



L'HOMBRE-

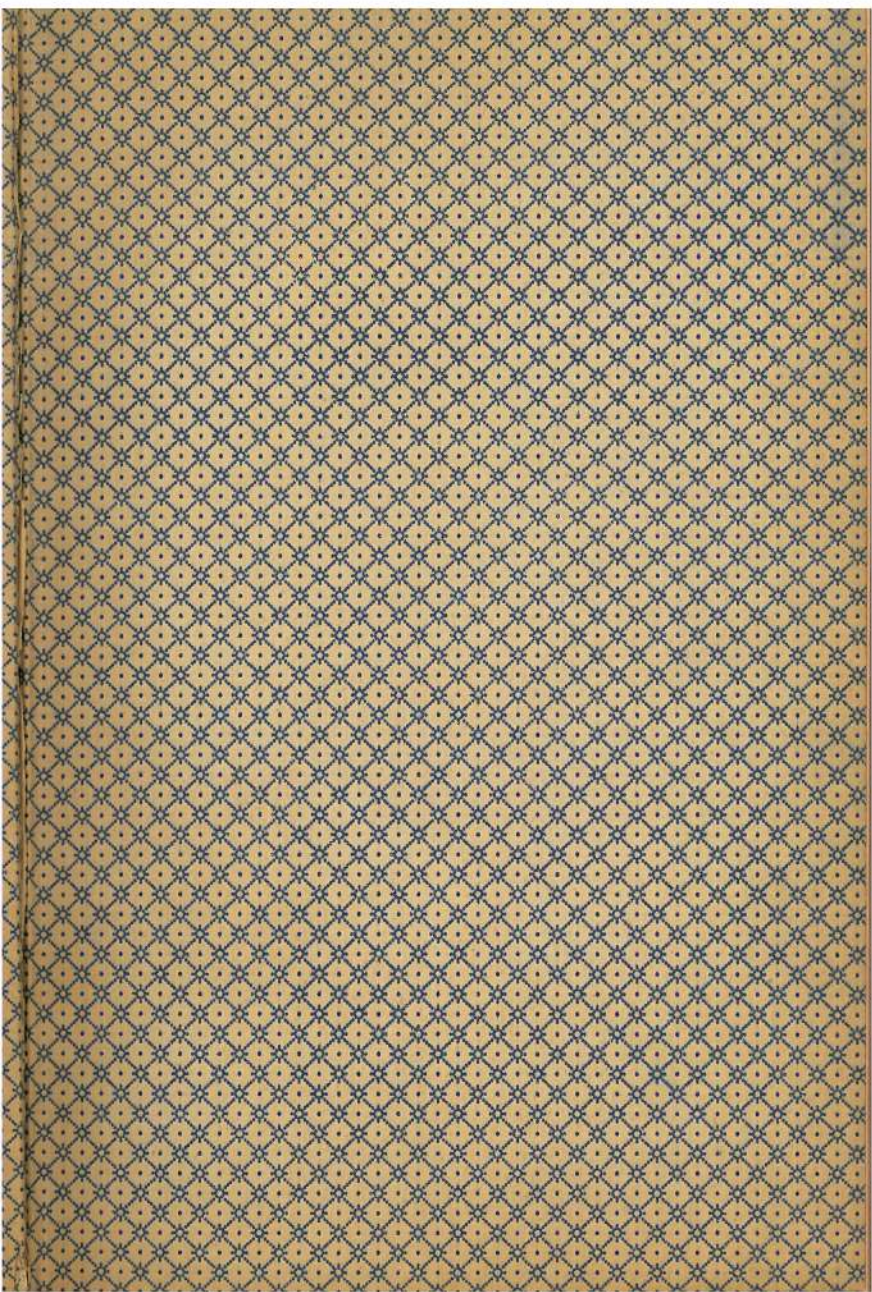


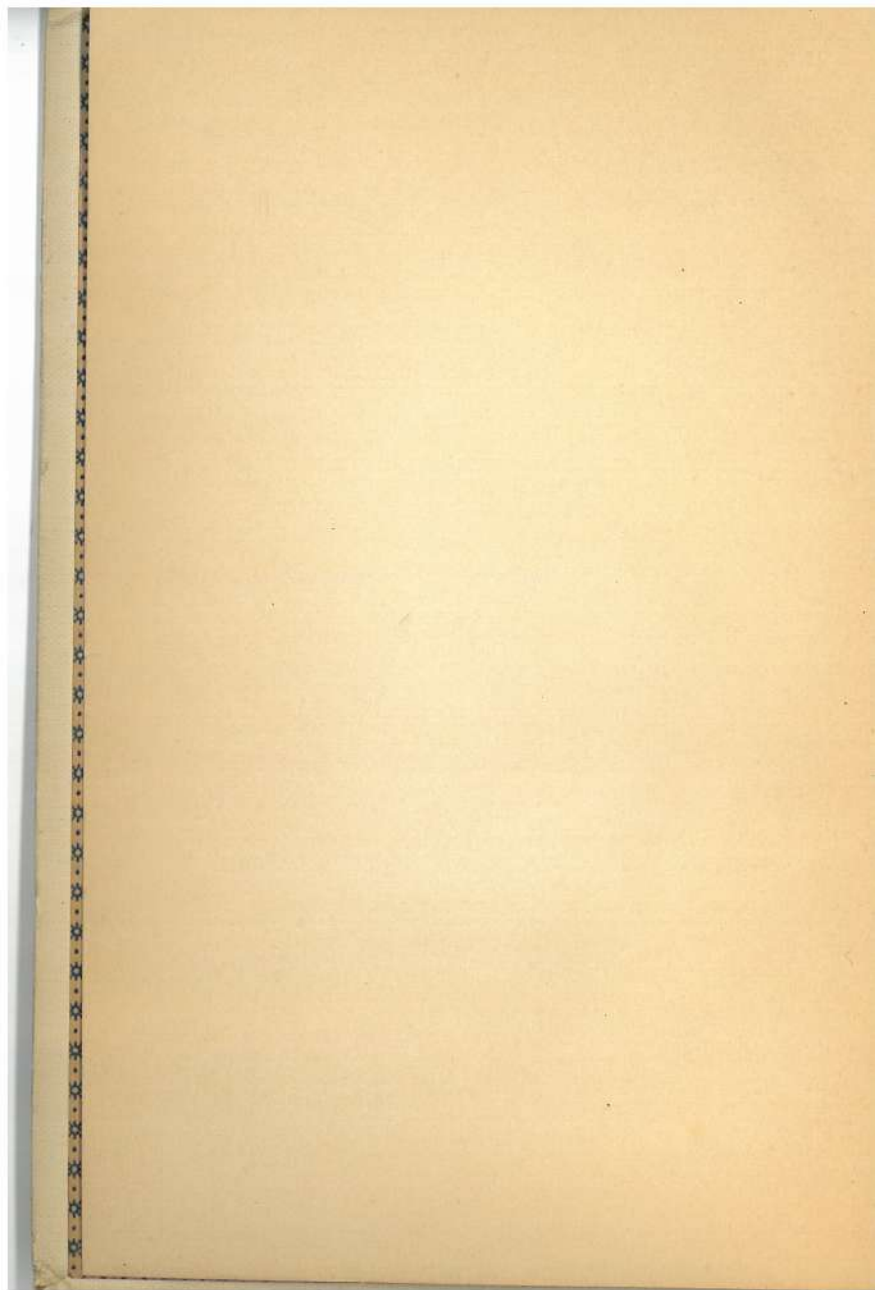
BOGEN



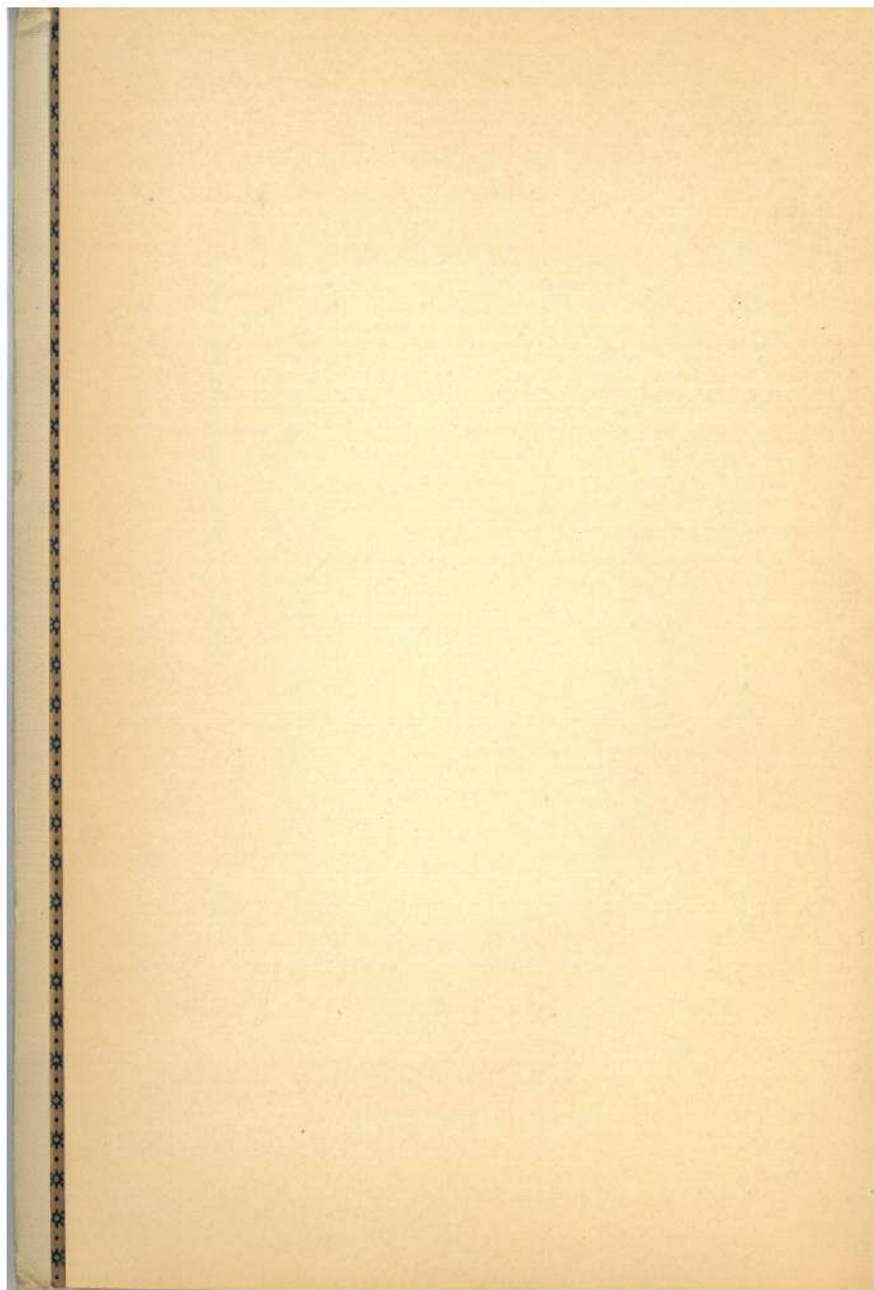
L'HOMME ET LA FEMME







H. Høybye,
Randers.



L'HOMBREBOGEN.

L. HON. A. B. R. O. G. E. N.

L'HOMBREBOGEN.

FULDSTÆNDIG

VEJLEDNING I L'HOMBRESPILLET.

AF

AMATEUR.



KJØBENHAVN.

GYLDENDALSKE BOGHANDELS FORLAG (F. HEGEL & SØN).

TRYKT HOS J. D. QVIST & KOMP. (A. LARSEN).

1894.

CHOMBRÉBOGEN

INDHOLD.

	Side.
Indledning	7.
Deltagernes Antal og Plads.....	9.
Kort, Kortgivning og Omgivning.....	9.
Kortenes indbyrdes Rækkefølge	11.
De forskellige Slags Spil og deres Rangfølge.....	13.
Om Meldinger	18.
Betingelser for Meldinger af de forskellige Slags Spil..	20.
A. Principale Trumfspil.....	20.
B. Nolospil	28.
C. Subsidiære Spil	31.
Om Kortkjøb	32.
A. Spilleren	33.
B. Modspillerne.....	34.
Hvorvidt bør Spillet efter stedfundet Kjøb kastes eller spilles?	38.
Regler for Spil og Modspil.....	42.
A. Spil og Modspil i Trumfspil	42.
I. Nærmere Regler for Spilleren	43.
II. Modspil i Trumfspil	63.
A. Hovedmodspilleren	65.
B. »Makkeren«	73.
B. Spil og Modspil i Nolospil	81.
I. Spilleren	81.
II. Modspil i Nolo.....	87.
Regnskabsførelsen.....	93.

INDLEDNING.

L'HOMBRESPILLET kunde sammenlignes med Krigen, de enkelte Spil med de dér forefaldende Træfninger. Her som dér beroer det gunstige Udfald paa 2 Ting, Tilstedeværelse af tilstrækkelige Kræfter og deres rette Anvendelse.

Mangler Spilleren de fornødne Kræfter, maa han nedlægge sine Vaaben \circ : kaste sit Spil for at undgaa større Nederlag. Men beslutter han sig til Kamp, bliver Udfaldet enten Seir eller større eller mindre Nederlag. Der er ikke Noget, der hedder uafgjorte Spil, omend der gives Tilfælde, hvor begge Parter kunne tilskrive sig Sejren — den tabte Tout. Om et Spil vindes eller tabes, vil ofte alene afhænge af Spillets Ledelse. Som ved Slaget vil Spilleren i Almindelighed inden Spillets Begyndelse have tænkt sig den Maade, han vil forsøge at vinde det paa. Efter hans Korts, navnlig Trumfernes, Beskaffenhed vil det undertiden være rigtigt at gaa rent angrebsvis tilværks for derved

at forcere Fjendens Trumfer ud. Men oftere vil Spilleren gjøre bedre i at indskrænke sig til Defensiven, og navnlig naar hans Kræfter ere i gode Stillinger, og de vilde svækkes, om han gik angrebsvis tilværks. Den udkastede Plan for Spillets Ledelse vil imidlertid ofte under Spillets Gang være at modificere eller endog helt at forandre, saa at den offensive Fremgangsmaade maa forlades for den defensive, eller omvendt. Dette vil bero paa de Meddelelser, Spilleren under Spillets Gang faaer om de fjendtlige Kræfters Fordeling og Stilling. Spilleren maa derfor have sin Opmærksomhed skarpt henvendt paa Alt, hvad der kan give Oplysning om, hvad det i saa Henseende kommer an paa, saaledes, hvem af Modspillerne, der mest bør frygtes, hvor stærk denne er, *naar* der kan formodes Renoncer hos Modspillerne, og hvilke udenvælts Kort disse i det Hele kan antages at have osv. osv.

I det Følgende er angivet en Del Regler, som Spillere og Modspillere i Almindelighed bør følge. Det bliver da Læserens Sag at anvende disse Regler i det praktiske Spil, og navnlig i hvert enkelt Tilfælde at afgjøre, *naar* en Regel — i Collision med en anden — bør følges, *naar* tilsidesættes. Dette kan ikke læres af nogen Bog, saa lidt som man kan blive en god Feltherre alene ved at studere krigsvidenskabelige Skrifter. Foruden

en skarp Hukommelse, der nøje fastholder, hvad der er passeret, kræves der yderligere Evne til heraf at slutte, hvorledes Kortene sidder hos Modspillerne, og endelig Evnen til af de saaledes dragne Slutninger at combinere den rette Spillemaade. Disse Evner ville ved fortsat Øvelse blive skjærpede mere og mere, indtil Enhver især har naaet det Punkt i Spilledygtighed, udover hvilket det efter hans Individualitet er umuligt at komme.

DELTAGERNES ANTAL OG PLADS.

Deltagernes Antal er mindst 3, men kan ogsaa være 4. Da de forskjellige Slags Spil som Regel kun fordrer 3 aktive Deltagere, skiftes Deltagerne, naar der er 4, til at »sidde over«. Den, der til enhver Tid sidder ligeoverfor Kortgiveren, sidder over, men har samme Interesse som de aktive Deltagere i, om Spil vindes eller tabes.

Deltagernes Plads ved Spillet's Begyndelse, som beholdes uforandret til dets Slutning, bestemmes i Almindelighed ved Udtrækning af Kort, og saaledes at Regnskabsføreren begynder at give Kort.

KORT, KORTGIVNING OG OMGIVNING.

L'hombre spilles med almindelige Whistkort, hvoraf Otterne, Nierne og Tierne ere udtagne.

Hvert Spil bestaaer altsaa af 40 Kort. I Almindelighed bruger man 2 Spil, som man skiftevis giver med. Det ikke i Brug værende Spil blandes af en af Deltagerne, nemlig i Firemandsl'hombren af den, der »sidder over«, og i Tremandsl'hombren af den, der er i Mellemlaanden. Deltageren til Venstre for Kortgiveren tager af, og Kortgivning, Meldinger, Kortkjøb og Tillægning af Kort foregaaer fra Venstre til Høire, altsaa modsat Viserens Gang paa Uhret. Af Spillet 40 Kort faaer hver aktiv Deltager 9 i 3 Gange med 3 i hver. De tilbageblivende 13 Kort, som kaldes »Stammen« eller »Talon'en«, lægges midt paa Bordet, hvorefter Meldingerne tage deres Begyndelse.

Om Omgivning bliver der Tale i følgende Tilfælde:

Enhver Deltager, for hvem et Kort under Kortgivningen eller — for Spilleren — i Talon'en er vendt om, *kan*, naar han ikke har set sine andre eller de øvrige købte Kort, forlange omgivet.

Der *skal* gives om, *naar* det vendte Kort er et sort Es, *naar* der i Talon'en eller under Kortgivningen findes 2 eller flere Kort vendte, *naar* det øverste Kort i Talon'en er vendt, eller *naar* det i rette Tid meldes af en Deltager, at han ved Kortgivningen har faaet flere end 10 eller færre end 8 Kort. Endelig er Kortgivningen ugyldig,

selv om Spillet er begyndt, naar det inden dets Tilendebringelse opdages, at det brugte Spil Kort er defect.

KORTENES INDBYRDES RÆKKEFØLGE.

Spilles der Trumfspil, er Spader Es, som da hedder »Spadille«, højeste Trumf, og Kløver Es, som da hedder »Basta«, tredie højeste Trumf. I Nolospil ere de sorte Esser de laveste hver i sin Farve.

