Øst trumfer og spiller kl:dame. Vest vil da være i stand til at holde 4. stik på spar dame.

Kommentar til A. 6.

Øst må starte med hj: 2, som Vest stikker med hj: es. 2.-3.- og 4. stik: Vest fortsætter med hj: kn, da, ko, hvortil Øst lægger kl: 7 kn og ko. Vest ved nu, at Øst stadig har en klør, som er mindre end klør 7. Derfor er han tvunget til at spille sp: 2 og håbe på, at Øst er renonce. Det er han og nu sælges kl: 5, hvorefter N.O. går ned med udspil af kl: es.

Nogle læsere vil måske indvende - men hvad så hvis Øst havde haft spar 4, så kunne han ikke have kastet klør 5. Rigtigt!, men så er spillet teoretisk oplagt. Bogens eksempler er valgt, så der skal være en teoretisk mulighed for at spille modstanderen ned.

Derfor: I ethvert spil skal du tænke: Kortene skal sidde sådan og sådan, hvis spillet skal gå ned. Som spiller må du tænke på samme måde for at vinde.

Kommentar til A. 8.

Det må afgjort være forkert at lægge klør 4 til. Det kan forlede makker til at tro, at det er en single, eller at Vest har en renonce. Det rigtige vil være at stikke med klør da. og spille spar ko. Herefter skiftes til hj:es, og nu skal Øst vide, at hans makker er renonce i spar. Hvis Øst kan stikke ind og har muligheder i sine kort, svarer han i spar, hvortil Vest kaster hj: da og evt senere klør. Kan Øst ikke komme ind, fortsætter Vest med hj:da og må derefter på de tilspillede kort afgøre, om han skal spille sine ruder fra toppen eller straks tage ruder 7.

Skulle Øst til hjerterspillet lægge hj:3 og kn, vil jeg straks på Vest's hånd spille ruder 7. Øst viser, han ikke vil ind, og det kan tyde på, at han har en renonce. Han har næppe single i ruder, for så havde han stukket og spillet sin enlige ruder.

Kommentar til A. 9.

Øst vil starte med kl: dame, som Nord stikker, og så får Vest sit problem. Men han må aldrig stikke med Spadille i den situation, det må vente til senere i spillet. Her giver det alt for stor en oplysning om kortfordelingen, han skal kaste ruder 5.

Øst bør nu vide, at hans makker har Spadille og ingen blanke konger, i så fald skulle den være kastet, da han har et sikkert stik. Øst kan nu tælle Nord's trumfer, mens Nord ikke kan være sikker på, hvor Spadille sidder. Ligeegyldigt hvordan Nord spiller kortene, kan han ikke vinde.

Havde Vest stukket med Spadille i 1. stik, havde spillet været oplagt med fornuftigt spil fra Nord.

Altså: Behandl Spadille med forsigtighed og glem alt om den uheldige sætning: Spilleren ingen stik.

NB. Eksemplet har en "Skavank", idet spillet alligevel kan tabe, hvis der stikkes med Spadille.

Kommentar til A. 10.

Øst kan se, at Nord kun kan gå ned, hvis han spiller ruder 6 igennem og selv får 2 afkast.

Vest kan se, at han kun kan vælte Nord, hvis ruder 6 kommer igennem og så må Øst ikke komme i vejen med sine andre rudere.

Øst kan imidlertid også se, at der kan være en mulighed for 2 afkast i hjerterfarven, men ikke andre steder.

Altså skal der sidde 3 hjerter og 3 ruder med 3 og 4 hos Vest!

Øst spiller hjerter 2, som Vest undlader at stikke.

Øst fortsætter med ruder 6, som Vest stikker med ruder kn.

3. og 4. stik: Vest fortsætter med hjerter og Øst lægger ruder ko. og es.

5. og 6. stik. Vest spiller 2 gange ruder, og Øst kaster klør, men havde Øst haft klør 2, skulle han have kastet sp. 7 og kn!!

I så fald bliver:	Vest	Nord	Øst
5. stik.	ru: 3.	ru: 7	sp: 7.
6. stik.	sp: 6.	sp: es.	sp: 4.
7. stik.	ru: 4.	<u>ru: 2</u>	sp: kn.

