

Spilleregler

for

Bridge, Seksogtres, Sjavs
og Whist

af

H. Brown

KØBENHAVN

F. KAMLA'S BOGHANDEL

1913

Pris 25 Øre.

Spilleregler

for

Bridge, Seksogtres, Sjavs
og Whist

af

H. Brown

KØBENHAVN

F. KAMLA'S BOGHANDEL

1913

Typ. A. Hansen, Kbhvn.

Bridge.

Bridge har stor Lighed med Whist, hvilket Spil det i de sidste Aar synes at have fortrængt en Del. Det er kommen hertil fra England, hvor det i Slutningen af Halvfemserne vandt Indpas overalt i Klubberne, og herhjemme er det efterhaanden kommet i meget stor Yndest.

Ligesom i Whist benytter man to Spil Kort (hvert med 52 Blade), hvoraf kun det ene bruges, medens det andet ligger parat til næste Omgang. Man trækker om Pladserne, og de Spillende, der faar de laveste Kort, er Makkere. Den, som har trukket det laveste Kort, skal give første Gang. Hvis der bliver trukket to lige store Kort, er det Kort, der har den

ringeste Farve, det laveste. I Bridge regnes Hjerter for den bedste Farve, derefter kommer Ruder, Klør og Spar, der er den ringeste Farve

I Bridge bliver der ligesom i Whist bekendt Kulør, Kortene har ogsaa samme Værdi som i Whist. Esset er det højeste, Toen det laveste. Honnører kaldes de fem højeste Kort i Trumf, altsaa Es, Konge, Dame, Knægt og Ti. I »Uden Trumf« regnes de fire Esser for Honnører.

Den, der har givet Kort, har, saa snart han har set sine Kort, Ret til at vælge, hvilken Farve der skal være Trumf, eller ogsaa kan han melde »Uden Trumf«, der betyder det samme som »Grand« i Whist. Denne Melding afgives kun paa forholdsvis gode Kort, som Regel paa 3—4 sikre Stik og i ethvert Tilfælde, naar man har 3 Esser.

Hvis Kortgiveren ikke er ganske paa det rene med, hvad der er det heldigste, skal han overlade Retten til sin Makker ved at sige: »Jeg overlader«, og Makkeren skal derefter melde,

som for Kortgiveren foreskrevet. Spilleren vælger helst til Trumf Hjerter eller Ruder, saafremt han kan, og kun Klør, hvis han er meget stærk i denne Farve. Makkeren gør som Regel klogest i at vælge en sort Farve, idet han rolig kan gaa ud fra, at Kortgiveren ikke er stærk i nogen af de røde Farver. Hvis der meldes Spader, spilles Kortene kun, hvis Spillet vil give over 24 Points, men Honnørene tælles, og Kortgiveren og hans Makker faar et Træk.

Forhaanden kan, før han spiller ud, »fordoble«. Det vil sige, han kan bestemme, at hvert Træk skal regnes til dobbelt saa mange Points af det, hvert Træk i den paagældende Trumffarve ellers gælder. Hvis Forhaanden ikke vil fordoble, kan hans Makker gøre det, derefter har Kortgiveren og hans Makker Ret til at genfordoble o. s. v. indtil hvert Træk er steget til en Værdi af 100 Points. Man skal imidlertid være forsigtig med at fordoble, da Risikoen let kan blive for stor. Hvis ingen ønsker at fordoble, spørger Forhaanden sin

Makker: »Maa jeg spille ud«? Dette maa bestemt overholdes, da der skal gives om, saafremt Forhaanden glemmer det.

Saasnart Forhaanden har spillet ud, skal Kortgiverens Makker lægge sine Kort aabenlyst paa Bordet, ordnede efter Farve. Han er nu Oversidder og deltager ikke mere i Spillet. Kortgiveren spiller baade sine egne og hans Kort, og det gælder for ham at passe godt paa, fra hvilken Haand der skal spilles ud, thi gør han en Fejl heri, er Spillet ugyldigt.

Hvis én af Spillerne ingen Trumf har straks ved Spillets Begyndelse, skal han melde »Chikane«, første Gang der spilles Trumf, og han ikke kan bekende.

Ligesom i Whist gør et Makkerpar »Store Slem«, hvis det tilsammen gør alle 13 Stik. Et Makkerpar gør »Lille Slem«, hvis det tilsammen gør 12 Stik. Makkernes Honnører lægges sammen og meldes ved Spillets Standsning.