Iøvrigt gjælder Kortene i følgende Orden:

1) *naar vedkommende Farve er Trumf:*

a) i de 2 sorte Farver:

1) Spadille, 2) Manille (To'en i vedkommende sorte Farve), 3) Basta, 4) Konge, 5) Dame, 6) Knegt, 7) Syv, 8) Sex, 9) Fem, 10) Fire og 11) Tre.

(Der er altsaa 11 Trumfer i hver af de sorte Farver.)

b) i de røde Farver:

1) Spadille, 2) Manille (Syv'en i vedkommende røde Farve), 3) Basta, 4) Ponto (Esset i vedkommende røde Farve), 5) Konge, 6) Dame, 7) Knegt, 8) To, 9) Tre, 10) Fire, 11) Fem og 12) Sex.

(Der er altsaa 12 Trumfer i hver af de røde Farver).

2) *naar Farven ikke er Trumf* (udenvælts Farver):

a) i de sorte Farver:

1) Konge, 2) Dame, 3) Knegt, 4) Syv, 5) Sex, 6) Fem, 7) Fire, 8) Tre, 9) To, hvortil i Nolospil som 10) kommer Esset (i. Alm. altsaa kun 9 i sort Farve, naar den ikke er Trumf.)

b) i de røde Farver:

1) Konge, 2) Dame, 3) Knegt, 4) Es, 5) To, 6) Tre, 7) Fire, 8) Fem, 9) Sex, 10) Syv (altsaa 10 i de røde Farver, som ikke er Trumf.)

I Trumfspil kaldes de højeste Trumfer, saalænge man har dem lige efter hinanden, for »Matadorer«, saaat man kan have indtil 9 Matadorer. Mangler man Spadille, kaldes de Fauxmatadorer. For Spadille, Manille og Basta, som man ogsaa hver for sig giver Betegnelsen Matador, gjælder den særlige Regel, at de, naar Trumf spilles ud, ikke behøver at lægges til, med mindre en højere Matador er spillet ud fra *Forhaanden*. Man behøver altsaa ikke at bekjende med Basta, naar *Forhaanden* har spillet en lille Trumf ud og *Mellemhaanden* har stukket med Spadille eller Manille. Iøvrigt er Reglen om, at der skal bekjendes Kulør, undtagelsesfri, og Svigten Kulør straffes strengt, saaledes hos Spilleren ved at han bliver Codille (∴: taber sit Spil dobbelt), og hos

Modspillerne ved at Spilleren vinder sit Spil, medens Overtræderen faaer en Strafbete.

DE FORSKJELLIGE SLAGS SPIL OG DERES RANGFØLGE.

Spillene ere enten Trumfspil eller Nolospil. I Trumfspillene er der én Farve, som er Trumf, og som overstikker de andre 3 Farver. Disse Spil gaa ud paa at faa et vist Antal Stik.

I Nolospillene er der ingen Trumf, og Spillerens Formaal her er intet Stik at faa.

I. Trumfspillene.

Naar disse meldes paa de ved Kortgivningen omgivne 9 Kort, ere de *principale* Trumfspil, nemlig:

- 1) *Spørgespil*. Spilleren vælger af sine 9 Kort en Trumf og ombytter de Kort, han ikke kan bruge (dog mindst 2), med ligesaamange af Talon'en. Af hvad der bliver tilbage i Talon'en, har de 2 andre Deltagere som Spillerens Modspillere Lov at købe efter eget Forgodtbefindende, saaledes at Deltageren tilhøjre for Spilleren køber først. Ethvert Kjøb af Talon'en foregaaer fra oven.
- 2) *Tournéspil*. Spilleren bestemmer Trumfen ved at vende det øverste Kort af Talon'en om (han »tournerer«). Vendes Spadille eller Basta, bliver naturligvis henholdsvis Spader

eller Kløver Trumf. Det vendte Kort er det 1ste købte Kort. Spilleren er ikke pligtig at købe mere end det vendte, men er berettiget til at købe saamange han vil. Iøvrigt som ved Spørgespil.

- 3) *Grand-Tourné-* eller *Tourné-Respect-Spil* er et Tournéspil, kun med den Tilføjning, at Spilleren, inden han turnerer, maa have de sorte Esser paa Haanden og lægge dem frem paa Bordet, for at vise Modspillerne, at han er i Besiddelse af disse Kort.
- 4) *Solospil*. Spilleren maa ikke købe noget Kort af Talon'en, men skal spille paa sine egne oprindelige 9 Kort uden Ombytning af noget af dem. Modspillerne kunne altsaa her købe 13 Kort.

Ved Siden af de nævnte principale Trumfspil gives der 2 Slags *subsidiære* Trumfspil:

- 5) *Casquespillet*. Naar enhver især af de 3 Spillere har sagt Pas paa deres Kort, ere de i den Rækkefølge, hvori de sidde, berettigede til at tage »Casquen«. Dette foregaaer saaledes, at vedkommende Spiller tager de 8 øverste Kort af Talon'en og, efterat have suppleret dem efter frit Valg enten med et Kort af sine egne oprindelige 9 Kort eller med det øverste af Talon'en, vælger en Trumf af de saaledes sammensatte 9 Kort,

hvorefter de 2 Modspillere have Lov til at opkjøbe de 5 eller 4 tilbageværende Kort i Talon'en, medens Spillerens oprindelige Kort udgaaer af Spillet.

- 6) *Mortspil*. Naar ingen af de 3 Deltagere vil have Casquen, kan, i Firemandsl'hombren Fjerdemand, og i Tremandsl'hombren Spillerne i deres Rækkefølge, tage samtlige de i Stammen værende 13 Kort og efter at have udskudt 4 af disse vælge en Trumf og spille paa de tilbageblivende 9 Kort. Modspillernes Antal er altsaa her undertiden 3. Der er ingen Lejlighed for dem til Kortkjøb. Undertiden spilles der ogsaa med Mort, naar den, der har taget Casquen, erklærer ikke at kunne spille den, idet Fjerdemand da konstruerer sin Mort af Talon'ens 13 Kort, medens Casquespilleren maa bruge sine oprindelige 9 Kort til Modspil herimod sammen med de andre Deltageres Kort.

Siges der Pas baade til Casque og Mort, kastes Kortene og Spillet gaaer videre.

De foran under 1—5 nævnte Spil vindes af Spilleren, saafremt han faaer flere Stik end nogen af Modspillerne*). Han taber Spillet simpelt,

*) En særegen Art Solospil er den som saadan meldte Solo tout, hvor Spilleren ved at afgive Melding paa sine Kort erklærer at ville gjøre alle 9 Stik, men dette Spil er yderst sjældent.

naar nogen af Modspillerne har mindst ligesaa mange Stik som han, han taber det dobbelt (bliver »Codille«), naar en eller begge Modspillere har flere Stik end han selv. Dog bliver han kun én Gang Bete, naar han selv faaer 1, men hver af Modspillerne 4 Stik (remis en quatre).

Der vindes altsaa altid med 5 Stik. Med 4 Stik vindes, hvis de andre 5 Stik ere fordelte som 2 og 3 mellem Modspillerne. Der sættes med 4 Stik 1 Bete, naar den ene af Modspillerne har 4 og den anden 1 Stik, men Codille, naar den ene Modspiller har alle 5 Stik. Med 3 Stik bliver Spilleren i Almindelighed Codille, men dog kun en Bete, naar hver af Modspillerne har 3 Stik (remis en trois) osv. Naar Spilleren efter stedfundet Kjøb har set, at Spillet ikke kan vindes, kan han kaste det mod at sætte 1 Bete, men saasnart Spillet er begyndt, hører denne Ret op, dog at hans Modspillere ikke uden hans Tilladelse maa begynde Spillet. Soloen kan ikke kastes.

I de under 1—5 nævnte Spil kan Spilleren derhos spille paa »Tout« 2: erklære at ville have alle 9 Stik. Dog kan der ikke spilles Tout paa Casquen, naar Spilleren efterat have taget de 8 Kort af Talon'en har set sine egne oprindelige Kort. Spilleren behøver ikke at erklære Tout, før han har faaet sit 5te Stik hjem. Men Ud-

spil af det 6te Kort anses for en Erklæring om Tout. Selv om Spilleren ikke faaer Tout, taber han ikke derfor sit Spil, men maa for den tabte Tout bøde med Honnører til Modspillerne.

I Mortspil skal Spilleren, hvis Casquen er passet ud, have 6 Stik i Firemandsl'hombren og 7 Stik, naar kun 3 spiller. Er Casquen kastet, da 5 Stik i Firemandsl'hombren og 6 i Tremandsl'hombren. Der kan ikke spilles Tout paa Mort. Den kan kastes paa én Bete. Tabes den med 1 Stik for lidt, koster det 2 Beter, med 2 eller flere Stik for lidt, 3 Beter. Det er ligegyldigt, hvorledes Modspillernes Stik ere fordelte.

II. Nolospillene.

Disse ere ligesom Spørge-, Tourné- og Solospil principale Spil i Modsætning til Casque- og Mortspil. De gaa ud paa, at Spilleren ingen Stik faaer.

- 1) *Kjøbenolo*. Spilleren kan købe ligesaamange Kort han vil af Talon'en. Modspillerne have ingen Ret til at købe.
- 2) *Rennolo*. Hverken Spiller eller Modspillere have Ret til at købe, men skulle spille paa deres oprindelige Kort.

De principale Spil rangere paa følgende Maade, nævnte fra neden:

- 1) Spørgespil.
- 2) Tournéspil,
- 3) Kjøbenolo,
- 4) Grand-Tourné,
- 5) Solo,
- 6) Ren Nolo, hvortil kommer som
- 7) Solo tout, der afslaaer ethvert andet Spil, naar den meldes som saadan.

Spil i Spader rangerer høiere end Spil i andre Farver, og ethvert høiere rangerende Spil slaar det lavere Spil af.

OM MELDINGER.

Efter stedfunden Kortgivning bør enhver Spiller ved Eftertælling sikre sig at have det rette Antal Kort. Har man nemlig sagt Pas eller Spil med et urigtigt Antal Kort uden samtidig Melding herom, og Eftermanden har afgivet sin Melding, eller man ellers er skredet videre frem i Spillet, har dette tilfølge, hvis det er Spilleren at han taber sit Spil, og er det en af Modspillerne, at han sætter en Strafbete, medens Spilleren da har vundet sit Spil. Betimelig Melding af »gale Kort« har tilfølge, at der kun maa spilles Spørge- og simple Tournéspil (altsaa ikke Solo, Nolo, Grand-Tourné, Casque eller Mort), og at Kortgiveren slet ikke maa spille. Kan ingen spille, kastes Kortene, og Spillet gaaer da videre

Men er Kortene rigtige og man har et af de under 1—7 nævnte Spil, meldes dette. Har de andre Spillere *høiere* rangerende Spil, kunne de overbyde; et sket Overbud bevirker, at den overbudte kan forandre sin Melding, saa at 2 Spillere gjentagne Gange kunne overbyde hinanden, inden det slaes fast, hvem af dem, der skal spille. Melder Forhaanden f. Ex. Spil, og Mellemlhaanden Tourné, kan Forhaanden selv melde Tourné eller høiere Spil, som Mellemlhaanden da maa overbyde, hvis *han* vil spille, osv. Baghaanden maa ikke melde, før det er afgjort, hvem af de andre Spillere, der skulle spille. Der maa ikke afgives Meldinger, før Vedkommendes Tur kommer, ei heller Meldinger, der ikke overbyder en Formands Melding. Er Overtrædelse heraf til aabenbar Skade for vedkommende Spiller (f. Ex. Mellemlhaanden melder Grand-Tourné, uagtet Forhaanden har meldt Rennolo), maa Spilleren kunne fordre sit Spil vundet og Overtræderen idømt Strafbete.

Ved at melde »Spil« eller »Tilladt« aabner man sig Ret til efter Omstændighederne at spille Spørgespil, Tournéspil eller Kjøbenolo.

Derimod skal Solo- og Rennolospil meldes strax, og man kan altsaa kun ved Overbydning forandre en »Spil« melding til Solo osv.

BETINGELSER FOR MELDINGER AF DE FORSKJELLIGE SLAGS SPIL.

A. PRINCIPALE TRUMFSPIL.

Til at vinde disse udkræves der jo i Almindelighed 5, undertiden kun 4 Stik. Spilleren maa derfor enten alene ved sine oprindelige Kort (Solospil) eller ved disse i Forening med de Kort, han kan købe af Talon'en (Spørge- og Tourné-spil) kunne vente at faa 4 à 5 Stik.

Naar kan man siges at have saa og saamange Stik paa sin Haand? Udenfor det Tilfælde, at man har 5 Matadorer eller 6 Fauxmatadorer eller lignende Kort, kan det ofte være vanskeligt at afgjøre dette.

I. *Chancer for Stik paa Trumferne.*

1) Naar Spilleren har flere store sammenhængende Trumfer og dertil smaa, kan der i Almindelighed paaregnes saamange Stik som Trumfer efter Fradrag af Antallet af de hos Modspillerne siddende større Trumfer.

Exempler:

4 Fauxmatadorer 6te — 5 Trumfstik,

4 Matadorer 5te — 5 Trumfstik,

Basta, Konge, Dame, Knægt 5te i Sort — 3 Trumfstik.

Jo flere smaa Trumfer der er, jo mindre behøver Antallet af de store sammenhængende at være.

Exempler:

Basta, Konge, Dame 7de i Sort — 5 Stik,
Spadille, Manille 8de i Sort — 8 Stik.

Grunden til, at kun de store Trumfer fradrages, er at Fjendens Mellemtrumfer antages at ville falde til Spillerens store Trumfer.

2) Spilleren har ved Siden af Spadille (eller Manille Basta) mange smaa Trumfer.

Exempel:

Spadille eller Manille Basta 6te i Sort.

Herpaa kan paaregnes 3 à 4 Stik, idet Modspillernes store Trumfer let ville falde over hinanden, naar Spilleren vedbliver at spille Trumf.

3) Spilleren har Trumfer med Spring i, f. Ex. Spadille, Manille, Ponto, Dame 5te i Rødt eller Spadille, Basta, Dame, Syv 5te i Sort osv.

Skal Modspillerne vedblive at spille op til Spillerens Trumfer, vil denne let paa de anførte Kort faa 4 à 5 Stik, men tvinges Spilleren flere Gange til selv at spille op fra saadanne Trumfer, eller kommer han i Mellemlaanden, risikerer han kun at faa 2 à 3 Stik. Vurderingen af, hvormange Stik der er paa saadanne Trumfer, beroer derfor paa Spillerens udenvælts Kort. Bestaa disse af Splitfausser i alle Farver, kan Spilleren ikke vente at faa spillet flere Gange op til sine Trumfer, idet Modspillerne da maa antages at ville tage

deres Forcer hjem og, ved at spille Spilleren ind tilsidst, nøde ham til at spille fra Trumferne.

Har Spilleren derimod samlede Fausser (5: hans Fausser ere alle i én Farve), eller har han Forcer, er Udsigten for ham til at faa Øvspil i Trumf langt større, og han kan saaledes have Chance for at faa 4 à 5 Stik paa de nævnte Kort.

Derfor giver Spadille, Manille, Ponto, Dame 5te og double Renonce gode Chancer for at vinde.

Men de samme Trumfer med 4 Fausser i forskellige Farver er et daarligt Spil.

De samme Trumfer med Konge 3die og 1 Fausse er et godt Spil.

4) Spilleren har 2 store Trumfer (f. Ex. Spadille Manille eller Spadille Basta) og dertil enkelte smaa.

Om Spilleren her har Udsigt til at faa Stik paa andet end de 2 store Trumfer beroer ogsaa udelukkende paa Haandkortene. Saadan Udsigt har han i Almindelighed kun, naar han er renonce i udenvæltts Farver, hvorved han kan faa yderligere Chancer for 1 à 2 Stik.

Eksempel: Spadille Manille 5te i Rødt, Konge 4de i Sort giver Chance for 4 à 5 Stik i Trumf, men de samme Trumfer med 4 Splitfausser kun Chance for 2 høist 3 Stik.

Overalt, hvor der er Tale om Stik paa Trumfer, giver sort Trumf altid en noget bedre

Chance end rød, da der ved det samme Antal hos Spilleren er flere røde Trumfer imod end sorte.

II. *Hvilke Chancer giver de udenvælts Kort for Stik?*

Saadanne Chancer ere af 2 Slags, enten saaledes, at Spillerens Haandkort overstikke Modspillerens af samme Farve, eller saaledes, at Modspillerne ikke have den af Spilleren førte Farve. De første Kort kunne kaldes positive, de sidste negative Forcer.

1. *Positive Forcer.*

For at Haandkort kunne paaregnes at give Stik ved Bekjendelse, maa de dels være af en vis Størrelse, dels maa Spilleren ikke have formange af Farven paa Haanden eller have lagt formange, da der i sidste Fald er stor Fare for Renoncer. I denne Henseende ere de røde Farver en Chance bedre end de sorte. Endvidere er Chancen for at faa Haandkort hjem mindre, jo flere Trumfer Spilleren har imod sig.

Med Hensyn til Størrelsen giver følgende Kort større eller mindre Chancer for Stik:

a) Mesterkortet i Farven (i Almindelighed Kongen),

b) det 2det eller 3die høieste, selv 2det eller 3die, ja selv mindre Kort, naar de ikke ere blanke. De lagte eller kastede Kort maa nøie mærkes i saa Henseende. Da saadant Kort

imidlertid kun giver Stik, naar Mesterkortet er gaaet, er Chancen for Stik herpaa meget mindre end ved a, idet Farven jo skal bekjendes 2 Gange for at Spilleren kan faa Stik. Jo mindre det omspurgte Kort er, jo mindre er Chancen; Knægt 2den giver altsaa mindre Chance end Dame 2den osv. Endelig kan Chancen for Stik svækkes ved, at Spilleren maa spille ud fra saadan Farve eller kommer i Mellemlaanden, hvorved Spillerens Dame 2den kan tages af Modspillernes Konge Knegt. Derfor styrker det altid Chancen, naar det 2det Kort er stort, f. Ex. Dame Knegt.

c) Mesterkortet i Forbindelse med et højt Kort giver yderligere Chance for 2 Stik i Farven, f. Ex. Konge-Dame, Konge-Knegt, Konge-Ponto osv. Ved Udspil fra Farven eller ved at Spilleren kommer i Mellemlaanden svækkes ofte Chancen for 2det Stik.

