

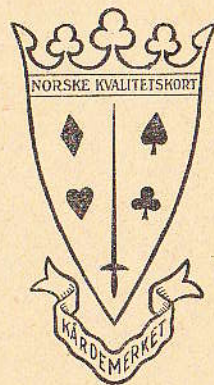
**KORT
REGLER**



**B
L
VIS**

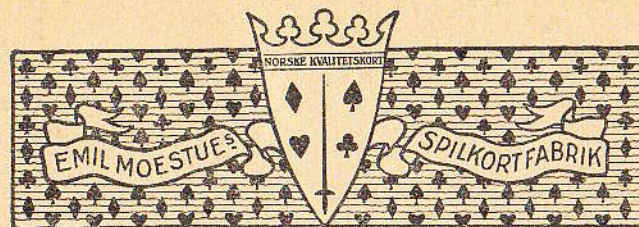
KORTSPIL OG KABALER

REDIGERT AV
PREMIERLØITNANT
JOHANNES BRUN
MED FLERE



UTGITT AV
EMIL MOESTUE ^{A/S}
SPILKORTFABRIK
OSLO 1926

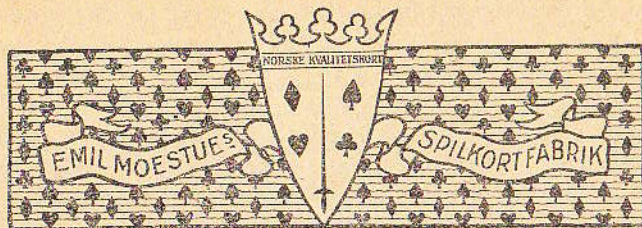
Spilkort med Kaardemerket tilsalgs hos:



INDHOLD

	Side
Forord	5
Almindelige regler for kortspil	7
Kortenes historie	7
Whist	9
Grand og nolo	10
Trumfwhist	15
Tremands whist	18
Tomands whist	19
Aapen tomands whist	20
Sprøite	21
L'hombre	22
Tarok	29
Auktionsbridge	34
Tremands bridge	49
Tomands bridge	50
Poker	50
Hjerter	55
Coon-Can	55
Rum	57
Cachons	58
Seksogseksti	60
Seksogseksti for 3 spillere	62
Hundredeogén	62
Dunder	63
Siste stik (femkort)	65
Sveis	65
Bank	65
Hamburger Bank	66
Baccarat	67

Chemin de Fer.....	70
Halv tolv.....	70
Learté.....	72
Pettersen (sekskort).....	74
Knakk.....	74
Kabaler.....	76
Rendezvous med forhindringer.....	76
Paa kryss og tværs.....	77
Elvekabalen.....	78
Møllen.....	79
Viften.....	80
Den store harpe.....	81
Polonæsen.....	82
Paschaen.....	83
Diplomaten.....	84
Evigheten.....	86
Premierleutnanten.....	86
Banken.....	87



Ærede læser!

Vi har en dobbelt hensikt med denne lille bok, — først og fremst skal den naturligvis tjene som en veiledning for alle dem som er tilhængere av et slag kort, og desuten haaber vi at erhverve dem som kunde, for vore kortspil (kaardemerket). Som vi alle vet, er det ikke saa faa av os som sætter pris paa en spændende poker, en stilfærdig l'hombre eller en hyggelig bridge. Det har menneskene gjort i aarhundreder, — ja, i aartusener, om end spillene dengang hadde andre navn.

Anatole France er vel den som har git os den bedste forklaring paa hvad et korskort virkelig er. Han lot engang en saa ærværdig person som en abbed si:

«Et spil kort er en eventyrbok av samme slags som de, man kalder romaner; men denne har den betydelige fordel frem for andre bøker av samme art, at man komponerer den, samtidig med at man læser den, og at man hverken behøver at være begavet for at komponere den eller kjende bokstaverne for at læse den. Det er et vidunderlig verk, ogsaa i den henseende, at den regelmæssig gir en ny mening, hver gang man blander dets sider mellem hverandre. Det er saa kunstfærdig, at man ikke

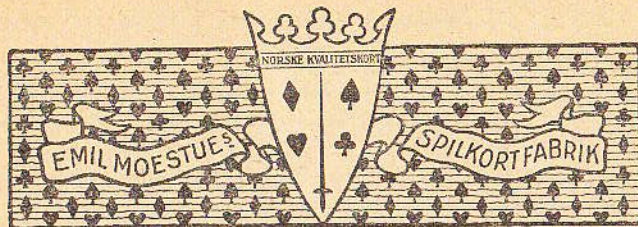
kan beundre det tilstrækkelig, ti av dets matematiske prinsipper kan der utledes tusen og atter tusen kuriøse kombinationer og saa mange besynderlige forhold, at man har trodd, hvad der ganske vist var forkjert, at man i det kunde læse hjertets hemmeligheter, skjæbnens mysterier og fremtidens gaater.»

Paa anmodning sender vi gjerne et eksemplar av vor bok til alle interesserte. Vi haaber den vil være til glæde og nytte for læserne og ønsker samtlige alt held.