Regnskabet. Et enkelt Spil er vundet med 30 Points, to vundne Spil udgør en Rubber,

En vunden Rubber giver 100 Points ekstra. Regnskabet gøres først op, naar Rubberen er ude. Hvert Træk (Stik over 6) tæller 2 Points, hvis Spader er Trumf; 4 Points, hvis Klør er Trumf; 6 Points, hvis Ruder er Trumf; 8 Points, hvis Hjerter er Trumf og 12 Points, hvis der spilles uden Trumf. Makkerparrenes Points sammenlægges hver for sig, idet 100 Points for Rubberen lægges til Totalsummen for det vindende Makkerpar, og de Makkere, der har de fleste Points, har naturligvis vundet.

Bridge er et meget interessant Spil, rigt paa Afvekslinger, det kan spilles overordentlig fint, men ogsaa middelmaadige Spillere føler sig tiltalt deraf, og har de først lært Spillet rigtig at kende, slaar de sig sjelden til Ro, før de har opnaaet en vis Færdighed deri.

Seksogtres.

Seksogtres er et gammelt tysk Spil, der for mange Aar siden er bleven indført her i Landet og nu staar i stor Yndest i alle Samfundskredse, og det med god Grund, thi i dette Spil er det først og fremmest Dygtigheden, som det kommer an paa, den dygtige Spiller vil i det lange Løb altid vinde over sin mindre dygtige Modspiller. Som Spillet's Navn røber, gælder det om at faa 66 Points. Janfri er man med 33 Points, har man under dette Antal, er man »Jan«.

Seksogtres kan baade spilles af 2,3 eller 4 Personer, men den oprindelige Form for Spillet er 2 Mands Seksogtres.

Det spilles med kun 24 Kort fra Esset til

Nien, begge inklusive, i hver Farve og med den Afvigelse fra den almindelige Rækkefølge, at Tien rangerer mellem Esset og Kongen. Ved Beregningen af Points tæller Esset: 11, Tien: 10, Kongen: 4, Damen: 3, Knægten: 2.

Der trækkes om Kortgivningen, og Lavest giver, efter der er blandet og taget af, 2 Gange 3 Kort, ialt 6 til hver, hvorpaa det trettende Kort vendes op og angiver Trumffarven, for derpaa at lægges midt paa Bordet ved Siden af den fordækte Talon. Konge Dame i Trumf gælder for Fyrretyve og i de øvrige Farver Tyve.

Forhaanden spiller ud og melder, hvis han har noget at melde, Baghaanden stikker Kortet med et højere Kort i samme Farve eller med Trumf. Han kan ogsaa kaste et mindre Kort af, eller et større i en anden Farve. Kan han ikke stikke, forbliver han i Baghaanden, stikker han, kommer han i Forhaand. Forhaanden tager da et nyt Kort af Bunken, hvorefter ogsaa Baghaanden tager et, saa at begge Spillerne atter

har 6 Kort paa Haanden. Den Trumf, der er lagt op, kan af den, der har et Stik hjemme, indløses med Nien i Trumf.

Spilleren maa passe vel paa at huske hvert eneste Kort, der er gaaet, og han maa tillige følge saa godt med, at han paa ethvert Tidspunkt ved, hvormange Points han selv og Modspilleren har.

Man behøver ikke at bekende Kulør, saa længe der endnu paa Bordet ligger Kort af Talonen. Naar denne er optaget, kan den, der har Udspillet, endnu gøre en Melding, men derefter ophører denne Ret, ligesom man ved de seks sidste Udspil, der gøres, efter at Talonen er taget op, skal bekende Kulør, eller, hvis man er renonce i den, stikke med Trumf.

Forhaanden kan paa hvilket som helst Tidspunkt af Spillet — vel at mærke, forinden Talonen er forsvundet fra Bordet — lukke, d. v. s. han lægger Trumfkortet med Bagsiden opad oven paa Talonen og forbyder derved yderligere Køb. Der spilles nu med de 6 Kort, der

er paa Hænderne, efter samme Regel, som naar Talonens sidste Kort er taget op. Nu skal der bekendes Kulør eller stikkes med Trumf. Faar den, der lukker, ikke de 66 Points, vinder Modspilleren og markerer 2 Points.

Naar et Spil spilles tilende, uden at der er lukket, og uden at nogen af de Spillende naar 66 Points, saa vinder den, der har flest Points.