2. *Negative Forcer.*

For at Spilleren kan faa Stik gennem disse Forcer, maa han være stærk i Trumf \heartsuit : have mange Trumfer, da de med faa Trumfer i Almindelighed ingen Nytte gjør.

Foruden at de negative Forcer jo gavne Spilleren, ved at han paa Grund deraf har Udsigt til at faa Opspil til sine Trumfer, fungere de paa 2 Maader, *enten* ved at Spilleren dermed tvinger Modspillernes Trumfer ud, *eller* ved at de

give Stik, naar Modspillernes Trumfer ere ude af Spillet. For at Forcerne kunne fungere paa sidstnævnte Maade, vil Spilleren tidt i Forvejen have søgt at faa Modspillernes Trumfer ud. Til dette Øiemeds Opnaaelse vil det altid være en Fordel for ham at være i Forhaanden, idet han let risikerer at blive for kort i Trumf (og hans negative Forcer derved værdiløse), naar han skal stikke sig ind med Trumf og derefter spille Trumf. Saaledes er f. Ex. Basta, Ponto, Konge, Dame 6te i Rødt og dertil Konge, Dame 3die i Sort et stort Spil i Forhaanden, men meget mindre i Mellem- eller Baghaanden. Som Exempel paa de negative Forcers Virken paa begge de nævnte Maader kan anføres Spadille, Manille smaat 5te i Sort og Konge, Dame, Knegt 4de i Forhaanden. Naar Spilleren efter at have trukket Spadille sér, at den ene Modspiller ingen Trumfer har, spiller han Force, og hvis Modspilleren efter at have stukket denne med Trumf, spiller høi Trumf og vedbliver hermed, bliver han, da Spillerens Forcer driver hans Trumfer ud, til sidst for kort, saaledes at Spilleren har den sidste Trumf tilbage og dermed kan stikke sig ind og tage Stik paa de sidste 2 negative Forcer.

Jo flere Kort Spilleren har i samme Farve og jo flere han har lagt, jo flere negative Forcer har han Chance for at have. Alene Besiddelsen

af 3 Kort uden Hensyn til deres Størrelse giver i Almindelighed Chance for en negativ Force. Paa følgende Kort er der, bortset fra Chancen for positive Forcer, Chance for negative Forcer:

3 smaa giver Chance for.....	1	Force
Dame eller Knegt 3die	1 à 2	Forcer
Dame, Knegt 3die	2	—
Konge 3die	2	—
Konge, Dame 3die	3	—
Konge 4de.....	3 à 4	—

Selv kun et lavt Kort til Kongen kan give Chance for en yderligere negativ Force, naar der fra Baghaanden spilles op i Farven, og denne stikkes af Mellemhaanden med Trumf, hvortil Spilleren da lægger sit lille Kort.

Der spørges nu, hvilke Fordringer man skal stille for at melde de forskjellige Slags Trumfspil.

a) Solospillet.

Berettigelsen til at melde Solo beroer altsaa paa, om man paa Haanden har 9 saadanne Kort, at de efter Foranstaaende giver Chance for 5 Stik. Da man jo ogsaa kan vinde paa 4 Stik, kan det ofte, navnlig naar man ved Overbud ellers vilde miste Spillet, være rigtigt at melde Solo paa 4 nogenlunde sikre Stik og med Chance for det

5te, f. Ex. paa fire Fauxmatadorer 5te i Sort og dertil en Dame 2den og en Renonce.

b) Spørgespillet.

Hertil udkræves, at man har 2 à 3 Stik paa Haanden i Trumf, f. Ex. i Sort Spadille Manille 4de, Manille Basta Dame 4de eller Basta Konge Dame 5te, i Rødt Spadille Konge 5te, Spadille Manille Ponto 4de osv. Spørgespillet er altid bedre, naar man dertil har 1 eller 2 Konger, særlig naar man ikke har for mange i Farven, og der kan da slaaes Noget af i Fordringerne til Trumferne, f. Ex. Spadille Manille 3die i Sort og 2 Konger osv. Kan man imidlertid kun købe ganske faa Kort, f. Ex. 2, maa man inclusive Haandkortene have henved 4 Stik paa Haanden, da man ikke kan vente i 2 à 3 Kort at købe 1 à 2 Stik. Derfor er f. Ex. Konge Dame Knegt To 6te i Rødt og en Konge et daarligt Spil, uagtet der sandsynligvis er 3 Stik paa Kortet.

Spørgespillet kan være saa stort, at det er paa Grænsen af en Solo; ved Afgjørelsen af, hvilken Melding man skal gjøre, kommer det an paa, om man har Udsigt til at købe bedre end man har, eller ikke. Man bør saaledes sige Solo paa Spadille 6te i Sort og dertil Knegt Syv 3die i Sort, men derimod Spil paa Spadille 6te i Sort, en Konge og 1 lille Fausse i hver af de andre

Farver. I sidste Fald kan man nemlig ikke købe daarligere end man har.

c) *Tournéspillet.*

Man bør som almindelig Regel ikke melde Tourné, naar man har et ordentligt Spørgespil eller endog en Solo. Men i Mangel heraf bør man tournere, naar man har de sorte Esser, eller selv med kun Spadille, naar der haves et Par Konger og et Par vordende Maniller til. En Tourné uden Spadille er i Almindelighed temmelig vovelig, da man for at have en god Tourné i Almindelighed maa være nogenlunde stærk i alle 4 Farver.

B. NOLOSPIL.

a) *Ren Nolo.*

Ved Melding af Ren Nolo erklærer man ingen Stik at ville gjøre paa sine Kort. Man maa derfor have meget smaa Kort, og i Farver, bestaaende af 3 eller flere Kort, helst det laveste, saaledes i Rødt Syv Fem Tre. Naar de andre Modspillere have gjort Meldinger, er der Rimelighed for, at de have de sorte Esser, og lange sorte Farver »uden Bund« ere derfor særlig farlige under saadanne Omstændigheder. Korte Farver med 1 eller 2 i kræve ikke saa nødvendigt det laveste Kort, saaledes er Spader To og Tre eller Hjerter Sex blank godt, men Spilleren kan selvfølgelig dog under uheldige Omstændigheder faa Stik herpaa. Paa blanke sorte Tre'ere eller røde

Fem'ere bliver man ikke sjældent taget, men er Noloen ellers god, kan man dog løbe Risikoen herved. Store Kort ere fordærvelige, medmindre man har 3 til i Farven, f. Ex. Kløver Es, To, Fem, Konge eller Dame eller Knegt. Mellemkort ere farlige, medmindre man har mindst 2 til i Farven, f. Ex. Hjerter Syv, Fem, Tre eller To eller Es. Er der mere end 2 Kort imellem det laveste og den næstlaveste eller mere end 4 mellem den laveste og 3die laveste er det ikke heldigt, f. Ex. ere følgende Kort ikke uden Fare: Kløver-Es og Fem, Spader To, Fem, Syv osv. Skal Spilleren selv spille ud, er det af Vigtighed at have Farver, der ikke forringes ved Opspil, som f. Ex. Hjerter Syv, Fem, Tre, Es; derimod er Spader Es, To, Fire godt at spille ud fra.

b) Kjøbe-Nolo.

I dette Spil kan Spilleren købe saamange Kort han vil, men da det jo aldrig vides, hvilke Kort man vil købe, er Chancen for at vinde Noloen mindre, jo flere der købes, og der bør i Almindelighed høist købes 2 Kort. Det er farligt at købe til en eller 2 (lange) Farver, da Chancerne for at faa en blank stor eller mellemstor i de andre Farver derved er saameget større. Iøvrigt gjælder det samme om Kjøbe- som om Ren-Nolo, og navnlig er det i Kjøbenoloer farligt at have lange Farver uden Bund \circ : Farvens

laveste Kort. Ofte kan man være uvis om Ren- eller Kjøbenolo bør meldes. Valget maa da bero paa, om man har Chance for at købe daarligere eller bedre end man har. Med 3 gode Farver og flere i hver har man god Chance for at købe et brugeligt Kort til en af de 3 Farver; man kan da kaste et temmeligt lavt Kort i 4de Farve, f. Ex. en blank Fire. Men har man en eller to lange Farver og kun en enkelt i 2den eller 3die Farve, skal man være mere forsigtig med Kjøb, idet man let risikerer at købe et ubrugeligt Kort i en af Renoncefarverne eller en af de Farver, hvori man kun har en enkelt. F. Ex. bør man ikke købe paa 7 utabelige Hjertere, Spader to og Ruder fire. (Har man høiere blanke Kort end Firere bør man som Regel købe dem bort.) Lignende Regler gjælde for andre farlige Kort, f. Ex. en Dame 3die. Man bør købe den bort, naar man har 2 lave i hver af de 4 Farver, da man ikke let risikerer at købe et daarligere Kort, men derimod beholde den, naar man f. Ex. har 5 Hjertere, Spader Dame 3die og en blank Ruder, da man let risikerer at købe et daarligt Kort i Ruder eller Kløver, osv.

Hvis Spilleren maaske har flere forskjellige Slags Spil paa Haanden, f. Ex. baade Nolo og

Trumfspil, bør han som almindelig Regel vælge det Spil, han har størst Chance for at vinde, uden Hensyn til, at det andet Spil maaske vilde betale sig bedre. Derfor bør man f. Ex. ikke, naar man har en utabelig Solo, melde Ren Nolo, naar sidstnævnte Spil ikke ogsaa er utabeligt.

C. SUBSIDLÆRE SPIL.

a) *Casquespil.*

Naar skal jeg tage Casquen?

I Almindelighed spilles der med »Spadille forçé«, saaledes at den Haand, hvis Tur det er at erklære, om han vil have Casquen, *skal* tage den, hvis han har Spadille mellem sine oprindelige 9 Kort. Men har han ikke Spadille, staaer det ham frit for at tage den eller lade den ligge. Enhver Casquetagning fraraades, naar man er i Besiddelse af gode Haandkort, Konger og Damer i forskellige Farver. Endvidere anses Casquetagning ikke for heldig, naar man er renonce i en eller 2 Farver. Men har Vedkommende Smaakort og dertil en eller to vordende Maniller, kan han jo forsøge sig. Har han Basta, taler imod at tage Casquen, at dette jo altid er et godt Modkort mod de andre Spillere. Casquetagning er nemlig altid i særlig Grad et Lykkespil, og man maa derfor, navnlig naar man er i Mellemlaanden, udvise en vis Forsigtighed med at tage den, idet

den Omstændighed, at Forhaanden lader Casquen gaa, ofte maa lade formode, at han har gode Modkort. I Baghaanden bør Casquen i Almindelighed tages, da der jo er god Chance for, at Spadille er i den, og Fjerdemand ellers vilde faa en Mort, som i Almindelighed er god.

b) Mortspil.

Hvadenten Casquen er kastet eller passet ud, bør den dertil Berettigede i Almindelighed tage Mort'en, da den oftest er god, medmindre der spilles særdeles forsigtigt af de andre Medspillende, og Mort'en Gang efter Gang har vist sig ubrugelig.

OM KORTKJØB.

Efter stedfunden Melding bliver der ved de fleste af de ovennævnte Spil Spørgsmaal om ved Kortkjøb at ombytte eller supplere sine Kort. Saavel Spilleren som Modspillerne maa passe nøje paa at købe det rette Antal Kort, da Forsyndelse herimod fra Spillerens eller Modspillernes Side har til Følge, henholdsvis at Spilleren taber sit Spil eller at han vinder det, og i sidste Tilfælde, at den fejlende Modspiller faaer en Strafbete. Endvidere maa Enhver lægge nøje Mærke til de af ham kastede eller lagte Kort, som nu gaaer ud af Spillet, idet Erindringen af disse, baade Kvaliteten og Kvantiteten af Kortene i de for-

skjellige Farver kan have stor Betydning for, hvorledes Spillet skal føres.

A. Spilleren.

Om Kjøb bliver der ikke Tale ved Solo eller Rennolo.

1) Kjøbenolo. Her maa selvfølgelig de Kort bortkastes, som der er særlig Fare ved at beholde.

2) Tournéspil og Spørgespil. Som almindelig Regel skal Spilleren kun beholde Trumfer og Konger tilbage, men købe alle andre Kort bort. Dog kan det forsvares at kaste en Konge, naar vedkommende Farve er saa lang, at man ingen Chancer har for at faa Kongen hjem, og naar Spillerens Trumfer dertil ere daarlige. Omvendt kan det undertiden være rettest at beholde baade Konge og Dame i en Farve, naar Spillet er saa stort, at det til Nød kan vindes, selv om der blot kjøbes Fausser. Men i Almindelighed bør man kun beholde én Force i samme Farve og da altid, for at dupere Modspillerne, den laveste. Er Spillet meget stort, kan det ogsaa undertiden være rigtigt at beholde en Dame-Knegt i en Farve, ligesom det i Tourné kan være rigtigt at lade være med at købe andre end det vendte Kort, naar man nemlig da faaer samlet Faussefarve, og Spillet ellers kan bruges som det er.

3) Ved Casque- og Mortspillet staaer Spørgsmaalet om, hvorledes Spilleren skal combinere

sine Kort, i uløselig Forbindelse med Spørgsmaalet, om Spillet i det Hele bør spilles. Her skal derfor kun nævnes det selvfølgelig, at Spilleren maa se at vælge det Spil, der er størst, og naar Valget er gjort, i Casque at medtage og i Mort at lægge de Kort, som henholdsvis styrke Spillet eller ere værdiløse for dette.

B. Modspillerne.

Om Kjøb bliver der ikke Tale ved Nolospil eller Mortspil.

Som almindelig Regel bør Modspillerne stræbe efter at købe samtlige Kort i Talon'en op, for at ikke Spilleren skal vinde Spillet, ved at høie Trumfer gaa ud. Fremdeles maa Modspillerne se at faa Modspillet over paa den ene af Hænderne, hvorfor denne Haand skal kunne købe saa mange, den har Brug for.

1) Solospil.

Her er 13 Kort at købe, hvorfor 1ste Kjøber bør købe saamange han kan (kun beholde Trumfer og Konger), dog at han ikke lader mindre end 5 ligge til Makkeren. Denne kjøber da saavidt muligt op efter samme Princip, og kan han ikke bortkøbe alle sine ubrugelige Kort, maa han ved Valget følge de nedenfor ved Kjøb i Spørge- og Tournéspil givne Regler, som i det Hele ere anvendelige ogsaa overfor Solospil.

2) Spørge- og Tournéspil.

Følgende Hovedøiemed bør have ved Modspillernes Opkjøb:

- a) at hele Modspillet samles hos den ene af Modspillerne, den egentlige Modspiller i Modsætning til »Makkeren«, saaledes som den anden Modspiller i det Følgende kaldes for Kortheds Skyld,
- b) at Modspillerne blive renonce i de Farver, hvori de ikke have Mesterkortet (Kongen) og
- c) at »Makkeren« ikke ved sine udenvælts Kort tvinges til at overstikke den egentlige Modspiller.

ad a. 1ste Kjøber maa derfor, inden han kjøber, jugere over sine Kort, om de ere af den Beskaffenhed, at han efter Kjøbet kan vente at faa Modspillet. I saa Fald skal han som almindelig Regel kaste alt, hvad der ikke er Trumfer og Konger. Som Exempel paa, hvad han skal have, nævnes:

- i Sort Konge 2den i Trumf og en Konge
 - 3 smaa Trumfer
 - Basta Konge
 - Konge og 3 Konger,
- i Rødt Ponto Dame og en Konge
 - Damen 3die
 - Manille Konge, osv.

Hvis der er mange Kort tilbage i Talon'en, f. Ex. 9 à 10, skal 1ste Kjøber jo alligevel købe 4 à 5 Kort, hvorved han mulig køber Trumfer, og han kan da i dette Tilfælde købe op efter sit Behov, selv om han ikke har fuldt saa gode Kort som nævnt.

Maa 1ste Kjøber ikke købe efter sit Behov, skal han lade 5 ligge til 2den Kjøber; sjeldnere bør han lade 6 ligge, og i Almindelighed kun naar der spilles i Sort, og han selv er i Besiddelse af 1 Konge eller 2, da der saa er Rimelighed for, at 2den Kjøber har Brug for flere Kort.

2den Kjøbers Opgave er i Almindelighed lettere, da han som Regel maa se at købe de resterende Kort af Talon'en op ved Afkastning af Alt, hvad der ikke er Trumfer og Konger. Hvis 2den Kjøber selv har gode Kort, og 1ste Kjøber dog har købt uden Hensyn til ham, idet der kun ligger 2 à 3 Kort tilbage i Talon'en, vil han undertiden kunne staa sig ved ikke at købe op, naar han nemlig derved faaer gode Chancer for at blive renonce, idet han nemlig i Almindelighed kan gaa ud fra, at de 2—3 tilbageblivende Kort da ere værdiløse.

Det kan indtræffe, at en af Modspillerne allerede inden Kjøbet har saa gode Kort, at han har Udsigt til at gjøre Bete. Under saadanne Omstændigheder er det ofte rigtigt kun at købe

et enkelt Kort eller maaske slet ingen, fremfor ved Kjøbet at løbe den Risiko at faa flere værdiløse Fausser. Dette gjælder saaledes, naar Vedkommende f. Ex. har Spadille Konge 4de i Sort og dertil Konge Dame 4de og en Fausse. Her bør kun Faussen bortkjøbes.

ad b og c. Er der ikke Kort nok i Talon'en til, at Modspillerne kunne bortkaste Alt, hvad der ikke er Trumfer og Konger, maa ved Afgjørelsen af, hvilke Kort der skulle beholdes, følgende Hensyn gjøre sig gjældende.

Begge Modspillere maa se at renoncere sig i deres Faussefarver, og altsaa først beholde Fausserne i de Farver, hvori de have Mesterkortet. Den egentlige Modspiller skal holde Mesterkortet besat saa stort som muligt, altsaa afkaste de smaa fremfor de store, »Makkeren« skal derimod altid holde det laveste Kort for at kunne lade Stikket i Farven gaa til Modspilleren. Har Modspillerne Valget mellem Afkast af flere Faussefarver, bør den Faussefarve holdes, hvori man har færrest, da der er mest Chance for at købe af denne Farve; har man lige lange røde og sorte Faussefarver, bør de sorte afkastes. Har man en lang og 2 korte Faussefarver, bør i Almindelighed den lange afkastes, men har man 2 Singleton'er, bør disse afkastes fremfor én Farve med 2 i.