Nu vil klør 2 i Øst gøre sin virkning, men det kræver, at man helt kan store på sin makker.

Kommentar til A. 11.

Vest kan se, at Nord kan gå ned i ruder, hvis Øst kan komme ind 2 gange. Alene det kan blive vanskeligt, og så må Øst kun have 2 små rudere, for Vest kan ikke give Øst afkast.

Nord kan også gå ned i klør, men det forudsætter, at Øst har klør 2 og 3 og helst en mere. Det kan være ødelæggende at spille klør 6. Lige gyldigt, hvilke kombinationer man tænker sig, må det rigtige udspil være hj: 2. Skulle makker ikke kunne stikke hj: 2, har Vest næsten kun muligheden for, at Nord kan sættes ned i klør. For nu kan Vest ikke sætte sin makker ind to gange. Næste udspil bliver spar 6.

Kortene i Øst ser sådan ud:

Sp: da, kn, 4.
 Hj: ko, kn, es.
 Ru: 4.
 Kl: 2, 3.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	hj: 2	hj: 7	<u>hj: kn.</u>
2. stik.	kl: 6	kl: es	kl: 3

	Vest	Nord	Øst
3. stik.	sp: 6.	ru: 2.	<u>sp: kn.</u>

Øst ved nu, at Vest er renonce i klør, hvorfor?

Øst kan nu vælge at trække sine store kort, selv om Nord ikke skal bekende, for han må godt få 2- 3 afkast. Øst må studere afkastene fra Vest, og er han i mindste tvivl om bet--kruk, skal han spille klør 2 og vælge beten.

Havde Nord valgt at melde ren-nolo, fordi han har 2 faldgader, ville det rigtige udspil fra Vest have været klør 6.

En ouvert som ovennævnte ligger i grænseområdet for det meldemæssigt forsvarlige.

Svar på ovenstående: Når kl: 3 spilles fra Øst, skal Vest stikke med sin største klør.

Kommentar til A. 12.

Man hører ofte den svage spiller sige: Spilleren ingen stik!.

Det er en fejlagtig indstilling, for man kommer let til at sætte sig for 2 stik - du sætter din makker i mellemhånd, og selv om du tager et stik fra spilleren f o r æ r e r du ham et stik, for nu skal han kun have 4 stik for at vinde mod normalt 5 stik.

Lad Nord blive inde, så skal han spille op til din makker.

Kommentar til A. 13.

Ved andet stik skal du vide, at din makker kun har en klør. På de resterende 8 kort kan 3 farver være repræsenteret:

spar	rød/rød	
4	4/o o/4	a
3	5/o o/5	b
2	4-3-2 el 2-3-4	c

Efter 3.stik kan du udelukke a, for spar 7 kan ikke være den mindste spar. Du kan også udelukke b, for 5 røde kort kan ikke fordeles 3-2, så ville Vest have spillet den anden 2- farve.

Derfor er sp: da makkers sidste spar, og Øst skal i 4. stik straks

spille spar es. Nu vil man måske indvende, at Nord kunne have haft spar 4 alene og 3 klør, det skulle i så fald være kl: es, 3, dame. Husk udspil var klør kn. Men med de sorte kort melder Nord næppe ren-nolo.

Det er naturligvis muligt, at Nord kunne have haft klør es, 3 og spar 4 alene, men så hører spillet også til den slags, som man ikke kan sætte ned, som kortene sidder.

Det må dog erkendes, at ved årets D.M. finale, var der flere i Øst, som ikke fandt den løsning.

Spillere, som sidder i den situation, bør ikke foretage forhastede udspil, men prøve at beregne de andre spillers kort.

Naturligvis kan fordelingen også være: 1 klør, 2 spar, 2 røde og 4 røde, men også her skal udspil i 4. stik være spar es.

Regnestykket vil næsten med sikkerhed blive:

9 - 1 = 8 8: 3 kan højst give 2 til rest.

Kommentar til A. 14.

Øst stak med hj: 3 og spillede hj: 6 gennem spilleren. Det er rigtigt at spille trumf gennem spilleren, når denne har været inde og ikke selv spillet trumf. Nord stikker med Spadille og fortsætter med sp: kn. Vest stikker nu med sp: da, og fortsætter med Pontó, og nu kan vi se "ulykken". Nu kommer Øst i vejen med Basta på et eller andet tidspunkt, så Nord vinder på 4 stik.