Hvis det under Spillet opdages, at der mangler et Kort i Spillet, eller et Kort ligger omvendt, maa Spillet gaa om med samme Kortgiver. Der skal helst spilles med nye Kort, da brugte Kort let faar kendelige Mærker, og et eneste Kort kan let komme til at spille en uhyre Rolle.

3 Mands Seksogtres spilles med 24 Kort af 3 Personer. Der gives 2 Gange 3 Kort rundt fra venstre til højre, hvorpaa det øverste af de tilbageblevne Kort lægges op som Trumf, og Talonen, der kun bestaar af de tilbageblevne 5 Kort foruden Trumfen, lægges paa Bordet. Forhaanden, Kortgiverens Sidemand tilvenstre, spiller ud; den, der tager Stikket hjem, tager

først op af Talonnen og dernæst de andre to, eftersom de sidder. Der meldes paa samme Maade som i 2 Mands Seksogtres, og den, der først faar 66 har vundet fra begge de andre: enkelt fra den, der har flere end 32 Points, dobbelt fra den, der slet ingen Points har faaet.

I 4 Mands Seksogtres er Genboerne Makkere. Der gives 6 Kort i 2 Kast til hver, og sidste Kort, der er Trumf, vises af Kortgiveren, Der er ingen Talon, og der skal altsaa bekendes eller stikkes med Trumf.

Har et Makkerparti naaet 66, kan de slutte Spillet, men saafremt der ikke paa nogen af Siderne er opnaaet 66 Points, vinder det Parti, der har flest Points.

Sj a v s.

Sjavs kan enten spilles med Seksogtres Kort, altsaa 24 Kort, eller 32 Kort, i hvilket Tilfælde Syverne og Otterne tages med. Sjavs spilles af 4 Personer. Klør er den bedste Farve. Der er 6 Matadorer, det vil sige Kort, som altid — hvilken Kulør end Trumfen bliver meldt i — er Trumf. Matadoerne er: Klør Dame, Spader Dame, Klør Knægt, Spader Knægt, Hjerter Knægt og Ruder Knægt, der stikker hinanden i den Orden, hvori de her er nævnede. De øvrige Kort gælder saaledes: Es, Konge, Dame, Ti, Ni, Otte, Syv. Naar en af de røde Farver er Trumf, findes der 13 Trumfer, medens der i de sorte Farver kun er 12.

Man melder i Sjavs ved at sætte Matadorerne sammen med den Kulør, hvoraf man har de fleste Kort. Har man f. Eks. Spader Dame, Klør Knægt samt 3 Rudere tillige med nogle andre Kort, skal man melde 5. Den Regel gælder, at man altid skal tage sin Melding i Klør i Tilfælde af samme Antal Trumfer. Hvis man har to Meldinger paa Haanden, skal den vælges, der indeholder det største Antal Trumfer. Har man f. Eks. 5 Matadorer, en Klør Fus og 2 Spader Fuser, altsaa 6 Trumfer i Klør og 7 Trumfer i Spader, saa skal Meldingen lyde paa de 7, omendskønt de 6 i Klør vilde give den dobbelte Gevinst.

Som Hovedregel gælder, at Melderens og hans Makker gerne skal spille Trumf. Modspillerne skal derimod spille paa Fus-Esserne. Det er den meldende Makkers Pligt saa vidt muligt at redde sin Makkers Fuser ved at spille sine Esser, vel at mærke efter først at have ført Trumf 1 à 2 Gange.

Kortene beregnes saaledes: Esset 11 Points,

Tien: 10, Kongen: 4, Damen: 3, Knægten: 2, Nien, Otten og Syven intet. De samlede Points i Stikkene udgør altsaa ialt 120 Points; hvis den Spillende heraf faar de 61, har han vundet sit Spil, i modsat Fald har han tabt det. Hvis Modparten ikke faar 31 Points, vinder Spilleren det dobbelte af den Indsats, hvorefter der spilles, og gør Spilleren alle Stikkene, faar han den 4 dobbelte Indsats.

Man trækker om, hvem der skal begynde at give Kort. Lavest giver til venstre 8 Kort til hver, først 3, dernæst 2 og tilsidst 3. Kulørerne gælder i følgende Orden: Klør, Spader, Hjerter, Ruder. Hvis der er givet forkert Kort, maa Spillet gaa om med samme Kortgiver. Ligeledes skal Spillet gaa om, hvis et Kort ligger vendt i Bunken. Ingen maa melde færre eller flere Trumfer, end han virkelig har paa Haanden; i modsat Fald taber han sit Spil og betaler dobbelt Indsats til hver af de andre.