Kan Modspillerne ikke renoncere sig i Faussefarver, bør de holde de høieste Kort i Farven, dog at »Makkeren« hertil holder en lille.

3) Casquespil.

Her er der jo kun 5 eller (naar Spilleren har »skudt«) 4 tilbage. 1ste Kjøber skal overlade alle disse Kort til 2den Kjøber, naar han ikke mener selv at kunne faa Modspillet. Dog kan der ikke stilles saa strenge Fordringer til hans Trumfer i nævnte Henseende, idet man f. Ex. i Alm. bør tage Kortene blot paa 2 smaa Trumfer i Sort, da Trumferne ellers alligevel vilde blive fordelte. Dette har sin Grund i, at Spilleren sandsynligvis har ladet 1 eller flere Trumfer gaa ud, hvorved de tilbageværende Trumfer, saavel som Haandkortene, faa en relativt større Værdi. Desuden er der ofte lagt Konger, og Modspillerne gjøre derfor i Almindelighed rettest i ikke at afkaste Damer eller andre gode Haandkort. Naar 1ste Kjøber har særdeles gode Haandkort i alle Farver, bør han i Almindelighed tage Kortene, selv om han er meget svag i Trumf.

HVORVIDT BØR SPILLET EFTER STEDFUNDET KJØB KASTES ELLER SPILLES?

Dette Spørgsmaal opstaaer ikke ved Solo- og Nolospil, men kommer frem ved de øvrige Spil, idet Spilleren, naar han efter stedfundet Kjøb

mener, at Spillet ikke kan vindes, er berettiget til at kaste Spillet mod at sætte en Bete. Saadan Ret ophører, naar Spilleren (i Forhaanden) har spillet ud, naar han uden Bemærkning i Mellem eller Baghaanden har tilkastet et Kort, eller han paa Forhaandens Spørgsmaal, om han maa spille ud, afgiver bekræftende Svar. Med Hensyn til Casque gjælder særlige Regler, hvis der spilles paa den Maade, at der efter Casquens Kastning kan spilles Mort. I saa Fald maa Casquetageren overhovedet ikke »døbe« den \circ : nævne en Farve som Trumf, medmindre han paatager sig at spille Casquen.

1) *Tourné og Spørgespil.*

Man bør altid spille et saadant, naar man har nogenlunde Chance for 4 Stik. Der bør altsaa ikke stilles saa store Fordringer som til en Solo, hvad ligger i, at man i ethvert Fald faaer en Bete, naar man kaster et Spil. Som Exempel paa et Spil, der bør spilles efter stedfundet Kjøb, men aldrig som Solo, tjener Spadille Manille Dame 4de i Rødt, en Konge og en Renonce, naar der er gode Chancer for at faa Kongen hjem.

Spil Spadille Manille Konge 5te i Rødt, Dame 2den og Renonce, men ikke med de samme Trumfer og 4 Splitfausser. Har man ikke rimelig Udsigt til mere end 3 Stik, bør Spillet kastes.

2) *Casquespil.*

Her kommer der særegne Regler frem, dels da Spilleren har Valget mellem at tage det 9. Kort af sine egne Kort eller »skyde« af Talon'en, dels paa Grund af, at der gaaer saamange Kort ud.

I førstnævnte Henseende opstaaer Spørgsmaalet, om han skal skyde eller ikke. Den hermed forbundne Risiko bør han kun løbe, naar han ikke har nogenlunde *sikker* Udsigt til mindst 4 Stik ved at tage et med af sine egne Kort. Om han efter stedfunden Skydning skal spille eller kaste Spillet, beroer ganske paa de ovenfor under 1 givne Regler, altsaa paa, om han har *rimelig* Udsigt til 4 Stik.

Ved Vurderingen af Casquespillet maa nøie mærkes de udgaaende 8 eller 9 Kort, idet Spil, der vilde være umulige som Solospil, kunne være udmærkede Casquespil. Er der f. Ex. i Casquen, med Ruder som Trumf, Spadille 5te og Kløver Dame, er Spillet særdeles godt, hvis der er lagt 4 Trumfer og Kløver Konge. Baade Trumfer og Haandkort kunne herved faa en relativt langt større Værdi. Uagtet man i Almindelighed af sine egne Kort bør medtage den høist mulige Trumf, kan det dog undertiden være rettere at medtage en Konge for at tilføre Haandkortene en større Støtte og navnlig derved forstærke ellers betydningsløse Fausser. Man kan f. Ex. paa

Spadille Manille 5te i Ruder og Kløver Konge og 2 smaa Hjertere medtage Hjerter Konge i Stedet for en lille Trumf. I Casquen saavel som i andre Spil skal man vogte sig vel for at have værdiløse Smaafusser i forskjellige Farver, hvorfor det jevnligt ved Afgjørelsen af, hvilken Farve der skal spilles i, kan være af Betydning, om Spilleren ved den ene eller anden Trumf faaer gode Haandkort i udenvælts Farve. Saaledes bør under ellers lige Forhold med Spadille, Basta, Kløver Fire, Tre, Spader Konge, Dame, Ruder Konge 2den og Hjerter Dame, Kløver vælges til Trumf og ikke Spader.

3. *Mortspil.*

Da Risikoen ved at tabe en Mort er forholdsvis stor, bør den kun spilles, naar man har gode Chancer for at faa det Antal Stik, man skal have, hvorved det maa tages i Betragtning, at Modspillerens Trumfer jo i Almindelighed ere fordelte mellem 3 Personer og derfor sandsynligvis sidde godt fordelte. Ved Udskydning af de overflødige 4 Kort maa Spilleren naturligvis saavidt muligt sørge for at faa samlet Faussefarve, men Renoncer spiller i Almindelighed ikke nogen videre Rolle for Mortspilleren. Skal han have 3 udenvælts Kort, maa han derfor hellere f. Ex. have Konge i én Farve og Dame Knægt i en anden, end Kongen smaat 3die i første Farve. Tout kan ikke spilles i Mortspil.

REGLER FOR SPIL OG MODSPIL.

En fælles Regel for alt Spil og Modspil er den, at hver af de aktive Deltagere maa vide Besked med de af ham kastede eller lagte Kort og nøie mærke sig de Kort, der under Spillets Gang falder ogsaa fra de andre Spillers Hænder. Heraf lader der sig tidt drage vigtige Slutninger om, hvorledes Kortene sidde, hvad atter har den største Betydning for, hvorledes Spillet eller Modspillet videre skal føres. Enhver Deltager har Lov til at se det sidst henlagte Stik efter.

A. Spil og Modspil i Trumfspil.

Under Spillet har Spilleren 2 Formaal, det ene saa vidt muligt ikke at forspilde Muligheder for Stik, det andet at søge de Stik, Modspillerne skulle have, fordelte saa meget som muligt mellem Modspillerne, og disses Opgave er selvfølgelig Modarbejdelsen heraf. Med Hensyn til Fordelingsprincippet maa Spilleren se hurtigst muligt at komme paa det Rene med, hvem der er den egentlige Modspiller. Dette vil i Almindelighed fremgaa allerede ved Kortkjøbet, men Spilleren vil i ethvert Fald snart se, hvem af Modspillerne, der tager Stikkene. Denne sidste skal han navnlig søge at vogte sig for og hellere give den anden Modspiller et Stik, han ellers maatte afgive til Hovedmodspilleren.

I. Nærmere Regler for *Spilleren*.

a) Naar Spilleren skal spille ud fra sit Kort, opstaar der forskjellige Spørgsmaal.

Det første er:

1) *Naar skal han spille Trumf, naar ikke?*

Ved at afgive Erklæring om at spille, maa Spilleren være nogenlunde paa det Rene med, hvorledes han venter at faa sine Stik.

Har han baseret sine Stik nærmest paa Trumferne, maa han passe særligt paa disse og ikke ved sin Spillemaade ødelægge Chancerne for Stik derved. Saadan Ødelæggelse kan ske paa 2 Maader, enten ved at røre Trumf eller ved at undlade det. Spilleren forspilder Chancer ved at røre Trumf, først naar Trumfernes Beskaffenhed ikke taaler Opspil fra samme, f. Ex. Spadille Manille Ponto Dame — her kan uden Skade en spilles Trumf ud én Gang, nemlig Spadille — dernæst naar Spilleren har 1 eller 2 Renoncer, hvorefter igjennem han har haabet at kunne faa Stik paa smaa Trumfer. Og han forspilder Chancer ved at undlade at røre Trumf, naar han enten har flere sammenhængende store og nogle smaa eller 1 à 2 store og mange smaa, idet han ved ikke at røre Trumf risikerer, at hans smaa Trumfer surcouperes af Modspillernes større, eller at Modspillerne enkeltvis faaer Stik paa deres Trumfer i Stedet for at de skulde falde over hinanden,

naar Spilleren fører Trumf. Ex.: 4 Fauxmatadorer 5te eller Basta Konge Dame Syv 6te i Sort eller Spadille 6te i Sort eller Rødt osv.

Har Spilleren baseret sine Stik væsentligt ogsaa paa Haandkortene, maa han søge at undgaa, at disse blive slaaede af Fjendens Trumfer, og han maa derfor, hvis Fjenden formodes eller frygtes at være renonce i saadanne Farver, søge at faa Trumferne ud først. Naar man vil søge at faa Fjendens Trumfer ud, maa man vel erindre Reglen om, at de 3 Matadorer kunne holdes tilbage, naar ikke en høiere Matador udspilles. Denne Regel vil ofte bringe Spilleren til først at spille en lille Trumf ud og først 2den eller 3die Gang de høie Trumfer, da det ellers let risikeres, at Modspillerne, naar en lille Trumf føres 2den eller 3die Gang, holde deres blanke Matadorer tilbage.

Ofte kan det være, at Spillerens Trumfers Beskaffenhed fraraader at røre Trumf, medens det er til Gavn for Haandkortene, at Trumf føres. Hvad Spilleren da skal gjøre, beroer paa Omstændighederne.

Ere hans Trumfer saa faa, at han ikke har Udsigt til alligevel at faa Fjendens Trumfer ud, er Trumfspillet unyttigt, og han maa da se at faa Haandkortene hjem, f. Ex. Spadille Manille Dame 4de i Rødt og 3 Konger.

Har han derimod god Styrke i Trumf, beroer det paa Trumfernes og Haandkortenes Beskaffenhed. Saaledes bør Trumf og fra Toppen spilles paa Spadille Basta Dame Knægt 6te i Sort og en Konge, da der herpaa kan paaregnes 4 Stik i Trumf, idet kun Manille og Konge gaaer fra, og, naar Trumferne er ude, det 5te Stik paa Kongen.

Paa Spadille Manille Konge Knægt 5te i Sort og 1 Konge bør ikke spilles Trumf, da man saa udsætter sig for kun at faa 3 Stik i Trumf (Basta og Dame gaaer fra); dog én Gang Trumf fra Toppen kan ikke skade.

Paa Spadille Manille Damen 5te i Ruder, Konge Dame Knægt i Hjerter og en Fausse, spilles Trumf 2 Gange fra Toppen, hvis der bekjendes af begge Modspillerne, derefter Force.

Paa Spadille Manille Damen 5te i Rødt og 3 Konger spilles først en lille Trumf, og naar Spilleren senere kommer ind, trækkes der fra Toppen, saalænge begge bekjende, derefter Kongerne. Grunden til, at der ikke her i Modsætning til Exemplet ligeovenfor skal spilles fra Toppen strax, er at Faren for at faa slaaet en Force ikke er saa stor her som ovenfor. Spilleren har derfor god Udsigt til at komme ind paa en af sine Konger, hvad er gunstigere end at skulle stikke sig ind paa en af Trumferne; skal

han gjøre det i Exemplet ligeovenfor, risikerer han let at blive for kort i Trumf, hvorved han maaske ingen Gavn faaer af sine 3 Forcer i Hjerter.

Paa Spadille Manille 5te i Rødt, 2 Konger og Renonce spilles først en lille Trumf, derefter Spadille og Manille, naar der bekjendes fra begge Sider, og tilsidst Kongerne.

Derimod paa Spadille Manille Ponto 5te i Rødt, 2 Konger og Renonce spilles udenvæltstrax, da Trumferne ere saa gode, at der alene paa dem kan paaregnes 4 Stik.

Afgjørelsen beroer altsaa alene paa, hvilke Kort Spilleren maa sætte mest Lid til, og hvilken Fare der er ved at spille ud enten fra Trumfer eller Forcer.

I Toutspil (dog ikke Solo-Tout) gjør Spilleren, naar han med sit 3die eller 4de Stik har trukket alle Modspillernes Trumfer, og naar han f. Ex. har Konge Knægt i udenvæltstrax Farver, ofte rettest i, inden han erklærer Tout'en, at forsøge, om han kan faa Knægten hjem.

I Mortspil skal Spilleren i Almindelighed spille Trumf, saa ofte han kan, og kun undlade dette, naar han er meget svag i Trumf, for at se at faa Stik paa sine Renoncer.

Foranstaaende Regler om, hvorvidt Spilleren skal spille Trumf paa sit Kort, ere givne blot

med Hensyntagen til Spillerens egne Kort og navnlig med det Tilfælde for Øie, at Spilleren er i Forhaanden med sit Spil. Men under Spillet's Gang kan det ofte vise sig, at Spillemaaden helt eller delvis maa forandres.

Hvis saaledes en af Modspillerne maa antages at have alle eller saagodtsom alle Trumfer, bør Spilleren i Almindelighed ikke vedblive med Trumfspil, men dog, naar han er saa stærk, at han desuagtet kan opnaa, hvad han tilsigter ved sit Trumfspil.

Viser det sig paa den anden Side, at Modspillerne ere renonce i forskjellige Farver, saaledes at de derved slaa Spillerens Forcer eller surcouper hans Trumfer, og navnlig naar de have faaet en saakaldet »Mølle« istand, maa Spilleren i Almindelighed se hurtigst muligt at komme ind og uanset sine Trumfers Beskaffenhed spille sine høieste ud for at forhindre saadant.

Ligesaa maa Spilleren, naar en af Modspillerne alt har 4 Stik, og tidt ogsaa, naar han kun har 3, spille sine høieste Trumfer ud for at forhindre, at denne Modspiller faaer sit 5te eller 4de Stik. Mindre Forandringer i den oprindelig paatænkte Spillemaade kan finde Sted, naar den Forces Skjæbne, som Spilleren vilde redde ved at føre Trumf, alt er afgjort. Er den gaaet hjem, ophører maaske Motivet til at spille Trumf, og

er den slaæet, er det maaske nødvendigt at bygge end mere paa Trumferne end oprindeligt paatænkt, hvad efter Omstændighederne kan føre til, at Trumf skal spilles eller holdes tilbage, hvor det Omvendte tidligere var det raadeligste.

Som en egentlig ovenfor henhørende Regel skal endelig nævnes, at naar Spilleren og Modspillerne paa et givet Tidspunkt have ligemange Trumfer, men Modspillerne have den største, bør Spilleren, naar han har saamange Forcer, som svarer til det Antal Stik, han mangler i at vinde, aldrig spille Trumf, men altid Force. Naar Spilleren f. Ex. i en Casque har 4 Fauxmatadorer i Sort (der er lagt 3) og dertil 5 Forcer i 2 Farver, bør han udspille Forcer, da han risikerer, at Modspilleren har Spadille 4de og 5 Forcer i 3die Farve, hvorved han bliver Codille. Eller naar Spilleren henne i Spillet har 3 Stik, Manille, Basta og 2 Forcer, medens Modspillerne have Spadille 2den, bør Forcer udspilles og ikke Trumf.

2) *Naar Trumf skal spilles, hvilken af disse bør udspilles?*

Med flere store Trumfer skal i Almindelighed en af de store spilles ud, da Spilleren maa vogte sig vel for at give Modspillerne flere Stik, navnlig paa Smaatrumfer, end nødvendigt. Med enkelte store Trumfer og flere smaa bør i Almindelighed en af de smaa udspilles, og af 2

Grunde, først for at Spilleren, naar han vil føre Trumf flere Gange, ikke skal risikere, at Modspillerne, naar en mindre Trumf føres 2den eller 3die Gang, holde deres blanke Matadorer tilbage, og dernæst for ikke at blotte Spilleren formeget for det Tilfælde, at Modspillet skulde sidde samlet paa den ene Haand. I saa Fald vil denne let kunne blive istand til at trække Spillerens smaa Trumfer med sine høiere.

Skal Spilleren spille smaa Trumfer ud, bør han med 2 eller flere samlede Melletrumfer i Almindelighed spille en af disse ud, saaledes bør paa Spadille Manille Knægt To 5te, Knægten udspilles.

Skal Spilleren i Løbet af Spillet røre Trumf farve med Spring i, gjør han i Almindelighed rettest i at holde høieste Trumf tilbage og spille fra neden; saaledes maa Spilleren paa Spadille Basta 3die i Almindelighed spille den lille ud for at sætte sig i Baghaanden med de sorte Esser*). Paa Manille Basta Dame i Sort spilles altid Manille for at være i Baghaanden, om

*) Dog er det ofte rigtigt at trække Spadille, f. Ex. naar der kun er 3 Trumfer tilbage og disse rimeligvis sidde fordelte.

Men har Spilleren 3 Stik, Modspilleren 2 og Makkeren 1, bør den lille altid udspilles, da Spilleren saa ikke kan tabe, idet han i ethvert Fald vinder paa 4 Stik.

Fjenden stikker, med Basta Dame. Stikkes ikke, spil Basta, for om Kongen mulig kan falde.

3) *Naar Udenvælt Kort skal spilles, hvilket af flere bør vælges?*

Ofte vil man ved Udspil fra Haandkortene ødelægge Chancer for Stik, saaledes naar man har f. Ex. en Konge Knægt, en Dame 2den osv.

Følgende Haandkort skades ikke ved Opspil: alle blanke Kort, 2 eller flere ligestore ved Siden af hinanden, og 2 eller flere ganske smaa Kort alene eller til Mesterkortet. Idet foreløbig ses bort fra, om Force- eller Faussefarve bør udspilles, bør som almindelig Regel og under ellers lige Forhold spilles Farver ud, hvor man ingen Chancer forspilder, eller ialtfald de Farver, hvor den mindste Chance forspildes, altsaa hellere fra en Knægt 2den end fra en Dame 2den, hellere fra en sort Dame end fra en rød Dame, hellere fra en Dame stort 2den end fra en Dame smaat 2den osv. Spilles der ud fra saadanne Farver, bør i Almindelighed den høieste udspilles, dog at man, naar man har 3 i Farven og de 2 ere meget lave, i Almindelighed i Begyndelsen af Spillet bør spille en af de smaa ud fremfor Damen.