Det rigtige kort fra Øst er Basta i 3. stik og så hj: 3 gennem Nord, for Øst kan se, at han aldrig kan få 3 stik. Men det vil ofte være vanskeligt for Vest at få 4 stik, når Nord har fået 3 af de 4 første.

Kommentar til A. 15.

Det er ikke urealistisk, at Vest ser en mulighed for 4 stik. Derfor begynder han med kl: ko. Nord stikker og er sikker på 4 stik. Han vil derfor forsøge at spille på fordeling og spiller spar eller ruder.

Vil Vest opgive at gå efter 4 stik?

Vil Øst opgive på grund af svage trumfer?

Første mulighed: Udspil ruder es.

Øst stikker og tager straks 4 stik.

Anden mulighed: Udspil i spar.

Vest stikker med spar da. får ruder kn. hjem og spiller spar, som makker stikker. Han svarer tilbage i ruder, som Vest stikker med trumf. Det 4.stik får Vest på Manillen anden.

Tredie mulighed: Udspil ruder Kn.

Hvad gør Øst?? Stikker han, vinder Nord på ruder es.

Fjerde mulighed: Vælger Nord at trække to gange trumf, overlades hele initiativet til modstanderne.

Kommentar til A. 16.

Nord mener at kunne bestemme:

Spar konge er hos Vest, ellers havde Øst brugt den i 4. stik.

Hj: ko. er i Øst, ellers ville Vest have spillet den ud i 4.stik.

Manillen er nok hos Øst, ellers ville Øst nok have spillet trumf gennem de sorte esser i 1. udspil.

Nord kan nu fastlægge de fleste af kortene i Øst.

Klør 4 og ruder 2, 3. stik viser, at der kun er en i hver farve.

Hj: ko. + + 5 3 eller 4 hjerter i alt.

Sp: Manille, 7, + ? 3 eller 4 kort.

Der er sikkert, at Manillen ikke sidder anden, for så var der ingen, der havde brugt sp: 7 i 4. stik. Altså 3 eller 4 trumfer hos Øst. Med Manillen fjerde og hj: konge tredie ville man nok have startet med hj: ko. og gå frem efter stik, eller ruder 2 er måske bedre. Derfor synes det sandsynligt, at der er 3 trumfer i Øst, og kongen tredie i Vest!!

5. stik: Nord spiller derfor spar 3, og nu er der meget stor sandsynlighed, for at Vest sikrer sig sit fjerde stik på spar ko., og herved bliver Manillen blottet i Øst. Når Nord kommer ind, kan den trækkes.

Det skal dog tilføjes, at Vest ikke havde andre rudere end kongen og damen. Der skal koldblodighed til at spille spar 3., de fleste tog i 5. stik Spadille og Basta og tabte.

Kommentar til A. 23.

Kortene i Nord:

Sp: -

Hj: 5 evt. 6, men næppe hj: 4

Ru: mindst 5 stk, uden ruder 7.

Kl: es, måske 2.

Vest skal altså gemme ruder 7 og spille spar 3 gange, for at rense sin makker for eventuelle rudere. Man skal bare bevare roen, for Nord må gerne får 3 afkast.

A. 25. Løsning:

Hansen spiller ud. Jensen har 2 trumfer og 7 hjerter.

Hansen har en trumf og kort i de to andre farver.

Kommentar til A. 26.

Øst skal kaste klør 3, ellers kommer han aldrig ind!!

2. stik. Vest spiller ruder kn.

3. stik. Øst spiller ruder 3.

Kommentar til A. 27.

Hj: Sp, Ma, Po, ko, 2, 5.

Sp: kn, 6.

Kl: 2.

Hj: Ba, da, 4, 6.

Sp: ko, 7.

Ru: da, kn.

Kl: kn.

Nord	
Vest	Øst

Hj: kn, 3.

Sp: da, 5, 4.

Ru: ko, 3.

Kl: ko, da.

Når man kender alle kortene, ved man, at spar 5 giver en bet til Nord, hvorimod klør dame giver vundet spil.