Spilleren bør, hvis han er i Forhaanden, eller saasnart han kommer ind, som Regel altid

røre Trumf; trække, hvis han har Matadorer og spille en mindre Trumf ud, hvis han ikke har de højeste Kort i Farven, kort sagt arbejde paa at gøre Esserne og Tierne i de andre Farver gode og paa at svække Modspillerne i Trumf saaledes, at disse ikke har nogen Fordel af at være eller blive renonce i de Farver, hvor han venter at faa Stik hjem, der tæller højt. Der skal bekendes Kulør, men i Tilfælde af Renonce, behøver man ikke at stikke med Trumf, hvis man mener, at man staar sig ved at lade være.

Man maa passe nøje paa sine Modstanderes og sin Makkers Spil og Afkast og deraf slutte sig til, hvilke Kort der findes paa de forskellige Hænder. Det er i Særdeleshed nødvendigt at passe paa sin Forhaand, da det ofte er det første Udspil, der kommer til at afgøre hele Spillet. Selvfølgelig er det af største Vigtighed at huske, hvilke af de største Matadorer der alt er gaaet.

Naar alle fire Spillere har passet, spilles der

i Klør, og de, der sidder overfor hinanden, er Makkere. De Makkere, der tilsammen har 61 Points eller derover, har vundet. Indtræffer det Tilfælde, at hver af Parterne faar 60 Points, saa vinder den Part, hvem sidste Stik tilfaldt.

Naar man spiller Sjavs med 24 Kort, er de ligeoverfor hinanden siddende Personer Makkere. Nien er altsaa det laveste Kort. Da der er færre Kort, er der ogsaa mindre Chancer for, at Fuserne bliver bekendt helt rundt. Som Følge af at Syverne og Otterne, der intet tæller, er taget fra, bliver Stikkene mere værdifulde, og det er ikke sjældent, at to heldige Fustik giver Gevinst.

Spilles der et Es ud, og Makkeren kun lægger en Ni til i en anden Farve, vil han dermed sige, at han er bleven renonce i denne Farve, og det er da Spillerens Pligt at føre denne i næste Udspil.

Whist.

Whist, der betyder: »tys, stille!« er et Kortspil af engelsk Oprindelse, som fremfor noget andet Spil stiller store Fordringer til de Dyrkendes Intelligens og Kombinationsevne.

Whist er et meget fint, maaske endog det fineste af alle, Kortspil, da det fuldtud kan lægge Beslag paa de Spillendes aandelige Evner, og sikkert er det, at det først læres gennem lang Tids Øvelse.

Whist spilles af tre eller fire Personer med samtlige 52 Kort, der gives rundt, et Kort ad Gangen, saa at hver Spiller faar 13 Kort. Hvis der kun spilles af tre, bliver den fjerde Persons (»den blinde Makkers«) Kort lagt aabenlyst paa Bordet, dog først efter at Meldingen

og første Udspil har fundet Sted. De to ligeoverfor hinanden siddende Personer er Makere, det vil sige, de spiller sammen mod de to andre, og det gælder da om at forstaa hinanden, saa at der handles i fuld Overensstemmelse.

Man trækker om Pladserne ved Spillebordet ved foran disse henholdsvis at lægge en Spar, Klør, Ruder og Hjerter aabenlyst og ligeledes et af hver Farve fordækt midt paa Bordet; man trækker derpaa hver et Kort af disse; Farven angiver da den Plads, man skal indtage, og den, der faar Spar, begynder at give Kort. Man bruger som Regel to Spil Kort, for at det ene Spil kan blandes af Kortgiverens Makker, medens der gives Kort med det andet.

Ved Spillet's Begyndelse tager Kortgiveren Kortene, der forøvrigt maa være godt blandede, og lader sin Nabo tilhøjre tage af, hvorpaa han begynder Kortgivningen, idet han giver tilvenstre, ét Kort ad Gangen, indtil hver af de Spillende har faaet 13 Kort. Begyndere i

Whistspillet bør derpaa altid ordne deres Kort efter Farverne, men selvfølgelig usynligt for de Medspillende. Forhaanden, den der sidder paa venstre Haand af Kortgiveren, aabner Spillet, og den, der tager Stikket hjem, spiller ud næste Gang. Kortene gælder efter deres Paa-lydende. Esset er dog det højeste, derefter kommer Konge, Dame, Knægt, Ti o. s. v. Toen er det laveste. Der spilles 13 Gange ud og gøres 13 Stik, og en af hvert Hold samler Stikkene paa egne og sin Kompagnons Vegne.