Ved Valg mellem Udspil af de uskadelige Faussefarver maa man hellere spille fra en Farve med flere i (den største spilles da ud) end Singleton'er, og af Singleton'er den høiere fremfor den lavere,

det sidste for ikke maaske at give den egentlige Modspiller et Stik, han ellers ikke vilde faa, det første fordi Fjenden nødigere vil føre en Farve 2den Gang, som Spilleren selv har rørt.

Hovedspørgsmaalet er, om man skal spille sine Force- eller Faussefarver ud. Hvis man til Forcer har andre Kort, som give Mulighed for Forcer, f. Ex. Knægt eller Ponto osv. til Kongen, bør man i Almindelighed ikke røre Farven, men hellere spille Faussefarver, hvor man forspilder enten ingen eller ringere Chancer for Stik. Men staaer Valget mellem uskadelige Forcefarver og uskadelige Faussefarver eller mellem skadelige Force- og andre Farver, eller mellem forskellige Forcefarver, beroer Afgjørelsen paa Spillenes forskellige Art.

De allerfleste Spil, hvor Spilleren skal spille udenvælts Kort ud, ere Spil, hvori det er fordelagtigt for Spilleren at faa sine uvisse Stik paa Haandkort og mindre Trumfer *saa hurtigt som muligt*, navnlig for ikke tilsidst at blive spillet ind og tvunget til at spille op fra sine Trumfer, der ikke taale saadant Opspil. Idet det for Spilleren gjælder om at avancere, kunde man kalde Spillene for Avanceringspil, og ethvert Spil, hvor Opspil fra Spillerens Trumfer er skadeligt, er et saadant Avanceringspil. I saa-

danne Spil er det i høi Grad ufordelagtigt, om Modspillerne faaer det ene Stik efter det andet.

Heraf udledes følgende Regler:

- α) Det er altid fordelagtigt for Spilleren, naar han skal have en Force hjem, da selv at spille den ud.
- β) Det er fordelagtigt for Spilleren, naar han skal afgive et Stik i udenvælts Farve, da selv at spille sin Fausse ud.
- γ) Det er fordelagtigt for Spilleren, om Modspillerne spiller hans Renoncefarver ud, hvorved han kan faa smaa Trumfer hjem, men ufordelagtigt for Spilleren at spille Fjendens Renoncefarver op.

Anvendelsen af disse Regler fører til følgende Spillemaade:

Ved Valg mellem uskadelige Forcer og uskadelige Fausser, spilles Forcen ud, hvis man har Tro til at faa den hjem, ellers Faussefarven. Har man f. Ex. Konge Dame i en Farve og en blank Fausse, kan man først spille Damen og derefter den blanke Fausse, da der ikke er Chance for, at Farven gaaer 2 Gange.

Ved Valg mellem uskadelige Forcefarver bør den spilles ud, som der er størst Chance for at faa hjem (sammenlign Antallet af Farvernes Kort paa Haanden med Antallet af de lagte Kort).

Ved Valg mellem skadelige Forcefarver og skadelige Faussefarver bør under ellers lige Chancer i Almindelighed Faussefarven spilles ud, saaledes hellere fra Dame Ponto end fra Konge Knegt, men hellere fra Konge Knegt end fra Dame 2den, hellere fra Konge Sex i Kløver end fra Dame 2den, og hellere fra Kløver Sex 2den end fra Konge Knegt osv.

Hvis Spillet paa Grund af Trumfernes Størrelse og Mængde er særdeles stort, vil det i Almindelighed være rettest at holde Forcerne tilbage, selv om man troer at kunne faa dem hjem. Spil saaledes paa Spadille Manille Ponto 6te, Konge 2den og Fausse, den sidste ud, efter at have trukket Spadille.

Omvendt maa man paa meget smaa Spil ofte vove sin Force, selv om man ikke anser det for usandsynligt, at den slaaes. F. Ex. bør paa Spadille Manille Dame 4de i Spader en Konge 3die og 2 samlede Fausser, Kongen spilles ud, da Spillet rimeligvis ikke kan vindes, uden at Kongen gaaer hjem; efter Kongen spilles en af Fausserne.

Da det altid er uvist, om en Force gaaer hjem eller ei, og det er skadeligt at spille Forcen ud, naar den slaaes med Trumf, og man i Stedet kunde have spillet Fausse, kan af Foranstaaende udledes den Regel, at man i meget store Spil

ofte skal holde Forcerne tilbage, naar man har Faussefarver, men i smaa spille dem ud, idet man i første Fald ikke behøver at avancere saameget, som ved de smaa Spil. De første Spil ville i Almindelighed kunne taale, at Forcen ikke gaaer hjem, men ikke, at Fjenden avancerer ved at slaa Forcen med Trumf og derefter hjemtage Spillerens Fausse. De sidste Spil ville for at kunne vindes fordre Stik paa Forcen, og dette Stik bør da tages snarest muligt.

Den store Betydning, Avanceringsprincippet har, vil navnlig fremgaa, naar Spillet er fremskredet.

Har Spilleren f. Ex. 3 udenvælts Farver paa Haanden, 1 Force i hver af de 2 og 1 Fausse i 3die Farve, og han heraf kan faa den ene Force hjem, er 1) den heldigste Spillemaade, at han strax tager Forcen hjem og derefter spiller Fausse, 2) den uheldigste, at han spiller den Force ud, som Fjenden stikker med Trumf, og at Fjenden derefter tager hans Fausse og endelig spiller ham ind paa hans 2den Force, og 3) mindre uheldigt a) naar Spilleren først tager sin positive Force og derefter spiller sin negative Force ud, som Fjenden tager med Trumf, hvorefter Faussen tages, eller b) Spilleren spiller sin negative Force ud, som Fjenden tager med Trumf, hvorefter han spiller ud til Spillerens positive Force, som

af denne hjemtages, hvorefter Spilleren spiller sin Fausse.

Har Spilleren i de tænkte Tilfælde Spadille Manille Ponto Dame i Trumf er Stillingen saaledes:

ad 1. Han har et Stik hjemme og en negativ Force, hvorefter han kan forvente 2 Gange at faa Opspil til sine Trumfer, hvorved han rimeligvis paa disse faaer 4 Stik, maaske kun 3.

ad 2. Han har et Stik hjemme, men skal spille op fra Spadille Manille Ponto Dame og kan derfor høist vente 3 Stik paa Trumferne, maaske kun 2.

ad 3. Han har 1 Stik hjemme, men Modspillerne skulle spille op til hans 4 Trumfer, hvorved han er temmelig sikker paa at faa 3 Trumfstik, men kan heller ikke vente flere.

Forskjelligheden mellem store og smaa Spil viser sig ogsaa tydeligst, naar Spillet er fremskredet.

Exempel 1. Spilleren har 2 Stik hjemme, hver af Modspillerne 1. Spilleren har paa Haanden Spadille Basta Dame i Spader, 1 Konge og 1 Fausse. Kan Spilleren her faa 2 Gange spillet op til sig i Trumf, har han sine 5 Stik. Han bør derfor spille Faussen ud, hvorved han opnaaer det tilsigtede. Spiller han derimod Kongen ud, risikerer han, at den bliver slaet med Trumf, og at Fjenden tager hans Fausse, hvorefter han kun faaer 1 Opspil og rimeligvis taber.

Exempel 2. Spilleren har 2 Stik hjemme, den ene af Modspillerne 2, den anden 1. Spilleren har paa Haanden Spadille Basta, 1 Konge og 1 Fausse. Han kan ikke faa 5 Stik, uden han faaer Kongen hjem, og *han kan ikke taale Op spil fra Trumferne ved at blive spillet ind paa Kongen.* Han maa derfor selv spille Kongen ud og derefter Faussen.

Exempel 3. Stillingen er som i forrige Exempel, kun at Spilleren, i Stedet for Faussen, har en Force. Griber Spilleren nu den Force, han ikke kan faa hjem, bliver han Bete ved at blive spillet ind paa sin positive Force. Det vil heraf ses, af hvilken uhyre Betydning det under visse Omstændigheder er at vide, hvilken Force der er størst Chance for at faa hjem.

En fuldstændig Modsætning til de ovennævnte Avanceringspil med Hensyn til Valget af, hvilke Forcer der bør udspilles, danner de Spil, hvor Spilleren efter Spillets Gang maa nære Frygt for, at hans Trumfer slippe for tidligt op, og som man efter en vigtig Art af saadanne Spil kunde kalde for det gennemførte Modtrumfspil. Naar Spilleren saaledes foruden 1 eller 2 store Trumfer kun har enkelte smaa, men har gode Haandkort i forskellige Farver, og Modspillerne søge at tvinge hans store Trumfer ud, for senere at trække hans smaa Trumfer, gjælder det for Spilleren,

om ikke ved Udspil af Forcer at gjøre Fjendens udenvælts Kort gode, men snarere at udspille saadanne Forcer, at Modspillerne maa stikke med Trumf og derfor blive svækkede heri. Har Spilleren f. Ex. Spadille Manille 4de i Spader, Kløver Konge, Ruder Konge, Hjerter Konge Dame 3die, og der af En af Modspillerne spilles Trumf til Spilleren i Baghaanden, maa han gaa ud fra, at denne er meget stærk i Trumf og vil forsøge at tvinge Trumferne ud. Her bør Spilleren da hverken spille Kløver Konge eller Ruder Konge, men derimod Hjerter. Har Modspilleren nemlig f. Ex. Basta Konge Dame Knegt Syv 6te i Trumf og enten 2 Kløvere eller 2 Rudere, vil Spilleren blive Codille, naar han ved Udspil af en af disse Konger har forceret Modspillernes 2det Kort i Farven. Men vedbliver han at spille Hjerter, kan Modspilleren vel trække alle hans Trumfer, men han har da selv heller ikke flere og bliver nødsaget til at spille Spilleren ind paa Kløver eller Ruder Konge, hvorved Spilleren vinder med den 3die Hjerter som 5te Stik. Den anførte Regel, om at holde de positive Forcer tilbage i saadanne Tilfælde, har særlig Betydning for Modspillet, idet Spilleren langt tiere vil søge at faa Modspillernes Trumfer ud end omvendt.

Af det Foranførte vil det ses, at Spillenes forskellige Natur er af største Betydning for,

naar Tidspunktet for, at en Force gaaer hjem, er heldigst. I Spil som f. Ex. 5 Fauxmatadorer og en Konge, er det ligegyldigt, *naar* Forcen gaaer hjem, i Avanceringspil er det fordelagtigt, at Forcen gaaer hjem snarest muligt og i det gennemførte Modtrumfspil saa sent som muligt.

b) Hvis Spilleren er i Mellemhaanden eller Baghaanden, opstaaer følgende Spørgsmaal:

- 1) *Har Spilleren flere i den udspillede Farve, hvilket Kort bør tillægges, og*
- 2) *Er Spilleren renonce, om han skal stikke med Trumf, og da med hvilken.*

ad 1. Kan Spilleren ikke stikke, skal den laveste som Regel altid tillægges. Men kan han stikke, er Forholdet forskjelligt, eftersom det er Trumf eller udenvælts Farve, og eftersom Spilleren er i Mellemhaanden eller Baghaanden.

α) Ved udenvælts Farve, naar Spilleren er i Baghaanden, skal han som Regel altid stikke og saa lavt som muligt. Er han i Mellemhaanden, skal Spilleren i Almindelighed og som Regel altid, naar han har Mesterkortet, stikke og med sit høieste Kort. Hvis Forhaanden er den egentlige Modspiller, kan han, naar han ikke har Mesterkortet, navnlig lidt henne i Spillet, stikke saa lavt som muligt, og er Baghaanden den egentlige Modspiller, behøver Spilleren ikke at stikke med Kortet lige over det udspillede, altsaa f. Ex. ikke

en Knegt med Damen. Endelig kan Spilleren, navnlig i Begyndelsen af Spillet, naar han gaaer ud fra, at Kongen er hos Baghaanden, knibe f. Ex. med en sort Syv, naar han har Damen, men ikke yderligere.

β) Ved Trumffarves Udspil, naar Spilleren er i Mellemlaanden, er det umuligt at angive nogen almindelig Regel, da utallige Hensyn her krydse hinanden. Men 2 Ting maa Spilleren have in mente. Den ene er at forhindre Hovedmodspilleren i at faa flere Trumfstik end nødvendigt, den anden ikke ved sin Tillægning i væsentlig Grad at compromittere sin Trumfstyrke, og navnlig ikke, naar »Makkeren« er i Baghaanden. Disse Hensyn vil ofte, og navnlig i Slutningen af Spillet, føre til, at Spilleren ikke stikker en af »Makkeren« ført høi Trumf, men derimod Hovedmodspillerens høie Trumf. Har Spilleren saaledes Spadille Manille 4de i Sort og Trumf Konge udspilles fra Forhaanden, bør den i Almindelighed stikkes, hvis Forhaanden antages at være Hovedmodspilleren, ellers ikke. Men svækkes hans Trumfer ikke, kan Spilleren ogsaa stikke »Makkeren«s høie Trumf; saaledes bør han med Spadille Manille Knegt Syv i Sort stikke en stor Trumf med Spadille, men en lille med Knegten, uden Hensyn til, om Forhaanden eller Baghaanden er Hovedmodspilleren. Paa den anden Side vil det ofte

i Slutningen af Spillet være rigtigt, at Spilleren undlader at stikke en af Hovedmodspilleren ført høi Trumf, nemlig naar han ved at undlade at stikke sætter sig i Baghaanden. Saaledes bør med Spadille Konge 3die i Almindelighed ikke stikkes en udspillet Manille osv.

Spiller Forhaanden en lille Trumf ud, maa Spilleren i Begyndelsen af Spillet lægge den Trumf til, han vilde have spillet ud, om han skulde røre Trumffarven, f. Ex. paa Spadille Manille Ponto 5te stikkes med Spadille, paa Spadille Manille 5te i rødt tillægges en lille, paa Spadille Dame Knegt Syv 5te stikkes med Damen osv. Har Spilleren flere Trumfer med Spring i, f. Ex. Spadille Basta Dame Syv 5te, bør der i Almindelighed stikkes med den mindste (altsaa Syv'en), naar Forhaanden er Hovedmodspilleren, men ellers med Damen.

Ved Trumffarves Udspil, naar Spilleren er i Baghaanden, bør han i Almindelighed stikke og saa lavt som muligt, dog at det navnlig paa Slutningen af Spillet og naar han er svag i Trumf ofte kan være rigtigt at undlade at stikke en høi Trumf fra »Makkeren«, naar Spillerens Trumfer derved væsentlig svækkes, og at der er samme Grund som nys nævnt til undertiden ikke at stikke selv Hovedmodspillerens høie Trumf, nemlig

naar Spilleren ved at undlade at stikke sætter sig i Baghaanden paa Trumferne.

ad 2. Naar Spilleren er renonce i en udspillet Farve, skal han da stikke med Trumf og med hvilken?

Er Spilleren i Baghaanden, og han kan faa Stik paa en lille Trumf, bør i Almindelighed stikkes og saa lavt som muligt. Men skal han bruge en stor Trumf og hans Trumfer derved væsentlig svækkes, kan han undlade at stikke, naar »Makkeren« derved faaer Stikket; ja selv naar Hovedmodspilleren faaer Stikket paa en af ham istukket stor Trumf, kan han undlade at stikke, særlig naar han faaer Leilighed til at afkaste en værdiløs Fausse.

Er Spilleren i Mellemlaanden, og der ingen særlig Fare er for Surcoup (saaledes naar en Farve føres 1ste Gang og Mesterkortet ikke udspilles), gjælder de samme Regler som nys anført. Da der dog altid er Mulighed for Surcoup, bør Spilleren ikke stikke med en lille Trumf, naar han uden Skade kan stikke med en større, f. Ex. bør der med Spadille Manille Dame Knægt To 6te i Rødt i Almindelighed stikkes med Damen og ikke med mindste Trumf, men med Spadille Manille Ponto Dame 5te med den lille. Hvis Stikket gaaer til »Makkeren«, naar Spilleren ikke stikker, bør Spilleren ofte undlade at stikke, naar

han derved kan renoncere sig i en Faussefarve, som Hovedmodspilleren ellers rimeligvis vilde faa Stik i. Saadant er Tilfældet, hvis »Makkeren« i Forhaanden udspiller Mesterkortet i Farven eller Hovedmodspilleren fra Forhaanden udspiller Farvens laveste Kort, som Makkeren da rimeligvis maa overstikke. Det samme kan være Tilfældet i Slutningen af Spillet, naar »Makkeren« ikke har andet end Trumfer tilbage, hvad Spilleren tidt kan regne ud.

Hvis Spilleren maa være belavet paa Surcoup, hvad altid er Tilfældet, naar en udenvælts Farve føres 2den Gang, kommer forskellige Hensyn i Betragtning. Hvis det er Hovedmodspilleren, der er i Forhaanden, bør Spilleren som almindelig Regel stikke, da det er antageligt, at denne Modspiller ellers faaer Stikket hjem. Hvis det er »Makkeren«, der har spillet ud, maa Spilleren være meget forsigtig med at stikke og navnlig hellere afkaste Singleton-fausser i andre Farver.

Skal Spilleren herefter stikke, maa han som almindelig Regel ikke anvende saa store Trumfer, at hans Trumfspil derved svækkes. Paa den anden Side maa han søge at undgaa, at Baghaanden faaer Stikket hjem paa en ganske lille Trumf, og han skal derfor stikke med en Mellemtrumf, og særlig naar Hovedmodspilleren er i Baghaanden. Ofte kan det være, at det er

Spilleren om at gjøre at komme ind for at spille Trumf, han maa derfor anvende en saa stor Trumf, at han mener at have Chance for at faa den hjem.