Havde Vest haft makker i mellemhånd, var ruder da det rette udspil.

Kommentar til A. 28.

1. Makker skal have klør es mindst anden.

2. Jeg skal have et afkast i klør.

3. Jeg kan ikke få afkast i spar eller hjerter.
4. Jeg skal have afkast i ruder.
5. Altså skal makker have ruder dame, es, 5.
6. Jeg skal hindre makker i at give mig afkast i hjerter.

	Vest	Nord	Øst
1. stik		Hj: 5	Hj: da.
2. stik.		Hj: 7.	Hj: ko.
3. stik.	Ru: es	Ru: 2	Ru: ko.
4. stik.		Kl: 3.	Kl: 6.

Har Vest ikke hjerter, er der rigeligt af spar eller klør.
 Kan Vest ikke stikke klør 6, (har evt. es, 4) spiller Øst ru. kn.
 Kan Vest stikke klør 6, trækker han ruder dame og derefter ruder 5
 Så kommer Øst af med klør 5. Nu er Nord kruk.

Kommentar til A. 29.

	Vest	Nord	Øst.
1. stik.	<u>Ru: ko.</u>	Ru: 3.	Ru: 2.
2. stik.	Hj: ko.	<u>Sp: 5.</u>	Hj: 6.
3. stik.	<u>Sp: 4.</u>	Kl: da.	Kl: 6!!
4. stik.	Hj: da.	<u>Sp: 7.</u>	Hj: 7.
5. stik.	<u>Sp: 6.</u>	Kl: ko.	Kl: 4.
6. stik.	Sp: ko.!!	<u>Ba.</u>	Sp: 3.
7. stik.	Hj: 4.	Kl: 3.	<u>Kl: kn.</u>
8. stik.	<u>Ma.</u>	Sp: da.	Ru: da.
9. stik.		<u>Spadille.</u>	

Igen den vigtige regel: Den stærke spiller må ikke spille sin sidste fus fra sig, så længe hans makker ikke har fået stik - så skal han garantere for kruk.

Kommentar til A. 30.

Vest kan have: 1) hj: da. 2) hj: es. 3) hj: da og es.
 Efter første udspil har Nord hverken ruder eller klør, og Øst kan kun komme ind i ruder!!
 Rigtigt udspil fra Øst er hj: 4 (6 og 3 godtages). Fordi Øst kan sætte Nord ned 2 gange i hjerter, nemlig på hj: 2 og ko.

Spiller han hj: kn., kan Nord kun tabe på hj: konge.
 Dette kan lykkes i eks. 2, men ikke i 1. og 3.
 I eks. 3 stikkes med damen og spilles tilbage med hj: es.
 I eks. 1 og 2 stikker Vest og spiller tilbage med ruder 6.
 Nord får afkast på hj: ko, men Øst kan nå at give Nord stik.
 Vest kan evt. prøve med en lille spar først.

Kommentar til A. 31.

Vest kender 3 ud af 4 sidste kort: Kl: ko. Sp: kn og 4 + [?].
 Selv har han: Sp: 7 og 6, samt ruder 2 og 3.
 Øst skulle helst kunne stikke [?]

1. mulighed: 6. stik. Vest stikker kl: ko med trumf.
 7. stik. Vest spiller ruder - Nord stikker med sp 4.
 8. stik. Nord spiller spar kn.
 9. stik. Øst aner ikke, hvilken fus han skal holde,
for 8. stik giver han kun 1 mulighed.

.....

Derfor:

6. stik. Vest kaster ruder 2.
7. stik. Nord kan ikke røre trumferne, for så kan Vest gøre spillet kruk.
Derfor må Nord spille sin fus, og nu har Øst god mulighed for at holde det rigtige kort.
8. og 9. stik er Vest bagved med to mellemtrumfer.

Kommentar til A. 32.

Øst ved, at han skal spille spar 2 igennem Nord.
 Han skal have 2 afkast i spar.
 Han kan kun få afkast med ruder-udspil.
 Makker skal have spar 3 og 7.
 Han skal også have ruder 5, es, da.

