

## Pointe: Husk meldingerne

Vest har en lille solo, der taber.

		Nord			
		♠			
		♣			
		♥			
		♦			
Vest				Øst (forhånd):	
♠	2, konge, dame, knægt, 5	♠		♠	Es, 7, 6, 4, 3
♣	7,4	♣		♣	5,3
♥		♥		♥	Konge
♦	Konge, 6	♦		♦	Es
		♠	Klør es		
		♣	Konge, knægt		
		♥	Knægt, 6		
		♦	Dame, 2, 5, 7		
		Syd			

Opstillingen viser kortfordelingen efter køb

1. Øst melder spil på spar es. Vest melder bedre spil, hvortil øst melder pas. Syd melder ren nolo. Vest ser på sin hånd igen: Han regner med tre stik i spar, idet han må regne med, at de to sorte esser giver stik til modparterne. Derudover regner han med, at ruder konge giver stik. Det *kan* gå så godt, at klør 7-4 giver et stik, fordi modstanderne kan tænkes at bortkaste både klør dame og knægt for at købe op. Endelig har han chance for at få modstandernes styrke fordelt, fordi han ved, at syd har meldt ren nolo: Dette tyder på små kort samt et eller to sorte esser før købet. Han tager mod til sig og melder spar solo. Syd kan ikke spille nolo ouvert og melder pas.
2. Øst skal spille ud. Han har det virkelig svært. Ét stik kan han ikke undgå, men kan han få fire stik? Eller er det måske et af de sjældne tilfælde, hvor man skal tænke på remis? Han ved, at soloen er svag, da den blev presset igennem. Hvis øst har brug for hjælp til at få ét stik, vil det være naturligt at spille singleton. Han kan ikke spille hjerter konge ud. Derved ville han klart sige til sin makker, at han går efter fire stik. Han er sikker på at få stik på spar es og med hjerter konge som stik (hvis det lykkes) er der ingen vej tilbage. I dette tilfælde ville vest vinde sin solo, hvis hjerter konge blev spillet ud. Han stikker nemlig med spar 5, og for at se, hvem der er den stærkeste makker spiller han straks spar 2. Dette giver ham den tillægsgevinst, at klør es falder.
3. Øst behøver absolut ingen hjælp til at få sit ene stik, og derfor spiller han ikke ruder es. Endelig har øst en chance for at få fire stik, nemlig to sparstik, på hjerter konge og måske ruder es, hvis vest skulle spille en lille ruder ud, og syd har så mange, at han kan krybe og derved give sin makker oplysning om, at han, syd, ikke kan tage fire stik. Ruder es kan være kortet, der får gevinst hjem til makkerne, men det er for tidligt at spille med så åbne kort – altså at gå efter fire stik.

4. Øst tænker videre: Min makker, syd, har meldt ren solo, og vest har kun nødtvungent meldt spar solo. Det kunne tyde på, at syd har enten spar 2 eller klør es. Før købet kan syd hverken have haft spar konge, spar dame eller spar knægt, for så kunne han ikke melde ren nolo med alle de spar, som jeg har. Han kan næsten heller ikke have købt et af dem (se bemærkning senere).
5. Hvis syd har spar 2, får han under alle omstændigheder sit stik, medmindre vi er så uheldige, at vi sidder tilbage med de to største trumfer i allersidste runde. Hvis syd har klør es, er der stor risiko for, at den sidder temmelig alene, for den kan næsten ikke være dækket af andre spar, for så havde vest ikke noget at melde bedre spil/spar solo på. Hvis klør es sidder alene, er der risiko for at det bliver trukket af vest, hvis vest kommer ind på en lille trumf. Hvis øst spiller spar 3 ud, skal vest bekende, og hvis klør es sidder alene hos syd, skal dette kort ikke falde, og enten går vest over klør es med spar 2, og så kan han ikke bagefter trække klør es, eller også stikker han ”småt”, så klør es kan give stik her og nu.
6. Øst spiller spar 3 ud: *spar 3, spar knægt, klør es*.
7. Syd ved nu ikke, om han har fået det ene stik, han skal have. Han har ikke flere trumfer, så han tør ikke gå efter to stik. Han spiller hjerter knægt. Hvis øst er svag, skal han hjælpe syd til det andet stik, og det må øst gøre ved at krybe hjerter knægt, selv om han har kongen anden. Stikker han med hjerter konge, er det i hvert fald helt galt, så får øst nemlig to stik. Vi ved nemlig, at vest ikke kan have de to største trumfer samt spar konge og dame, for så ville han have meldt sparsoloen med det samme – og hvis han havde haft dem, ville han have stukket med den ene af de store og taget første stik. Uanset hvor gerne øst ville have ladet syd beholde stikket, skal han jo bekende og stikker derfor med hjerter konge. Vest stikker med spar 5.
8. Vest ved nu, at han skal aflevere et stik til spar es, og at han er sikker på to stik mere i trumf. Han spiller spar dame. Hvis syd har en lille trumf endnu skal han ikke have et billigt stik, og hvis syd har spar es, så ved man da i hvert fald, hvem der er stærk. Eftersom øst har spar es, får vest stikkene fordelt og har nu chance for at vinde på fire stik, eller i hvert fald at undgå at gå kruk, hvis han får sine fire stik. Han spiller spar dame: *spar dame, ruder 7, spar es*.
9. Alle ved nu, at der er fem trumfer tilbage, og både øst og vest ved, at øst ikke kan undgå at få to stik i alt, idet han har en trumf mere end vest. For os, der kan se kortene, er det meget let at se, at øst ikke må røre ved ruder es, får så får vest stik på ruder konge og har dermed fire stik. De andre får mindst to hver – og øst har vundet. I praksis vil øst ofte gå ud med ruder es for måske at få tre stik og så håbe på à trois.
10. Hvis nu øst siger: Inder jeg forsøger at tage et stik i ruder, kan jeg da prøve, om syd skulle være noget værd i klør. Han spiller derfor den ene klør. Syd får to flere stik og kommer dermed op på tre.
11. Syd har nu tre stik, og får han det fjerde, har øst og han vundet. Han spiller da sit plus-kort: Hjerter 6. det er faktisk bedre end en trumf, fordi øst ikke er tvunget til at bruge en trumf. Øst siger tværtimod: Hvis syd får stikket, har vi vundet. Hvis vest skal bruge trumf, har vi også vundet, og det skal han for

at få stikket, da han har stukket hjerter af med trumf før. Og det efter lader mig, øst, med tre trumfer mod én.

Dette spil rummer så mange faldgruber, at der er næsten umuligt for spillerne at gøre det rigtige hver gang. Sagt på en anden måde: Sådanne små soloer vinder (for) ofte. Parentesen om ”for” skal læses eller udelades efter temperament. Personligt mener jeg, at hverken ”for” eller parentes skal være der. Den slags skal belønnes – og i de efterfølgende spil, er modstanderne ofte usikre og laver fejl.