II. Modspil i Trumfspil.

Saasnart Kortkjøbet er afsluttet, maa Modspillerne, og navnlig den af dem, der sidder i Forhaanden, nøie overveie deres Korts Beskaffenhed, om de give rimelig eller dog ikke usandsynlig Chance for Opnaelse af 4 Stik. Herved skal fornemlig tages Hensyn til Trumferne, og den Modspiller, der ikke kan gjøre Regning paa mindst 2 Stik i Trumf, foruden paa Haandkortene, bør i Almindelighed ikke anse sig som Hovedmodspilleren. Søm Exempel paa Styrken af saadanne Kort kan nævnes:

1) Konge Knegt 4de i sort Trumf, Konge Knegt i Hjerter, Dame 2den i Ruder og blank Fausse. Der er Chance for 2 Stik i Trumf, da det er antageligt, at Makkeren har en af Matadorerne, endvidere Mulighed for 2 Stik i Hjerter og 1 i Ruder.

2) Manille Konge 4de i rød Trumf, Konge 3die i anden rød Farve og Spader Knegt 2den. Her er Mulighed for 3 Stik i Trumf, en paa Renoncen og 2 paa Manille Konge 3die, yderligere Mulighed for Stik paa Kongen i Forcefarven samt paa Knegten.

3) Spadille Knegt Syv 4de i Spader, Konge 3die i Hjerter, Ruder Dame og Kløver Dame. Chance for 2 Stik i Trumf, 1 paa Kongen og yderligere Mulighed for Stik paa en af Damerne, hvis Spilleren ikke har begge Konger.

Paa Haandkortene bør der altsaa ikke lægges saa megen Vægt, og særlig ikke, naar der til Kongerne haves mindre Kort, som sætter Modspilleren istand til eventuelt at lade Kortet gaa over til den anden Modspiller. Paa den anden Side maa den Modspiller, der høist har Chance for 2 à 3 Stik i Trumf, men ingensomhelst Chance for Stik paa Haandkort, vel vogte sig for at tage Stik fra sin Makker, idet denne maaske da har Chance for at faa 4 Stik. Men ellers gjælder der for den Modspiller, der er Hovedmodspilleren, den Regel, at han for enhver Pris maa se at faa sine 4 Stik, og til Opnaaelse heraf skal han endog tage Stik fra Makkeren, naar han ellers rimeligvis vilde gaa glip af Stikket. Viser det sig under Spillets Gang, at de Chancer, hvorpaa Modspilleren har bygget Haabet om 4 Stik, glipper, maa han af al Magt se at faa Stikkene over paa den anden Modspillers Haand, saaledes at Rollerne altsaa nu blive ombyttede. Noget lignende gjælder, naar Makkeren alt har sine 2 Stik. Modspilleren skal da være meget forsigtig med at tage hans 3die Stik fra ham og

kun gjøre det, naar han selv mener at være sikker paa dog at faa 4 Stik, eller han paa en for Spilleren skadelig Maade dog tilsidst kan bringe denne i Mellemlaanden til Makkerens Trumfer.

Løvrigt kan opstilles følgende Regler:

A. *For Hovedmodspilleren.*

1) Som almindelig Regel bør denne Modspiller ikke i Begyndelsen af Spillet udspille Trumf, idet hans Trumfer i Almindelighed ville skades ved Opspil. Dog spilles Trumf

- a) naar han har mange ligestore høie Trumfer for at faa tvunget Spillerens høie Trumfer ud og derefter trække hans smaa. Ex.: Basta Konge Dame Knegt Sex 6te i Sort.
- b) naar han har en lang Trumffarve og ikke er ganske særlig stærk i Trumf, f. Ex. Ponto Dame 6te. En lille Trumf udspilles. Er Spilleren i Mellemlaanden, er Hensigten at faa ham til at spendere en stor Trumf, for at han ikke skal blive surcouperet af Baghaanden, og er han i Baghaanden, sker det for at faa Makkeren til at sætte en stor Trumf paa og mulig derved tvinge en af Spillerens store Trumfer ud.

Senere hen paa Spillet kan der langt oftere være Anledning til at spille Trumf, uden at

almindelige Regler kan gives herfor. Trumfspil vil navnlig være gavnligt, naar Spilleren viser sig at være meget svag i Trumf, og der saaledes er Haab om, at hans smaa Trumfer kunne blive trukne, endvidere, naar Modspilleren ved Udspil af Trumf kan sætte sig i Baghaanden paa Trumfer eller Haandkort. Et ofte forekommende Tilfælde er det, at Kampen i Avanceringspillet staaer væsentligst mellem Spilleren og Modspillerens Trumfer, idet disse to gjensidig ere renonce i hinandens udenvælts Farver. Hvis Spilleren sidder i Baghaanden for Modspilleren, vil det ofte i Slutningen af Spillet være rigtigt, at denne i Stedet for sin negative Force spiller Trumf op, for naar Spilleren kommer ind og spiller et Kort ud, Makkeren kan stikke, da hertil at tilkaste den negative Force, hvorved Spilleren tilsidst kommer i Mellemhaanden. Exempel: Modspilleren har 2 Stik hjemme og Spadille Ponto 4de i Trumf og en negativ Force; Spilleren har Manille Basta Konge 4de og 1 Fausse og ligeledes 2 Stik hjemme. Spiller Modspilleren her den negative Force ud, vinder Spilleren ved at stikke med sin lille Trumf og spille Faussen igjen, idet han i Baghaanden med Manille Basta Konge faer 2 Stik. Men spiller Modspilleren en lille Trumf ud, hvorved Spilleren faer sit 3die Stik, bliver denne Bete, hvorledes han end spiller, naar Modspilleren blot

undlader at stikke Faussen og den af Spilleren udspillede eller paastukne Fauxmatador.

2) Naar Modspilleren skal røre udenvælt Farver, maa han gjøre dette efter de ovenfor for Spilleren givne Regler om, ikke at forspilde Chance for Stik ved at røre Farver, der skades ved Opspil, og saavidt muligt at søge at avancere paa sine Stik, og derfor holde sine negative Forcer tilbage. Han kan derfor uden Fare udspille blanke Konger og Damer og, naar Spilleren er i Mellemlaanden, blanke eller et af 2 ligestore Mellemkort, idet han derved faaer Chance for at faa saadanne Kort hjem, hvis Makkeren har Mesterkortet i Farven. Til Spilleren i Baghaanden maa han nødig udspille saadant Mellemkort, da Makkeren ofte, naar han har Mesterkortet, maaske ikke tør undlade at stikke hermed, af Frygt for, at Spilleren ellers faaer Stikket. Navnlig senere hen paa Spillet kan han imidlertid blive nødt til at røre saadanne Farver, der skades ved Opspil, og skal han saaledes spille fra en Dame eller Knekt 2den, maa han, som almindelig Regel, spille sin høieste ud for den Mulighed, at Makkeren har Kongen og kan lade Modspillerens Kort gaa. Men hvis Makkeren ikke alt har sit Stik eller der er Rimelighed for, at Spilleren har 2 i Farven, eller det gjælder om at faa Makkeren ind, for at Spilleren kan blive sat i Mellemlaanden, eller

Modspilleren endelig anser det for sandsynligt, at Spilleren har Kongen, vil det ofte være rigtigst at spille den lille ud.

Hvis Modspilleren har andre Farver, bør han i Almindelighed vogte sig for at udspille Farver, hvori Spilleren er renonce, for at denne ikke skal faa smaa Trumfer hjem. Men er Spilleren i Mellemlaanden og Makkeren ogsaa er renonce i saadan Farve, er det i Reglen gunstigt at spille saadan Farve ud, dog at Modspilleren vel erindrer de om Avancering gjældende Regler, hvorfor han ofte, forinden nævnte Farve spilles ud, gjør rettest i at tage de Forcestik, han tror at være nogenlunde sikker paa, ligesom det jo ofte vil være skadeligt for ham at komme i Mellemlaanden, naar hans Makker har surcouperet Spilleren. Naar Modspilleren er stærk i Trumf og med Spilleren i Mellemlaanden har en lang Forcefarve, er det i Almindelighed heldigt at røre denne, da der er stor Chance for, at Spilleren gjentagne Gange kan blive surcouperet, naar Makkeren ogsaa er renonce. Til Opnaaelse heraf maa Spilleren her som altid spille sin laveste Force ud, saaledes, naar han har Konge Knekt Syv i Sort med Damen lagt, Syven ud. Er Spilleren derimod i Baghaanden, skal Modspilleren altid spille sin høieste Force ud, for ikke ved at spille Maske for Makkeren at tvinge denne til at stikke,

hvad han altid — udenfor Casquespil — bør gjøre, naar det ikke er Kongen, der føres ud. Er det henimod Slutningen af Spillet, bør Modspilleren ofte til Spilleren i Baghaanden spille en Force ud, hvori baade Makkeren og Spilleren er renonce, for naar Makkeren sætter en høi Trumf paa, enten derved at tvinge en høi Trumf ud hos Spilleren eller, naar han ikke stikker, sætte ham i Mellemlaanden paa Trumferne.

3) Naar Modspilleren er i Mellemlaanden eller Baghaanden, maa hans Spillemaade rette sig efter Hovedprincippet at faa saamange Stik som muligt, dog paa Makkerens Bekostning kun, naar han selv ellers vilde gaa glip af sine Stik.

Er han i Baghaanden, skal han i Almindelighed overstikke Spillerens Kort og saa lavt som muligt, dog at han navnlig i Slutningen af Spillet ofte ved Udspil af Trumfer vil have Fordel af at undlade at stikke for at kunne sætte sig i Baghaanden. Dette Hensyn bevirker ogsaa, at han med Trumfer som Spadille Konge 5te endog i Begyndelsen af Spillet i Almindelighed ikke bør stikke den fra Spilleren udspillede Fauxmatador. Stik fra Makkeren skal han altsaa ogsaa jevnlig tage, men faer han ikke ved at overstikke Makkeren større Chancer for Stik end ved at undlade det, bør han aldrig stikke og navnlig aldrig, naar han sikkert kan gjøre Bete ved at

lade Makkeren beholde Stikket, medmindre han naturligvis er sikker paa at gjøre Spilleren Codille ved at stikke. Om der skal stikkes eller ikke, beroer tidt paa, om Spilleren derved kommer i Mellemhaanden eller ikke.

Hvis Modspilleren er i Mellemhaanden og Spilleren i Forhaanden, maa Modspilleren, naar han har den udspillede Farve, i Almindelighed stikke og saaledes, at han ikke risikerer ufrivilligt at blive stukket over af Makkeren. Har han f. Ex. i Trumf Manille Ponto Dame To, bør han stikke med Damen, da han jo dog kun kan vente 3 Stik i Trumf. Men har han f. Ex. Spadille Basta Konge Knegt, bør han stikke med Knegten for at beholde Chancen for 4 Trumfstik. Kan han ikke stikke en udspillet Trumf uden uforholdsmæssigt høit, kan han forsøge at lade den gaa til Makkeren. Dog bør dette ikke gjøres, hvis han svækker sig uforholdsmæssigt i Trumf ved Tillægning af en lille. Har han saaledes Spadille smaat 3die, bør han ikke stikke en udspillet Trumf Dame med Spadille. Men har han Spadille Basta Firen Treen, maa han ikke svække sin gode Trumffarve, men skal stikke en hvilken-somhelst Trumf udenfor Manille med Basta, og har han i Steden for Firen Fem'en, og Firen spilles ud, gjælder det samme, da han ellers rimeligvis bliver overstukket af sin Makker.

Hvis det er udenvælts Farve, Spilleren har ført, skal Modspilleren altid stikke, hvis »Makkeren« vides ingen at have, saa lavt som muligt, og i modsat Fald saa, at »Makkeren« ikke nødsages til at stikke over. Der maa derfor ikke stikkes for lavt, f. Ex. aldrig uden i yderste Nødsfald med en sort Fire eller Fem, og man bør ikke gjøre Regning paa at faa mere end 2 Stik i Farven, altsaa i Almindelighed bør der stikkes med den næststørste.

Er Modspilleren renonce i en af Spilleren ført udenvælts Farve, maa han som almindelig Regel stikke, hvis det er en Force, altsaa altid, naar Farven føres 1ste Gang, Kongen og i Almindelighed Damen, da Spilleren tidt spiller Maske. I Casquespil bør tidt ogsaa lavere Kort stikkes. Om han ellers skal stikke, beroer paa, om han ved Undladelse rimeligvis vilde gaa Glip af Stik, f. Ex. bør med Spadille Manille 3die i Almindelighed stikkes for at sikre det 3die Stik. Men har han ved ikke at stikke dog gode Chancer for at faa sine Stik, kan han overlade »Makkeren« Stikket, hvad der dog i Almindelighed kun skal gjøres, naar denne ikke alt har sit Stik.

Hvis Makkeren er i Forhaanden og Modspilleren i Mellemlaanden, vil Forhaanden yderst sjældent spille Trumf. Skulde det dog ske og en lille Trumf udspilles, maa Modspilleren, hvis

han er svag i Trumf, stikke sin høieste i, da han maa formode, at Makkeren er stærk i Trumf og vil have Spillerens høieste Trumfer ud. Dog bør han som almindelig Regel i Slutningen af Spillet, naar han med sine alt gjorte Stik og de Kort, han har paa Haanden, er sikker paa sine 4 Stik, undlade at stikke høit, naar han derved vilde forspilde sine Chancer. Fører Makkeren en høi Trumf ud, bør Modspilleren i Almindelighed ikke stikke, med mindre han kan gjøre det uden Skade for sine Trumfer. Saaledes skal han med Basta Dame Knægt 4de i sort Trumf stikke Makkerens Konge, da han dog derved beholder Chancen for 2 Stik i Trumf. Naar Makkeren fører udenvæltts Farve, bør Modspilleren altid stikke med Mesterkortet, om han har det. Har han det ikke, og et Mellemkort spilles ud, bør Modspilleren stikke, hvis han har Kortet lige over og under. Men i modsat Fald bør han, navnlig i Begyndelsen af Spillet, undlade at stikke, altsaa ikke en udspillet Knægt med Damen, da det er sandsynligt, at Spilleren i Baghaanden dog stikker, hvorved Modspillerens Mellemkort maaske bliver en Force. Føres en lille ud fra Makkeren, maa i Almindelighed stikkes med den høieste, ogsaa da det er muligt, at Makkeren maaske har Kongen. Er Modspilleren renonce i den af Makkeren førte Farve, bør han altid stikke med

Trumf, naar det ikke er Mesterkortet og Farven føres 1ste Gang. Men er det Mesterkortet, eller Farven føres 2den Gang og Modspilleren skal stikke, maa han vide, at han er udsat for Surcoup af Spilleren, og han maa derfor være meget forsigtig med at stikke, og hvis han har en værdiløs Fausse i Almindelighed hellere afkaste denne, end udsætte sig for Surcoup, dog at han selvfølgelig stikker, naar han ellers rimeligvis ikke kan faa sine Stik.

B. *Regler for »Makkeren«.*

Af foranstaaende vil ogsaa fremgaa Hovedtrækkene i Makkerens Opgave, som bestaaer i at lade Modspilleren faa saamange Stik som muligt ved Siden af, at han i Almindelighed maa se at sikre sig sit Stik, men aldrig paa Modspillerens Bekostning. Skulde »Makkeren« i Løbet af Spillet faa sit 2det Stik, maa han bestræbe sig for at faa det 3die og 4de, det 3die paa Modspillerens Bekostning dog kun, hvis Spilleren derved sættes i Mellemlaanden, og »Makkeren« ellers vilde gaa glip af Stik.

1) Naar skal »Makkeren« spille Trumf? Herom vil der i Almindelighed kun være Tale, naar Spilleren er i Mellemlaanden, da Opspil gennem Modspillerens Trumfer til Spilleren i Baghaanden i Almindelighed er høist fordærligt. Skulde »Makkeren« paa Slutningen af Spillet dog

blive nødt hertil, maa han spille sin høieste Trumf ud for at styrke Modspillerens Kort, hvis Spilleren stikker. Hvis derimod Spilleren er i Mellemlaanden, er det ofte rigtigt med 1 eller 2 smaa Trumfer eller med enkelte blanke store (dog ikke Matadorer) at spille en af disse ud; dog bør »Makkeren« udvise Forsigtighed hermed, da det ofte kan være Spilleren om at gjøre at komme ind for at trække Trumferne. Endvidere bør »Makkeren« ikke spille Trumf, naar han selv kun har en enkelt Trumf og dertil en Renonce, som er hans eneste rimelige Chance for Stik. Paa Slutningen af Spillet er der i Almindelighed mere Anledning til at spille Trumf, navnlig naar det under Spillets Gang har vist sig, at Spilleren ikke selv rører Trumf.

2) Naar »Makkeren« skal spille udenvælts, maa han navnlig i Begyndelsen af Spillet vogte sig for at røre Farver, hvori han har Kongen. Er Spilleren i Mellemlaanden, er det i Almindelighed fordelagtigt at udspille en Farve, hvori han har en lille Singleton. Men er Spilleren i Baghaanden, maa »Makkeren« helst spille sit høieste Mellemlaand kort ud og uden Hensyn til, om det er Singleton eller ikke. Dog maa »Makkeren«, *naar han kun har faa Chancer for at faa sit Stik*, nødig røre Farver, hvori han forspilder saadan Chance, altsaa nødig spille fra en Dame eller Knægt 2den.

Nødsages »Makkeren«, navnlig senere paa Spillet, til at røre Farver, hvori han har Kongen, bør han i Almindelighed spille en lille ud for om Modspilleren mulig kan faa Stikket. Men er Modspilleren i Mellemhaanden, maa han være meget forsigtig hermed, da han risikerer, at baade denne og Spilleren ere renonce, og at Modspilleren altsaa uventet bliver surcouperet. Hvis han derfor har mange i Farven (eller lagt mange) og Faren for Surcoup derfor er stor, maa han hellere spille Kongen ud. Dette bør han ogsaa gjøre, selv om han kun har faa i Farven, naar Modspilleren allerede har saamange Stik, at han rimeligvis ikke behøver Stik i den omspurgte Farve.

»Makkeren« skal i Almindelighed ikke, navnlig ikke, naar han i Begyndelsen af Spillet er kommet ind, spille Farver ud, som tidligere ere førte enten af Spilleren eller Modspilleren, men maa føre nye Farver ud, særlig naar Spilleren er i Mellemhaanden. Er det paa Slutningen af Spillet, er det derimod i Almindelighed rigtigst at spille Modspillerens Renoncefarver, særlig naar Spilleren er i Mellemhaanden.