Saafermt Forhaanden er stærk i én Farve, trækker han gerne, saa længe han kan, dog ikke længere, end at han selv beholder højeste Kort i Farven, hvis han ser, at Modparten er stærkere heri end han og Makkeren. Har han ingen Force, men en Farve, hvori han kun mangler lidt i, at den kan blive Force, da søger han at faa de manglende Kort ud ved at spille et højt Kort ud, eller, hvad der er almindeligst, hvis han ikke er særlig stærk, søger, om Makkeren kan hjælpe ham. Dette

sidste kaldes at invitere. Makkeren skal da som Regel stikke med sit højeste Kort og svare med sit næsthøjeste Kort i Farven. Denne Regel vil dog kunne undergaa adskillige Ændringer. Som Grundregel kan det derimod slaas fast, at der ikke maa inviteres fra færre end fire Kort, og helst maa der naturligvis blandt disse være en eller et Par Billedkort, f. Eks. Konge fjerde eller Es, Knægt fjerde o. s. v. Farven maa selvfølgelig gerne indeholde flere end fire Kort, f. Eks. Damen, Ti sjette — Es, Konge syvende o. s. v.

Man maa aldrig svigte Kulør, men følge Udspillet Farve, saa længe man har den, da man ellers straffes. Selv om den længste Farve kun er fire Kort, ligegyldigt hvor store eller smaa, skal man dog i første Udspil, særlig ved Aabningen af Spillet, invitere i denne. Opnaar man ikke selv at danne sig en Force i Farven, kan man muligvis skræmme Modparten fra at forsøge sig i den, tiltrods for at den maaske netop her var Favoritfarve.

Første Mellemløb (tilvenstre for Udspilleren) bør altid stikke med det laveste Kort, han har over Udspillet, for om muligt senere at faa det højeste godt; det kan derfor ogsaa være klogt slet ikke at stikke, men kun bekende med et lavere Kort.

Ved en Invitation bliver Baghaandens Opgave den letteste. Er Stikket ikke hans Makkers, saa stikker han, hvis han kan. Har hans Makker stukket, maa han ikke stikke ham over, dog kan der være ganske enkelte Tilfælde, hvor det er klogt. Har han f. Eks. en Force at trække og samtidig en Renonce, kan han godt forsvare at stikke sin Makker over, for at denne ikke, hvad der er højst sandsynligt, skal spille hans Renonce op til ham, og han derved skal gaa Glip af at faa sine Forcer hjem.

Det gælder om at være meget agtpaagivende ved Afkastning, idet man ofte kan markere for sin Makker, hvilken Farve man helst ønsker. Hvis Spilleren f. Eks. spiller Spar, og Makkeren

er renonce i denne Farve, kaster han første Gang sit laveste Kort i sin svageste Farve, anden Gang i den næstsvageste, og Spilleren ved da, at han ønsker den fjerde Farve, og han bør da spille sit højeste Kort i denne Farve ud. Bliver Makkeren ved at kaste af i samme Farve, viser det, at det er ligegyldigt, hvilken af de to andre Farver, der spilles ud. Kaster han derimod af i alle tre Farver, viser det, at Spilleren ikke kan gøre Regning paa Støtte hos Makkeren, men maa spille paa sine egne Kort.

Der gives endnu en Maade, hvorpaa man kan give sin Makker bestemt Markering. Den kan almindeligvis kun finde Sted i Slutningen af Spillet, og bestaar deri, at man paa sin Makkers Renonce kaster et Es af eller et Matadorkort, det vil sige det højeste Kort i en forceret Farve. Dette gør man dog kun, saafremt man har Rest paa Haanden, og Spilleren skal da straks spille den Farve, hvis højeste Kort Makkeren har kastet af, for at han ikke

skal blive nødt til at forkaste sig. Gør han det ikke, er han renonce deri, og man bør da, i Fald man kan, paa samme Maade vise en anden Farve, hvori man kan komme ind.