Derfor:

	Vest	Nord	Øst
2. stik.	Ru: 5!!	Sp: da.	<u>Ru: 3.</u>
3. stik.	<u>Sp: 7.</u>	Sp: es.	Sp: 2.
4. stik.	Ruder		Afkast.

5. stik.	Ruder		Afkast
6. stik.	Sp: 3.	<u>Sp: 4.</u>	-

Kommentar til A. 33.

Nords solo er ikke for stærk, derfor skal han frem med stikkene.

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	Ru: da.	<u>Ru: ko.</u>	Ru: 5.
2. stik.	<u>Kl: ko.</u>	Kl: da.	Kl: 2.
3. stik.	Sp: 3!	<u>Sp: 6.</u>	Ru: 3.
4. stik.	<u>Sp: 4.</u>	Hj: ko.	Hj: 2.
5. stik.	Basta.	<u>Spadille</u>	Ru: 7.

Vest må hverken i 3. eller 5. stik slippe sin sidste fus !

Vest skal gemme kl- kn, så han kan falde af til sin makker.

Hvis Nord spiller sp: ko, skal Vest falde af med sp: 5 og får på den måde "gaffel" over Nords trumfer.

Kommentar til A. 34.

Der vil måske være klogt af Vest at stikke straks og spille ruder dame?

	Vest	Nord	Øst
1. stik.	<u>Spadille</u>	Sp: ko.	Sp: 3.
2. stik.	Ru: da.	Ru: 2.	<u>Ru: ko.</u>
3. stik.	Ru: kn.	<u>Sp: da.</u>	Sp: 4.

Nu kan Nord spille alle sine trumfer - 4 stik og spille Øst ind i ruder, så får han stik på hj: da. og vinder.

Nå !! Så stikker Vest ikke.

1. stik.	Ru: da.	<u>Sp: ko.</u>	Sp: 3.
----------	---------	----------------	--------

Spiller Nord ruder, kommer Øst ind og spiller 2 gange ruder- spar til Vest, som må stikke og svare tilbage med klør.

Spiller Nord i 2. stik trumf, stikker Vest og svarer i ruder.

For Vest er ru: da. kn. belastende kort. Der samme kan siges om klørerne.

- Baghånd. Den sidste spiller, der lægger kort til stikket.
- Basta. Klør es. 3. højeste trumf.
- Faux. Trumfer i rækkefølge efter spadille.
- Forhånd. Har udspil til næste stik. Afgiver først sin melding.
- Fordeling. Spilleren kan vinde, hvis han får 4 stik og modstanderne 3 og 2.
- Fuser. Kort i de 3 farver, der ikke er trumf.
- Kulørsvigt. Man glemmer at bekende med den farve, der er spillet ud i
Se dog side 10.
- Manille. 2. største trumf. I sort 2'eren. I rødt 7'eren.
- Matadorer. De højeste trumfer i rækkefølge.
- Mellemhånd. Spilleren, der ~~afgiver~~ sin melding efter forhånden.
Når forhånden har spillet ud, skal han lægge til, og derefter følger baghånden.
- Modspiller (stærke). Den spiller som har mulighed for at tage 4 stik.
do (svage) . Den spiller som skal "nøjes" med 1 stik.
Dog jnf. kruk. Se side 10.
- Overkupering. Baghånden overstikker mellemhånden.
- Ponto. Rødt es. 4. største trumf (kun rød trumffarve).
- Spadille. Spar es. Altid højeste trumf.
- Spilleren. Den der har meldingen.
- Talon. De 13 kort, som ligger på bordet, efter at spillerne har fået 9 hver.
- Tourne. Øverste kort i talon angiver trumffarve.
- Tourne respekt. Spilleren har lagt de 2 sorte esser på bordet inden der tourneres.

Gode spilleregler:

Side: 11 - 12 - 13 - 17- 18 - 19 - 22 - 25 - 26 - 33 og 34.

Jeg håber, at læseren nu gennem bogens mange eksempler og opgaver har fået et rimeligt, godt grundlag at bygge videre på.