3) »Makkeren« er i Mellemhaanden eller Baghaanden. Er Trumf udspillet af Spilleren, bør han i Almindelighed ikke stikke, naar han alt har sit Stik. Ikke heller bør han stikke, naar han mener, at Modspilleren kan faa Stikket, men

dog, naar han foruden Kortet lige over det udspillede har Kortet lige under, eller han har 2 Kort ved Siden af hinanden lige over det udspillede Kort eller endelig, naar det rimeligvis vilde koste Modspilleren en uforholdsmæssig stor Trumf at stikke. Selv om »Makkeren« véd, at Modspilleren ikke kan stikke, idet f. Ex. Manille er spillet ud, medens han selv har Spadille, er det dog ofte og særlig mod Slutningen af Spillet rigtigt at holde Spadille tilbage for ikke at bringe Modspilleren i Mellemløbet.

Er Trumf udspillet af Modspilleren og »Makkeren« er i Mellemløbet, bør han i Almindelighed stikke med sin høieste Trumf, medmindre den udspillede er lige under. I Slutningen af Spillet bør »Makkeren« dog, naar han ikke har sit Stik, men Beten er sikker, naar han ikke stikker, undlade dette f. Ex. paa Manille 3die.

Har Spilleren spillet udenvælts Farve ud, bør »Makkeren« kun stikke, hvis han ikke mener at Modspilleren kan, derfor stikkes som Regel en udspillet Konge eller Dame med Trumf. Men er et mindre Kort udspillet, bør »Makkeren« som Regel lade det gaa til Modspilleren. Har »Makkeren« den førte Farve, kan han altid uden Risiko stikke med Kortet lige over, dog at han eventuelt passer ikke at forspilde nødvendige Chancer for Stik. Har han ikke Kortet lige

over og med Mesterkortet i Farven kun kan stikke med et høit Kort, maa han, hvis det udspillede Kort er meget lille, f. Ex. en Tre eller Fire, lade det gaa til »Makkeren«. Hvis det udspillede Kort er større, f. Ex. Knægten, bør han i Almindelighed stikke med sin Konge, medmindre det for at gjøre Bete er nødvendigt, at Modspilleren faaer Stikket hjem, da han saa maa løbe den Risiko, at Kortet ikke stikkes. I Slutningen af Spillet og naar »Makkeren« har sit Stik, vil det undertiden være rigtigt ikke at stikke, selv om det er rimeligt, at Modspilleren ikke kan, nemlig naar denne ved saadan Stikken vilde blive sat i Mellemhaanden.

Har Modspilleren i Forhaanden spillet udenvælt Farve ud, bør »Makkeren« i Mellemhaanden som Regel stikke, naar Stikket ellers vilde gaa til Spilleren. Derfor stikkes — udenfor Casque — alle af Modspilleren i en 1ste Gang ført Farve udspillede Kort, som ikke er Konger, med Trumf. Har »Makkeren« Farven og Mesterkortet deri, maa han i Begyndelsen af Spillet og særlig naar han ikke selv har sit Stik eller sikker Udsigt hertil, stikke Modspillerens Mellemkort med Kongen. Men paa Slutningen af Spillet kan det ofte være Modspillerens eneste Chance for at faa det 4de Stik, og »Makkeren« bør da forsøge at lade Kortet gaa. Lignende Regler

gjælde, naar Modspilleren spiller andre tvivlsomme Kort ud, f. Ex. naar der, efterat Kongen er faldet i en Farve, 2den Gang spilles et Mellemkort ud. Spiller Modspilleren negative Forcer ud — naar Kongen er faldet, maa Damen i Almindelighed 2den Gang ført anses for en *positiv* Force — bør »Makkeren« som almindelig Regel kun stikke, hvis han kan sætte mindst en mellemstor paa, som kan drive Spillerens større Trumfer. Han bør altsaa aldrig stikke med smaa Trumfer, da det kun giver Spilleren Lejlighed til at overlade ham Stikket. Men med store Trumfer bør særlig mod Slutningen af Spillet stikkes den høieste paa for at tvinge en høi Trumf ud hos Spilleren. Dog bør ikke stikkes, hvis derved forspildes sikker Udsigt til at gjøre Bete, f. Ex. naar Modspilleren har sine 4 Stik, og han selv er sikker paa sit ved ikke at stikke.

Hvis Makkeren er i Baghaanden, skal han som almindelig Regel stikke Spillerens, men ikke Modspillerens Kort. Dog gjælder ofte i Slutningen af Spillet, at Makkeren maa tage sig meget iagt for at sætte eller lade Modspilleren blive i Baghaanden, hvad medfører paa den ene Side, at Makkeren ofte paa dette Tidspunkt skal undlade at overstikke Modspilleren, naar han vel at mærke har sit Stik i Forveien, og paa den anden Side, at Makkeren, naar han vel at mærke

ikke har sit Stik, skal overstikke Modspilleren for at sætte Spilleren i Mellemhaanden.

Skal »Makkeren« afkaste eller tillægge Kort, maa han passe vel paa, at han ikke beholder store blanke Kort tilbage i enten Trumf eller andre Farver, da det meget ofte ellers vil ske, at han ufrivilligt maa overstikke Modspilleren. Er det givet, at Modspilleren er renonce i en Farve, bør Makkeren afkaste de laveste; er det Spilleren, der er renonce, maa han afkaste de høieste, og er Ingen renonce, eller Situationen er uoplyst, maa han altid holde det laveste til den høieste og altsaa i Almindelighed afkaste de mellemste. Har han blanke Konger, maa han i Tilfælde af Renonce i en udspillet Farve afkaste disse, hvis han enten har sit Stik eller har gode Chancer for paa anden Maade at faa det. Har han et Mellemkort 2det, f. Ex. Damen eller Knekten, og Kongen spilles ud, bør han i Almindelighed, hvis Modspilleren har spillet Kongen ud, lægge den lille til, men hvis Spilleren har spillet den ud, den store til, naar ikke Modspilleren her viser renonce eller tillægger et Kort, hvoraf det kan sluttes, at han ikke har flere i Farven.

Undertiden vil ogsaa Makkerens Trumfer alene ved deres Antal kunne genere Modspilleren. Naar Spilleren nemlig øiensynlig kun har ganske faa Trumfer, og disse stikkes bort paa Modspillerens

negative Forcer, medens Modspillerens Trumfer stikkes bort paa Spillerens Forcer, vil Makkeren undertiden gjøre rettest i, naar Modspilleren har stukket eller skal til at stikke, da at tillægge Trumfer, blot for at blive af med dem, men Tilfældet er forøvrigt temmelig sjældent.

Naar Spilleren spiller paa *Tout*, maa Modspillerne nøie efterregne, hvormange Trumfer Spilleren maa have, for deraf at udlede, hvormange udenvælts Kort han har paa Haanden. Er det kun 1, skal Modspillerne altsaa holde Farver, hvori de have Konger; er det derimod 2 eller 3, skal der i Almindelighed holdes Farver, hvori de ikke have Konger, men f. Ex. en Dame eller Knegt 2den.

Ved Modspil i *Mortspil* er det en Hovedregel, at Forhaanden skal røre sin længste Farve, da man derved har Chance for, at Modspillerne ere renonce. Man bør i Almindelighed ikke føre de Farver, hvori Spilleren har vist sig at have Kort, da man let forcerer disse for ham. Derimod bør hans Renoncefarver som Regel føres, dels for at svække ham i Trumf, dels for mulig at sætte ham under Surcoup. Iøvrigt gjælder de samme Regler herfor som for alt andet Modspil, og navnlig det gavnlige i, at Spilleren kan komme

i Mellemhaanden, særlig paa Trumferne. Om Modspillernes Stik blive fordelte eller ikke, er her ganske ligegyldigt, da Spilleren for at vinde, skal have et bestemt Antal Stik.

B. Spil og Modspil i Nolospil.

I. Spilleren.

1) Naar Spilleren skal spille ud, maa han helst vælge den Farve, som skades mindst ved Opspil, f. Ex. hellere spille fra Hjerter Syv Fem end fra Ruder Syv Fire. Har Spilleren de 2 laveste Kort foruden flere i en Farve, og denne skal føres, skal Spilleren spille et af de laveste ud. Har Spilleren en lang Farve, men ikke den næstlaveste i denne, bør Spilleren vogte sig vel for at spille den laveste ud, men hellere føre *sin* næstlaveste. En lang Farve skal Spilleren i det Hele være forsigtig med at røre, da der er mere Sandsynlighed for, at begge Modspillerne ere renonce i denne end i andre Farver. Blanke Kort kan Spilleren i Almindelighed spille ud med Fordel, dog fraaades dette, naar de ere høiere end den næstlaveste og Spilleren har Chance for ved Renoncer i andre Farver at kunne faa saadanne Kort afkastede. I visse Tilfælde kan det dog være rigtigt at spille de lange Farver fremfor de korte. Har Spilleren nemlig ingen Bund i saadan Farve, idet han f. Ex. har den

næst- og 3die laveste, foruden flere, kan han spille den 3die laveste ud i Haab om, at Mellemhaanden, naar han har det laveste Kort, skal lægge dette til, hvorved Spilleren opnaaer at faa Bund i Farven; saaledes bør paa Ruder Sex Fem Fire Konge Fem'en spilles ud, ikke Sex'en, da Mellemhaanden saa neppe vil spendere sin Syv, idet han maa gaa ud fra, at Baghaanden har Kort i Farven, ej heller Fire'n, da Mellemhaanden og Baghaanden nemt ville fatte Mistanke til, i hvilken Hensigt Kortet er udspillet. En anden Grund til at spille den lange Farve ud er den, at Spilleren har farlige Kort i andre Farver, som han gjerne vil af med. Han bør derfor ikke spille sine korte Farver, da der saa er mindre Sandsynlighed for, at Modspillerne føre dem igjen, og derved give Spilleren, der nu er bleven renonce, Leilighed til Afkast. Saaledes bør paa Ruder Syv Fem Fire Tre, Spader Konge 3die en blank Hjerter og en do. Kløver Ruder Fem udspilles, men ikke Hjerter eller Kløver. Der kunde ogsaa være Tale om at spille Spader, fordi Spilleren har det høieste Kort, som han dog ikke kan undgaa at faa, hvis Farven føres 3 Gange, men har han Damen i Stedet for Kongen, bør Farven ikke udspilles, da han, selv om Farven føres 3 Gange, har Chance for at slippe fri, nemlig naar Kongen sidder høist 3die hos Mellemhaanden. Naar Spilleren derfor

har Kongen 2den, kan han i Almindelighed lige-
saagodt selv spille Farven ud, da han derved faaer
en Chance mindre for, at Modspillerne røre den
af ham førte Farve. Kommer Spilleren i Løbet
af Spillet ind (hvorved han altsaa er bleven Bete),
maa han vogte sig vel for at røre Farver, som
Modspillerne have ført, men er holdt op med, da
der er stor Rimelighed for, at de ikke have flere
i Farven. Er det paa en Kjøbenolo, at Spilleren
er kommen ind, gjør han undertiden, naar Spillet
er noget fremskredet, og han har et meget farligt
Kort og stor Udsigt til at faa mange Stik, om
han senere kommer ind paa dette, rettest i hellere
at tage dette Stik til, da han jo alligevel har
tabt sin Nolo, end at udsætte sig for maaske at
faa 4—5 Stik til. I Rennolo bør han naturligvis
aldrig gjøre dette.

2) Hvad skal Spilleren lægge til, naar Mod-
spillerne spille ud?

I Almindelighed skal de Kort i den udspillede
Farve tillægges, som ere de høieste, der *ikke*
stikker Modspillernes høieste Kort. Har han flere
saadanne ved Siden af hinanden, bør det laveste
i Almindelighed tillægges, for mulig at afskrække
Modspillerne fra at føre Farven mere, da det altid
er uheldigt for Spilleren, at hans lange Farve
bliver spillet flere Gange af Modspillerne, idet
den anden Modspiller let derved bliver renonce

og faaer Lejlighed til Afkast af Kort i andre Farver.

Dog skal Spilleren i visse Tilfælde stikke.

Hvis han nemlig i en ført Farve foruden sit lille Kort, der kan gaa under Modspillernes, kun har et enkelt stort Kort, og der derhos er al Sandsynlighed for, at Farven føres 2den Gang, hvorved Spilleren nødsages til at stikke, skal han, hvis han da ikke har noget Kort at spille sig ud paa, hellere stikke først og derefter føre sit lille Kort. Har han saaledes tilbage 4 Rudere (og denne Farve har været ført af Modspillerne, men de have hørt op hermed) og Spader Konge Spader Es, bør han, naar Spader da føres 1ste Gang, stikke med Kongen og derefter føre Esset, da han i modsat Fald efter al Sandsynlighed faaer 5 Stik (6 Beter) i Stedet for 1 Stik (2 Beter). Men har han Kort at spille sig ud paa, bør han aldrig stikke, da der jo er den Chance, at Farven ikke føres 2den Gang, og han derhos ikke er værre stillet, om han kommer ind 1ste eller 2den Gang. Det Anførte gjælder kun Kjøbenolo.

Endvidere kan der være Tale om at stikke, naar der er 2 Kort mellem Spillerens laveste og næstlaveste Kort, altsaa naar Spilleren f. Ex. har Spader Es og Fire eller Hjerter Syv og Fire, og et af de mellemliggende Kort spilles ud af Forhaanden, medens Spilleren er i Mellemliganden.

Spilleren bør da her i Almindelighed stikke med Firen i Begyndelsen af Spillet, men naar Spillet er nogenlunde fremskredet undlade det, fordi det i Begyndelsen af Spillet er antageligt, at Forhaanden udspiller en Singleton, hvorfor Spilleren, naar Baghaanden har det andet mellemliggende Kort, alligevel bliver Bete; men er det ikke en Singleton, har Forhaanden rimeligvis det 2det mellemliggende Kort, og derfor er det til Gavn for Spilleren, at han har tilbageholdt sit laveste Kort, idet han ellers bliver Bete, hvis Baghaanden kun har havt 1 i Farven. Naar han senere ikke skal stikke, er det, fordi der er Rimelighed for, at Forhaanden, efter at andre Farver ere spillede ud, nu forsøger om Spilleren skulde have kjøbt et større Kort i denne Farve. Han har da rimeligvis flere i Farven, og der er ikke mere Sandsynlighed for, at han har det 2det mellemliggende Kort, end Baghaanden, hvis Kortet i det Hele er inde, og har Baghaanden det, vil Spilleren jo blive Bete ved at stikke.

Hvis Spilleren i det Hele ikke kan undlade at stikke Modspillernes Kort, maa han naturligvis i Baghaanden stikke saa høit som muligt. Men i Mellemlighaanden er der jo Chancer for, at Baghaanden kan overstikke Spillerens Kort, og han bør derfor i Almindelighed stikke saa lavt som muligt. Et særeget Tilfælde er, at han har Farvens

næst- og 4de laveste Kort, medens Forhaanden udspiller Farvens laveste Kort. Her bør han i Overensstemmelse med de ovenangivne Regler i Begyndelsen af Spillet stikke med det 4de laveste Kort, men senere hen paa Spillet med det næstlaveste.

Er Spilleren renonce i en udspillet Farve, bør de Kort afkastes, som der er størst Fare ved at beholde, f. Ex. bør Knægt afkastes, naar man har den 3die, selv om man har Kongen i en anden Farve, naar den er 4de. I Almindelighed ere blanke Mellemkort særlig farlige og bør først afkastes. Det kan imidlertid være, at Spilleren efter Spillets Gang kan vide, at naar den ene Modspiller kommer ind, at han da vil føre en bestemt Farve, hvori den anden Modspiller er renonce; han maa da passe særlig paa den Farve. Har en af Modspillerne f. Ex. meldt Grand-Tourné, som er bleven afslaaet af Spillerens rene Nolo, og den 2den Modspiller har udspillet Spader Konge og derefter en Farve, hvori Spilleren er renonce, bør Spilleren naturligvis, naar han har Spader To tilbage, afkaste denne fremfor ethvert andet Kort, selv blanke Konger, ja endog fremfor en større Spader, det sidste da Modspilleren muligvis vil lade sig dupere af Afkastningen og af den Grund ikke føre Spader.

II. *Modspil i Nolo.*

Hver af Modspillerne, særlig den der er i Forhaanden eller først kommer ind, bør strax jugere over sine Kort med Hensyn til, om der er særlig gode Chancer for, at Spilleren kan tages paa hans Kort eller saadanne Chancer ere mindre gode eller endog lig Nul. I første Fald skal *han* i Almindelighed lede Spillet, i sidste skal han derimod, ialtfald foreløbig, overlade Ledelsen til den anden Modspiller. Det sidste Tilfælde er langt det hyppigste, og Modspilleren skal her, saafremt han har en Singleton, spille den, for at Makkeren, saasnart han er kommen ind, kan spille Kuløren igjen. Herved opnaaes 2 Ting, først Mulighed for at Makkeren kan tage Spilleren, hvis han har lavere Kort end denne i den først udspillede Farve, og dernæst, at 1ste Modspiller i andre Farver kan kaste sine høie Kort af, hvorved 2den Modspiller, naar han vedbliver at følge sin Makker ved at udspille de Farver, denne afkaster, saalænge Spilleren bekjender, maaske tilsidst kan tage Spilleren. Ved Afkastningen maa 1ste Udspiller se hurtigst muligt at blive renonce og derfor afkaste de korte Farver før de lange, men ellers naturligvis de daarligste Farver først. Har han den næstlaveste eller laveste i en Farve, bør han i Almindelighed ikke afkaste denne Farve, men hellere andre, som kunne være

mere farlige. Ofte kan 1ste Modspiller, navnlig fremme i Spillet, have saa gode Kort i forskjellige Farver, at Makkeren for hans Skyld kan komme med hvad han vil, f. Ex. det laveste Kort i en Farve. Han maa da give denne det tilkjende ved at afkaste et Kort, som Makkeren véd er ganske ufarligt, da heri ligger, at han ikke har daarlige Farver. Hvis 1ste Modspiller har flere Singleton'er, bør han af disse udspille den mindste for at kunne kaste den større af, naar Makkeren svarer ham; han bør derfor heller ikke, hvis Makkeren ikke kan stikke den første Singleton, spille sin anden Singleton ud, medmindre det er antageligt, at Makkeren er renonce i den først udspillede Farve. Har 1ste Udspiller ingen Singleton'er, skal han i Almindelighed ikke røre Farver, hvori han har det laveste eller begge de 2 næstlaveste Kort, men hellere se Tiden an, om Makkeren ikke skulde røre Farven eller under Spillets Gang kaste sig renonce i den. I Valget mellem andre Farver skal 1ste Udspiller, naar Spilleren er i Mellemløbet, helst røre Farver, hvori han har smaa Kort og altid spille de smaa Kort ud før de større. — Den anden Udspillers Opgave er i Virkeligheden givet med Ovenstaaende, idet han, naar han kommer ind, bør svare sin Makker ved Udspil af de laveste Kort i de af Makkeren forlangte Farver. Men

anser han det for umuligt eller saagodt som umuligt at tage Spilleren paa sine Kort, bør han, hvis han er i Besiddelse af Singleton'er, spille den laveste af disse ud i Stedet for at svare 1ste Udspiller, og det bliver da dennes Sag at spille den 2den Udspiller oprindelig tiltænkte Rolle ved at svare denne i dennes udspillede og efterhaanden afkastede Farver.

