

Undervisning i L'hombre

Modspil:

Modspil er for mig, det absolut mest interessante aspekt ved L'hombre.
Rigtig mange spillere undervurderer den svages vigtighed for modspillet.
Sammen med en god spiller, kan du ofte spille meldinger ned, som af nogen opfattes som oplagte.

Kender du din makkers modspil?

Ved du hvad makker gør i bestemte situationer?

Synes du nogen gange, der mangler 10% i at du er helt tilfreds?

Sådan har mange det, og det vil jeg prøve at råde bod på i denne gennemgang.

Er du den stærke, eller er det din makker?

Det afhænger ofte af øjnene der ser. Det sker ofte, at begge opfatter sig selv som enten den svage, eller den stærke.

Kunsten er at gennemskue det, før det er for sent.

Har du to stik i trumf, og her taler jeg om to sandsynlige stik, en konge og måske Dx, så er du den stærke, du kan simpelthen ikke forvente at makker kan være bedre end dig, når spilleren ikke smider spillet.

Nogen gange er vejen til de 4 stik en helt anden, end man planlagde, og her er det vigtigt at kunne sadle om.

Hvad bytter du til?

I sort bytter jeg altid til to trumfer uanset størrelsen.

Som du lærte i sidste lektion, så er rigtig mange spil i praksis oplagte, hvis den svage sidder med 2 trumfer. Derfor må du selvfølgelig ikke gøre det nemmere for spilleren at vinde, ved at øge sandsynligheden for hans drømmefordeling.

Der vil selvfølgelig være spil, hvor du ikke skulle have byttet, og makker ser bebrejdende på dig...

Den slags forekommer ikke i et godt makkerpar. Her ved man, at gør man det der oftest er det rigtige, så må man leve med de gange hvor det så viser sig ikke at være optimalt.

Har jeg en stor trumf, kongen eller klør es, og en fuskonge, så køber jeg altid 7.

Sidder du efter spilleren, skal du være tilbøjelig til at købe lidt oftere, end hvis du sidder før ham.

Har jeg spar es, eller manillen blank, køber jeg 8, hvis det er muligt.

Er det ikke muligt, og skal man holde dårlige kort oppe, så overvej, om ikke du skal undlade at købe.

Du skal altid købe, så det passer til dine kort.

Der findes mange underlige teorier om, hvor mange der skal ligge til makker.

Det medfører, at spillere køber et antal kort, som slet ikke er egnet til deres hånd.

Ligger der 8 kort tilbage, og du kun skal bruge ét kort, for at opnå en renonce, så lad 7 gå over til makker. Ofte vil han kunne købe alle 7, og går der et eller to kort ud, er det jo ikke nødvendigvis en ulykke. Sandsynligheden for, at det gode kort går ud, er ikke større end risikoen for at du køber det oven af.

HVAD SPILLER MAN UD?

Er du den svage modstander, skal du være klar over, at dit udspil kan være altafgørende for hele modspillet. Her skal du være opmærksom på, om du spiller ud gennem modstanderen, eller din makker.

Spiller du gennem spilleren, skal du spille et lille kort, ikke nødvendigvis en singleton.

Rigtig mange spillere spiller med udspil af singleton i trumfspil, hvorefter makker troligt svarer igen.

På den måde vinder alt for mange spil, som burde være spillet ned.

Du skal forsøge at ødelægge spillerens gaffel, det vil sige, at du får spillet igennem konge knægt, eller gennem dame x.

Spiller du en stor igennem Dame x, lægger spilleren den lille, og makker må bruge kongen. Du gavtede nu spilleren, ikke din makker.

Spiller du igennem makker, er det den omvendte verden.

Nu spiller du et stort kort, gerne et stort kort, fra en længere farve, og meget gerne en dame eller en knægt.

Nu kan du styrke makkers gaffel. Har han konge knægt, stikker han din dame og spiller derefter knægten.

Har han dame eller knægt anden, lægger han den lille til, spilleren bruger kongen, og du har nu rejst din makkers kort.

Har du en blank konge, skal du spille den ud. På den måde kommer makker ikke galt af sted med udspil at sit store kort i farven.

Har du et sikkert trumfstik, f.eks. spar es, skal du ikke spille kongen ud, men i stedet forsøge at få den smidt af, eller evt. få 3 stik, hvis det er muligt.

Har du udspil som den stærke modspiller, og skal spille ud gennem spilleren, kan det være klogt, at spille et blankt kort, så du med det samme finder ud af, om det kan give stik.

Har du en blank konge, så spil den.

Har du flere konger, så spil altid den blanke først, så ved makker, at du har spillet ud, fra den korteste farve.

En utroligt vigtig ting, som man altid skal overveje, er om man som modspiller kan tåle, at spilleren kommer to stik foran.

Problemet opstår, hvis både du og spilleren har hver anden trumf.

Spiller du så din konge ud, og spilleren stikker med trumf og tager sin konge hjem, går foran med to, så vinder spilleren de fleste gange sit spil.

Har du hver anden, skal du derfor altid overveje, om det ikke var klogere, at spille det kort, som du ikke kan få gavn af alligevel. Spilleren får måske stikket, men er nu kun foran med ét stik. Makker kan selvfølgelig også have kongen, men så er der jo ikke sket den store skade.

Har du dine trumfstik i en solid blok, så du kan tåle at spille ud af dem, eller at makker spiller igennem dig, skal du starte med dine konger, og få afklaret hvor dit eventuelle 4. stik skal komme fra.

HVORNÅR SKAL MAKKER HAVE SIT STIK?

Har du 3 relativt sikre stik i trumf, og er afhængig af en konge eller en dame skal du hurtigst muligt finde ud af, hvor dit fustik er, og du skal have makker vist, hvor han skal spille ud, når han kommer ind.

Ofte vil du sidde med kort, som ikke kan give to trumfstik, hvis spilleren kommer i gang med at trække.

Her skal du have makker ind, og give opspil til dit sidste trumfstik, det vil sige, at du sidder bagved, med kort, som spilleren vil kunne trække, hvis det var ham der skulle spille ud nu.

Spiller din makker for eksempel ud, når der mangler 3 kort, og du sidder bagved med spar dame x + fus, kan spilleren ikke forhindre dig i stik, selvom han har klørs es og spar konge + fus.

Smider han af, stikker du. Stikker han, smider du din fus, og kan nu holde stik på dame x.

Den svages vigtigste opgave her, er at vide præcis, hvor mange trumfer der er tilbage, hvem har hvilke fusfarver.

Sidder makker bagved med en af de 3 store alene, skal du være 100% sikker på dit udspil. Du må ikke ramme makkers fusfarve, for så kommer spilleren ind, og trækker makkers sidste trumf.

Har spilleren 3 stik, og 3 kort tilbage, så ved du med 100% sikkerhed, at han ikke har de to største, for så ville hans kort være oplagte, du skal her spille trumf, hvis du kan, ellers spille den farve, hvor du ved makker er renonce, eller hvor sandsynligheden er størst for det.

Når du har fået dit stik, skal du smide alt af, som du kan komme i vejen for makker med.

Blanke konger skal væk nu.

Det er næsten altid bedre, at spilleren får et uventet fustik, end at du sætter dig for to, desuden skal makker kunne få for sit store kort i farven, hvis det er nødvendigt.

Ved afsmid af det største kort i en farve, der ikke har været spillet før, fortæller du makker at du har styr på farven nu. Du har enten den største der er tilbage, eller du er nu renonce, så makker roligt kan lade det næste kort i farven gå.