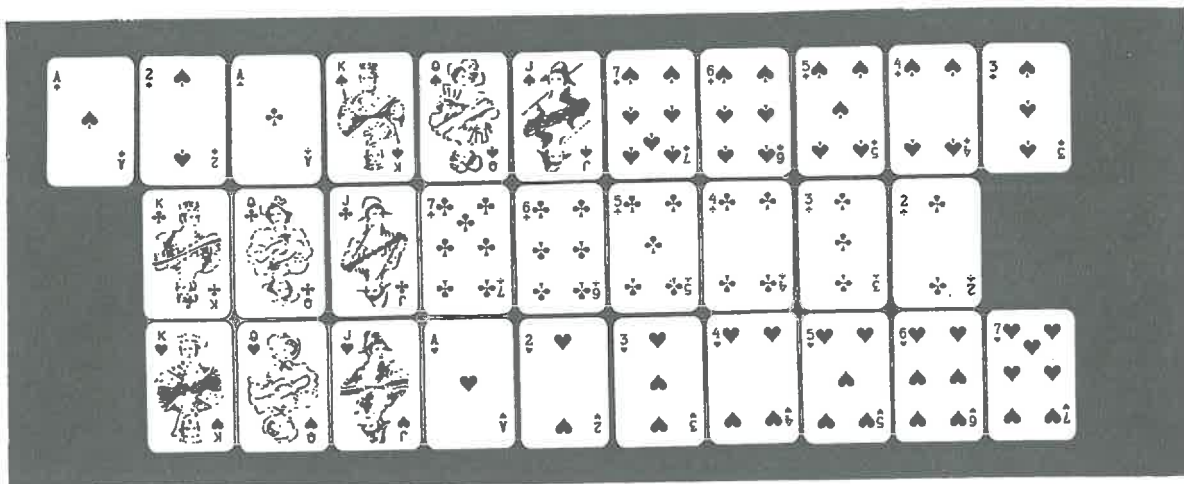
Gennem spillet - og især gennem de fejl, man gør, forøges ens erfaring.

Den spille måde, jeg har praktiseret, er naturligvis ikke den eneste rigtige, men den giver mulighed for at få fornøjelse af dette dejlige, udfordrende spil.

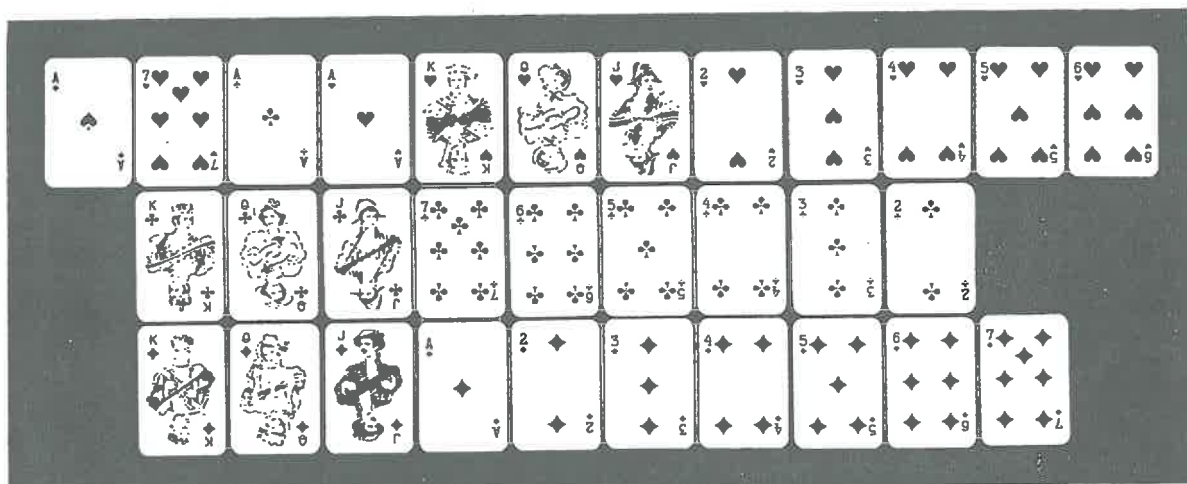
F O R T S A T G O D F O R N Ø J E L S E .

Hans Frederik Christensen.

Rækkefølgen med sort trumf - her spar.



Rækkefølgen med rød trumf - her hjerter



Rækkefølgen i nolospil.