Hvis 1ste Udspiller har saadanne Kort, at han decideret mener, at Spilleren maa falde paa disse, bør han ikke udspille Singleton'er, men hellere sin længste Farve, navnlig naar han ikke har det laveste Kort i den, for om Makkeren kunde blive renonce og ved Afkast vise, hvilken Farve han derefter kan antages at være renonce i, og 1ste Udspiller maa da følge 2den Udspiller i de af denne efterhaanden afkastede Farver. Som Exempel paa saadanne Kort kan nævnes, at 1ste Udspiller har Konge Dame stort 4de i Kløver, Spader Es og Syv, Hjerter Syv To og Ruder Dame blank. Her bør altsaa spilles Kløver og i ethvert Fald i Rennolo fra Toppen for at give Makkeren Leilighed til Afkast.

Iøvrigt kan anføres følgende Regler:

Modspillerne maa passe vel paa ikke at spille feilagtigt ud, da Udspil fra den ene Modspiller, hvor den anden skulde spille ud, berettiger

Spilleren til at fordre Udspil i hvilken Farve han vil.

Naar Spilleren har Forhaanden, bør den Modspiller, der kommer ind, i Almindelighed ikke svare ham i den udspillede Farve, da det tidt er en Singleton, der er udspillet. Dog kan der svares, naar den 2den Modspiller har vist Renonce eller maa formodes at være det, hvis 1ste Modspiller enten har meget lave Kort i Farven eller har andre Farver, hvori han har Haab om at tage Spilleren, naar Makkeren har kastet sig renonce heri. Er Spilleren derimod kommet ind under Spillets Gang, er det ofte rigtigt at spille Kuløren tilbage.

Er Spilleren i Baghaanden, og Makkeren fra Forhaanden har ført et Kort ud, bør Mellemlhaanden kun stikke, hvis han har Kortet lige over det udspillede, men som almindelig Regel aldrig, naar der blot er et imellem, altsaa ikke en udspillet Knægt med Kongen, da Spilleren kan have Damen. Dog bør altid stikkes, naar Mellemlhaanden maa gaa ud fra, at det er Singleton, der udspilles, og han derhos har Farvens laveste eller næstlaveste Kort og kun dette til det, han skal stikke med.

Naar Spilleren fra Forhaanden spiller et Kort ud, som Mellemlhaanden ikke kan stikke, bør denne i Almindelighed undlade at stikke,

medmindre det er Farvens næstlaveste Kort, der føres, da Mellemlhaanden saa hellere bør stikke, idet det er rimeligt, at Makkeren har Farven. Men har Mellemlhaanden mange i Farven, bør han lade det udspillede Kort ustukket. Omvendt skal Mellemlhaanden undertiden stikke selv høiere Kort end det 3dielaveste, naar han med det laveste Kort paa Haanden maa formode, at Spilleren har flere i Farven og gjerne vil have det laveste Kort ud. Dette vil navnlig være Tilfældet, naar der spilles Rennolo eller Spilleren i Udspillet begynder med saadant forholdsvis høit Kort.

Ofte vil det under Spillet's Gang vise sig, at Spilleren sandsynligvis har 2 lange Farver, idet han er renonce i én Farve og paa Renoncen tilkaster meget smaa Kort i en anden Farve. Har nogen af Modspillerne da det laveste Kort i en af de tilbageværende andre Farver, maa han paa enhver Maade se at faa Makkeren til at kaste sig renonce i denne Farve ved enten at føre Farven selv, naar han har flere i den, eller ved at udspille andre Farver, hvori Makkeren er renonce, (og dette skal han endog gjøre selv om Spilleren ogsaa begynder at kaste af i den omspurgte Farve, naar han blot ikke vedbliver forlænge dermed), for da tilsidst at tage Spilleren ved Udspil af det laveste Kort. I saadanne Tilfælde, naar


Modspilleren er sikker paa at tage Spilleren, kan det, selv om Makkeren alt har vist sig renonce, være rigtigt først at spille en enkelt stor ud i Farven, for at Spilleren ikke kan spille sig ud ved at føre Farven tilbage, men saadant Experiment er ofte farligt og er i Almindelighed kun tilraadeligt i Kjøbenoloer, naar der derved er Chance for, at Spilleren kan faa mange Beter ved ikke at kunne spille sig ud.

Spilleren er som almindelig Regel uheldigt stillet, naar han er i Mellemlaanden, idet han da til Forhaandens smaa Kort ogsaa selv maa tillægge smaa Kort, medens Baghaanden da kan paastikke store og mulig føre smaa Kort igjen. Det er derfor altid heldigt, naar Forhaanden har 1, 2 eller 3 smaa Kort, særlig ved Siden af hinanden, da at spille disse ud, naar Spilleren er i Mellemlaanden. Derfor bør den Modspiller, der sidder lige bagved Spilleren, i Almindelighed ikke røre Farver, hvori han til 1 eller 2 temmelig smaa Kort har et høit, men hellere vente til Makkeren fører Farven.

Ved Afkast i Tilfælde af Renonce i førte Farver maa man altsaa først afkaste de korte daarlige Farver før de længere og ikke holde op med Afkast i denne Farve, før man har renonceret sig. I Reglen bør man ikke afkaste de Farver, Spilleren eller Ens Makker selv har ført,

da der er Rimelighed for, at der heri er Renoncer paa de andre Hænder. Har man den laveste i en Farve, bør man i Almindelighed ikke kaste af fra denne, men gjør man det, maa man i Almindelighed ikke holde det laveste Kort blankt tilbage.

REGNSKABSFØRELSEN.

I Almindelighed spiller man med stigende Beter, saaledes at Beterne stige, efterhaanden som Spillet rykker frem og der sættes nye Beter. Den simpleste Form for Regnskabsførelsen er da at give enhver af Deltagerne en ved 2 Diagonaler over et firkantet Stykke Papir betegnet Plads saaledes  og i den for hver især af Deltagerne bestemte Trekant at antegne hans Beter. Naar Partiet begynder, gives der Enhver især af Deltagerne en Bete (Stambeten). Foruden disse Beter tegnes i den vedkommende Trekant de Beter, som hver især af Deltagerne under Partiet sætter.

Naar et Spil vindes, slettes 1 (i Nolospil 2) af de tegnede Beter og saaledes, at hvis vedkommende Betehaver ikke selv vinder Spillet, han da udbetaler den Vindende et til Betens Størrelse svarende Antal Points, i hvilket Øjemed hver af Deltagerne i Almindelighed forsynes med et lige stort Antal Jettons, hvis Pengeværdi i Forvejen er fastsat. Foruden Beten eller i Nolospil og i det som Solo Tout meldte Spil 2 Beter, faer

man ved at vinde en Solo, Grand Tourné eller Rennolo, ligesom ogsaa naar man spiller Tout, tillige Honnører. Ved Honnører forstaaes et vist Antal Points, udbetalte af hver især af Deltagerne.

Undertiden spiller man med »Solokop« 3: Enhver af Deltagerne lægger strax ved Partiets Begyndelse en Honnør i en Pouille. Vindes der saa et Honnørspil, tages Solokoppen 3: Pouillens Indhold hjem, og der skydes paany i den. Men tabes et Honnørspil, lægges der ligesaameget i Pouillen, som Spilleren vilde have vundet, og naar der saaledes flere Gange efter hinanden er tabt Honnørspil, vil Solokoppen jo kunne stige ret betydeligt; Risikoen ved at spille et Honnørspil kan altsaa blive temmelig stor. Ved Regnskabets endelige Opgjørelse deles Solokoppen naturligvis lige mellem Deltagerne.

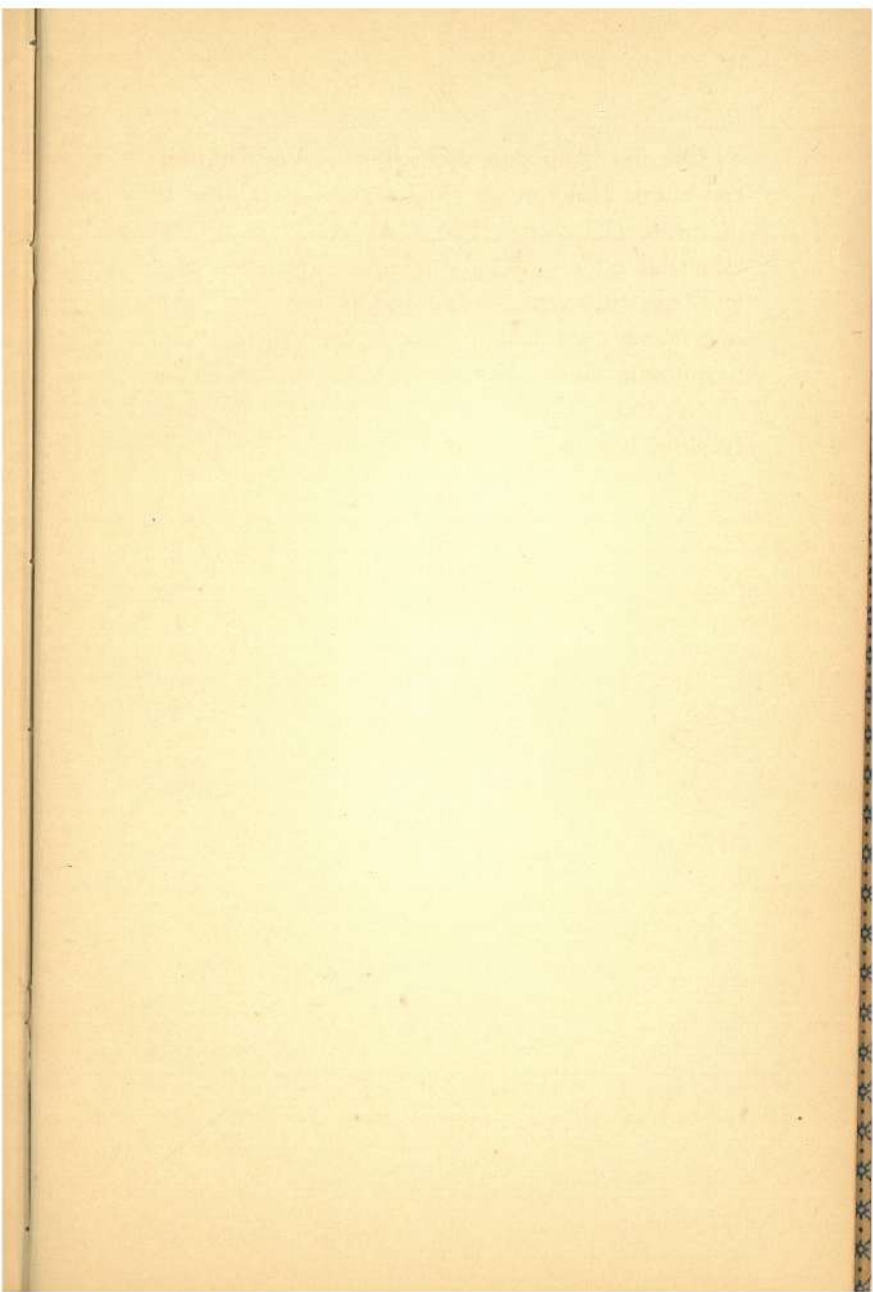
Tabes Spillet, sættes i Trumfspil udenfor Mort 1 Bete, hvis ingen af Modspillerne har flere Stik end Spilleren, eller hvis Spillet kastes; ellers 2 Beter undtagen ved Remis en quatre. Endvidere tabes ved Solo- og Grand Tourné Honnører til de andre Deltagere. I Mortspil sættes for kastet Spil 1 Bete ellers henholdsvis 2 eller 3 Beter. Tabt Tout giver kun tabte Honnører, men vundet Spil. Ved tabt Solo Tout sættes 2 eller 3 Beter, eftersom Modspillerne faae 1 eller flere Stik. Tabt Rennolo straffes med 2 eller 3 Beter for-

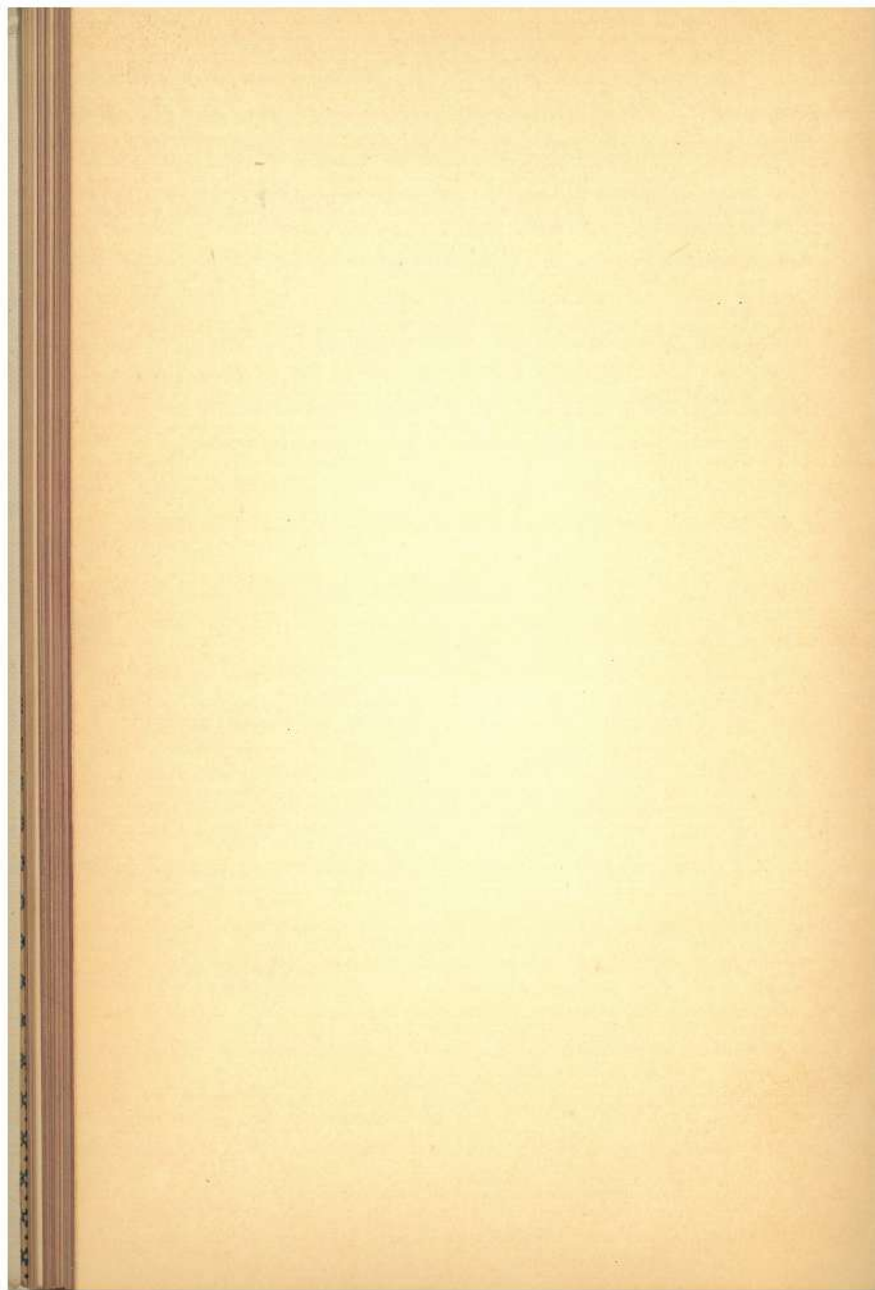
uden Honnører, tabt Kjøbenolo med fra 2 til 10 Beter.

Ere alle Beterne afspillede, sættes der nye Stambeter. Partiet kan ophøre naarsomhelst, og Opgjørelse af Beterne sker da lettest ved, at man sammentæller alle de paa Papiret som uudslettede henstaaende Beter og dividerer det udkommende Tal med Deltagernes Antal. Hvad enhver især af Deltagerne har over eller under den saaledes udkommende Kvotadel, har den tabt eller vundet til eller af de andre. Har A saaledes Beter til 70 ($35 + 35$), B til 90 ($30 + 35 + 25$), C til 100 ($25 + 25 + 25 + 25$) og D til 40 ($20 + 20$) er Kvotadelen $\frac{300}{4}$ eller 75. A har altsaa ved Beternes Opgjørelse vundet 5, B tabt 15, C tabt 25 og D vundet 35, hvad reguleres ved gjensidige Udbetalinger. Naar Beterne ere opgjorte, og der spilles med Jettons, gjøres hver isærs Antal op; det, man saaledes har forliddt i Kassen, er naturligvis tabt, og det Overskydende vundet.

En langt simplere Form for Regnskabsførelsen er den saakaldte Pot-L'hombre, hvor Beterne altid ere ens store. Enhver af Deltagerne indskyder ved Spillets Begyndelse et ligestort Beløb i en Pouille. Sættes den staaende Bete f. Ex. til 25 Øre, tages dette Beløb altsaa af Pouillen af den, der vinder et Spil, medens den, der sætter 1, 2 eller flere Beter, sætter saamange Gange

25 Øre ind, som han sætter Beter. Ved Honnørspil kunne Honnørerne enten udbetales af eller til de andre Deltagere eller, hvad der er nemmere, udbetales eller indbetales fra eller i Pouillen med en Betes Størrelse, saaledes at man f. Ex., naar man vinder en Solo, faaer 2 Beter hjem, eller naar man sætter 3 Beter i Rennolo, indbetaler 4×25 Øre. Ved Spillet's Slutning deles Pouillens Indhold lige mellem Deltagerne.





250