Det er nødvendigt, saa vidt muligt, at huske saavel Invitationer som hvilke Kort, der falder, samt hvem der har vist sig renonce i de forskellige Farver og søge herigennem samt af Spillets Gang at danne sig en Forestilling om, hvorledes Kortene er fordelt paa de Medspillendes Hænder.

For at vinde Partiet skal man (de to Makkere tilsammen) gøre mindst syv Stik, hvad der kaldes et »Trick«, hvert Stik over de 7 tæller et Trick mere; gør et Par Makkere alle 13 Stik, bliver Modstanderne »Storeslem«, gør de kun 12 Stik, bliver de »Lilleslem«. Et vist aftalt Antal Trick, i Reglen 6, udgør en Rubber, og et Parti bestaar i Reglen af 6 Rubbere.

De to Makkere spiller to Rubbere sammen, saa skiftes der Makkere; første Gang bytter den sidste Kortgiver med sin Nabo tilhøjre, men

den Spiller, der skal have Forhaand, bliver altid siddende.

Spiller man kun 3 Rubbere, kaldes dette et Jagtparti, og en enkelt Rubber en Jagtrubber, og man skifter da Makker efter hver Rubber.

Hvert Trick tæller 4 Points; naar Rubberen er ude, trækkes Modpartens Points fra de Vindendes, og til Facit lægges 15 Points for Rubberen; er der Lilleslem, da gives 6 og for Storeslem 12 Points i Honnør.

Whist med Trumf spilles ligesom almindelig Whist, men Kortgiveren vender efter Kortgivningen det sidste Kort op, og dettes Farve er da Trumf. Selv det laveste Kort i Trumf kan stikke endog de højeste i de andre Farver, men da der ogsaa i dette Spil altid skal svares Kulør, saa længe man har den, kan dette Tilfælde kun anvendes, naar man er renonce i den spillede Farve.

Har Spilleren gode Haandkort, bør han som Regel spille Trumf for at faa disse ud, saa de i Tilfælde af renonce ikke generer hans Haand-

kort. Hvis Spilleren kun har faa og lave Trumfer, men en Renonce, da bør han dog holde paa Trumferne for at kunne benytte dem, naar hans Renonce udspilles.

Grandissimo- og Trumf-Whist. I dette Spil melder først Forhaand, dernæst de øvrige Spillende i Rækkefølge enten »Pas« eller, hvis Kortene er saa gode, at Spilleren mener, at han med sin Makkers Hjælp kan faa Tricket hjem, »Grandissimo«. Naar der er meldt Grandissimo, skal de øvrige intet melde, men Spillet begynder og spilles som almindelig Whist. Ved Regnskabet er der dog det at bemærke, at saafremt det Par, der har meldt Grandissimo, taber denne, da regnes Tabet dobbelt. Melder alle de Spillende Pas, har Baghaanden Ret til efter sine Kort at vælge Trumf.

Whist med Nolo begynder ligesom Grandissimo, men i Stedet for at vælge Trumf, spilles der, hvis der er passet rundt, Nolo, det vil sige, at de to Hold Makkere efter bedste

Evne søger at undgaa Stik. Den Part, som faar de færreste, vinder Spillet, og de Trick, som Modparten faar, godskrives den vindende Part. I Nolo gælder Kortene anderledes, idet Esset regnes for det laveste Kort, Kongen bliver saaledes det højeste — daarligste — Kort.

En Hovedregel for Spillemaaden i Nolo er at søge at renoncere sig, hvorved man faar en Mulighed for at blive af med sine høje Kort, naar Renoncen spilles ud. Forhaandens Makker bør derfor betragte det første Udspil som en Invitation og som Regel svare op i den udspillede Farve, naar Lejlighed gives.

At man saavidt muligt kør krybe de udspillede Kort, falder af sig selv, men der kan naturligvis gives Tilfælde, hvor man hellere i Tide maa stikke med et højere Kort end vedblive med at krybe saa længe, at man brænder inde med flere Stik. Hvilke Kort, der er faldne, og hvor der er vist renonce, maa nøje huskes af de Spillende, thi det er en kolossal Bommert, der ikke vil undlade at hævne sig, naar man

rører en Farve, hvori man kan vide, at en af Modspillerne har renonceret sig.

