

Undervisning i turnerings l'hombre for let øvede.

Jeg synes undervisningsforløbet skal indeholde følgende elementer:

1. Grundlæggende meldeteori, gennemgang af fornuftige grundregler for hvad der er meldbart.
2. Hvordan spiller du dine kort? Trække trumf, eller ligge på lur?
3. Modspil. Forståelse af den svage modstanders vigtighed for modspillet.

Der vil selvfølgelig være underpunkter. Der vil være mulighed for selv at komme med problemstillinger man ønsker belyst. Derudover mange praktiske øvelser med kort.

Til punkt 1 vil jeg gennemgå nogle helt grundlæggende tommelfingerregler for hvad der kan "forsvares" at melde. Du behøver ikke være enig. Listen er subjektiv, det er de meldinger jeg selv bruger, uanset om jeg spiller i klubben, i Fynsturneringen, Danmarksturneringen eller en parturnering.

Købspil:

Husk alle købspil skal meldes som spil, og endelig melding må kun afgives, hvis du skal slå en anden melding.

Til spil, skal man have 3 realistiske stik.

Husk, at spil i sort og rødt, er ganske forskellige, på grund af det forskellige antal trumfer.

Hvor jeg angiver x efter navngivne trumfer, vil det sige, at størrelsen er underordnet.

Følgende sorte spil melder jeg altid:

Spar es, manille og konge + 1 fus konge.

Spar es, manille og spar dame + x

Spar es, manille x x og fus konge

Spar es + xxxx + fus konge

Spar es xxxxx

Manille, klør es, konge og dame

Manille, Klør es og konge+ x og en fus konge

Klør es, konge og dame + xxx

Følgende røde spil melder jeg:

Spar es, manille og hjerter es + x

Spar es, manille konge + x og fus konge

Spar es, manille konge + xx og fus konge

Manille, klør es, es + xx

TOURNE:

Et farligt spil, som i turnering skal meldes med omhu.

Du skal som udgangspunkt have 2 farver, hvor du ville have haft et spil, med den trumf du vender, den 3. farve skal være tålelig. 4. farve skal du helst være renonce i.

Man kan ikke have noget i 4 farver, og have en god tourné.

KØBENOLO

Et spil, som er yderst farligt at melde i turnering.

Hvis du indprenter dig nogle få grundregler, så kan du melde gode noloer, når du altså har dem.

Har du en ren nolo, med ET dårligt kort, så er det ok.

Man taler ofte, om at bytte til to farver, hvilket generelt frarådes. Har man 8 kort, som ikke kan gå ned, er det dog ok, da man altid vil have en renoncefarve efter købet, uanset hvad man køber.

At bytte to eller flere, er ikke tilrådeligt.

Det kan dog forsvares at bytte 2, hvis man har 3 farver, som ikke kan gå ned. En singleton må her ikke regnes som en farve.

Har du mere end to i en farve uden bundkort, skal lade være med at melde den. Sandsynligheden for, at kortet er inde, er større end for at den er gået ud (18/13)

Spring i farven, dvs. enten es 4 i sort, eller 7 4 i rødt, kan forsvares, da der er 2 kort, som kan være gået ud, eller de kan sidde uheldigt for modspillet.

Tourné Respekt

Et virkeligt hadespil for mange. Det er meldingen, hvor der oftest sker store udsving i turneringskampe.

Mange bliver lært op med, at de skal melde en lille solo frem for en respekt. Jeg er dybt uenig.

Du skal kun melde solo, hvis du har en solo.

Honnørspil, meldes fra begyndelsen, dog må farve ikke meldes, med mindre det er nødvendigt for at få meldingen.

SOLO

Solo meldes med de kort man har på hånden

Soloer i Rødt, skal være større, end i sort, på grund af trumfantallet

En god grundregel, som jeg selv bruger:

Er du i tvivl om en solo i sort, så meld den, lad være i rødt.

Ren nolo

Samme som købe nolo, bare uden bytte.

Nolo Ouvert

En nolo, som anses for så god, at man lægger den på bordet, og lader modspillerne spille efter kortene. Du skal være ret sikker i din sag. Drevne modspillere, vil med stor sandsynlighed spille dig ned, hvis ikke kortene er helt oplagte, og det de skal bruge er inde på hænderne.

For både ren og ouvert gælder det, at du ikke skal melde dem for at få et eller 2/3 ekstra point, hvis du har en oplagt solo.