Naar der er passet rundt, kan den, der har tilstrækkeligt lave Kort, melde Solo Nolo. Har han et enkelt højt Kort, der generer ham, melder han Petit Nolo og lægger dette Kort fra sig. Han maa da ikke faa noget Stik paa sine 12 Kort; behøver han ikke at lægge noget Kort, melder han Grand Nolo. I begge Tilfælde spiller han alene med de tre andre som Modstandere. Tab og Gevinst ved Solo Nolo holdes udenfor Regnskabet og honoreres efter Overenskomst.

Forskellige Vink og Anvisninger. Det kan ikke noksom indskærpes de Spillende, at de aldrig bør lade den Omstændighed ude af Sigte, at de ikke opererer paa egen Haand, men i Forening med en Makker, med hvem de er solidariske, og at de derfor maa vogte sig for at give ham en falsk Markering. At det er i deres egen Interesse at maskere deres Spil

saa meget som muligt ligeoverfor Modparten, følger af sig selv.

De Spillende maa stadig holde sig à jour med Regnskabet, fordi der kan indtræffe Tilfælde, hvor Kendskab til deres Status i Rubberen bør influere paa deres Spillemaade. Hvis f. Eks. en af Parterne kun mangler 1 Trick i Rubberen, og han ser, at han med de Kort, han har paa Haanden, sikkert vil kunne faa dette Trick, bør han tage det, selv om han ved en anden Spillemaade kunde have faaet et større Udbytte af sine Kort.

Hvis Kortgiveren har givet en af de Spillende for mange Kort, hvilket først ses ved Slutningen af Kortgivningen, skal der gives om af den samme Kortgiver og med det samme Spil Kort, efter at der atter er blandet og taget af.

Hvis en af de Spillende ved at tage sine Kort op under Kortgivningen har faaet et for mange og en anden altsaa et for lidt, er Spillet ugyldigt.

Den, der spiller i Utide, maa atter tage det

udspillede Kort op paa Haanden, og hans Makker maa da ikke bringe ham den Farve, som han ved sit Udspil viste.

Viser en af de Spillende af Vanvare et Es eller et Billedkort, maa Makkeren ikke røre denne Farve, forinden der er givet ham bestemt Markering til den.

»Bordet fanger« vil sige, at det Kort, der er spillet ud, eller hvormed der er bekendt, ikke maa tages op paa Haanden igen og erstattes med et andet.

Nogle Anmeldelser

om

ASMUS DIEMER:

Sport i den ældre Alder.

Pris 25 Øre.

Berlingske Tidende skriver:

— — Hele Bogen er kun paa 28 Sider, men paa disse Sider faar Hr. Diemer sagt mange sande og udmærkede Ting om den Sport, som ældre Herrer — og Damer med — maa drive.

Ekstrabladet skriver:

— — Af en saadan Visdom er der megen i Hr. Diemers lille fordringsløse Skrift, som alle ældre Damer og Herrer vil have Udbytte af at gøre sig bekendt med.

Kristeligt Dagblad skriver:

— — Det er et udmærket lille Hæfte og burde købes af alle. — Der er nemlig gode Anvisninger for næsten alle mulige Idrætter

Nogle Anmeldelser

om

CARL PARSBERG:

Den kvindelige Skønhedspleje.

Pris 25 Øre.

Odense Avis skriver:

— gode Raadgivere i Lommeformat . . .
sin store Mission og Forfatterens Navn, er en
Borgen for at Indholdet er lærerigt.

Aftenposten skriver:

— foruden sin direkte Interesse tillige
have en videre Betydning, der gør den yder-
ligere anbefalelsesværdig.

Socialdemokraten skriver:

— Bogen er skrevet populært, at alle kan
drage Nytte af den.

Udkommen er og faas i enhver
Boghandel:

1. Jacob Kongsbak: **Vejledning i Fotografering**
2. Svend Warburg: **Uægte Børn og dissers Forældre.**
3. Carl Parsberg: **Kunsten selv at tilberede sin Parfume.**
4. C. Th. Gantzel: **Samlivets Sygdomme.**
5. J. O. Jacobsen: **Solbad og Luftbad.**
6. Valdemar Brummerstedt: **Vore Smaabørn.**
7. Carl Parsberg: **Den kvindelige Skønhed og Skønhedspleje.**
8. Bravi-Bertini: **Ischias.**
9. Asmus Diemer: **Sport i den ældre Alder.**
10. C. Th. Gantzel: **Hudsygdomme og Haaraffald.**
11. H. Brown: **Spilleregler for Bridge, Seksogtres, Sjavs og Whist.**

Pris 25 Øre pr. Nr.