Tilslut tør vi fremholde at vore kort, kaardemerket, staar fuldt på høide med de beste utenlandske merker baade med hensyn til kvalitet, styrke, holdbarhet og utseende. Vore kort er tegnet av norske kunstnere og er alle spilleteknisk rigtige. Næste gang de kjøper kort, forlang ikke bare spilkort, men spilkort med «kaardemerket». De støtter derved ogsaa norsk arbeide. Kaardemerket faaes hos alle der handler med spilkort, hvis ikke, skriv til os, saa skal vi opgi Dem nærmeste forhandler.

Erbødigst

Emil Moestue A/S,
spilkortfabrik,
Oslo.



ALMINDELIGE REGLER FOR KORTSPIL

Naar ikke noget andet er nævnt for hvert enkelt tilfælde, gjælder følgende:

Man spiller til et stik efter tur fra venstre til højre (med viserne paa et ur).

Kortenes rækkefølge er: ess, konge, dame, knegt, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Et stik tilhører den som har lagt paa høieste kort i den utspilte farve. Er det trumf i stikket, tilhører det den som har lagt paa høieste trumf.

Den som har tat et stik, spiller ut til næste.

Man maa følge farve hvis man har.

KORTENES HISTORIE

Utviklingen av kort til hvad de er idag har tat mere end tre tusen aar.

Den første kortstok var et pilekogger. Baade kort og schak har sin oprindelse i bruken av piler ved visse religiøse ceremonier i Korea, Kina og Indien for aartusener siden. Oldtidens herrer laget spil med merkede piler, og eksemplarer av disse findes

i forskjellige arkæologiske museer. Gamle kinesiske og koreanske kort er lange og smale og viser tydelig ved sine tegninger og sin form, at de stammer fra pilene.

Kortene kom til Europa i det trettende aarhundrede, og den første kjendte omtale av dem skriver sig fra aaret 1299.

De kort, som brukes nu for tiden, er i alt væsentlig laget efter kortspil forarbeidet i 1392 av Jaques Gringonneur, som var hofmaler hos kong Karl VI av Frankrike. Gringonneur laget sit kortspil efter et bestemt system. Saaledes bestod et spil av 52 kort: antallet av uker i et aar, og hver farve av tretten kort: antallet av maane-maaneder i et aar.

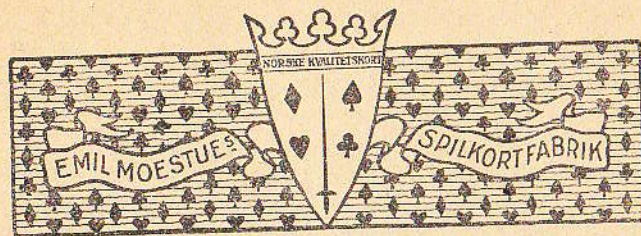
De fire farver betegnet fire stænder: militære, geistlige, haandverkere, bønder.

Spar: espada, det spanske ord for pique, betegnet soldater bevæbnet med en slags lanse. Figuren betyr da lansespissen.

Hjeter: chorur, som betyr geistlig, men den almindelige uttale blev coeur: hjerte.

Ruter: betegnet den firkantede (rhombeformede) hat, som haandverkerne brukte.

Kløver: Kløverblad var jordbrukets emblem. Spanierne kaldte det basta eller club.



WHIST

Whist er grundlaget for mange spil, bl. a. for bridge, og kan man spille whist vil man ha let for at sætte sig ind i andre spil. Der findes flere variationer, men vi skal her kun opholde os ved de almindeligste, nemlig *Grand* og *Nolo* samt *Trumfwhist*.

ALMINDELIGE BESTEMMELSER

Antal kort: 52, 13 til hver spiller.

Antal spillere: 4 (to mot to som makkere. Se dog kapitler om tremands- og tomandswhist).

Plasser: Man trækker om makkenskap. Høiest og lavest spiller sammen. Har noen spillere like høie kort trækker de omigjen. Den som har laveste kort vælger plass.

Givning. Den som trak laveste kort gir først, ett kort ad gangen til hver spiller, begyndende med spilleren tilvenstre for sig; denne gir næste gang osv. Bakhaand tar av, og der maa da mindst være 4 kort i hver bunke.

Kortenes rangering er den almindelige: Es, konge, dame osv.

Man følger altid farve naar man har. Hvis noen

ikke gjør det faar motparten tre træk i tillæg til de de ellers maatte ha, og den som har gjort feil kan ikke faa noget notert.

Det er *forbuddt at snakke* under spillet.

Er et kort lagt ut kan det ikke tas op igjen.

Blir et kort slaat op av giveren under givningen *gis der omigjen*; likeledes naar der er git feil.

Man har *plikt til at tælle sine kort*. Har nogen tilslut for faa kort gaar de siste stik — hvori han altsaa ikke kan følge med — til motstanderne.

Spilles der ut utenfor tur kan ikke vedkommende makker spille samme farve, hvis det er ham til at spille ut.

GRAND OG NOLO

Melding. Naar der er git, melder spilleren tilvenstre for giveren enten grand eller pas*). Melder han grand ophører dermed enhver melding fra de øvrige spillere, og spillet spilles som *grand*, d. v. s. det gjælder at faa flest mulige stikk. — Ingen trumf.

Melder han pas gaar meldingen videre til næstemand. Hvis alle fire melder pas, spilles spillet som *nolo*, d. v. s., det gjælder at faa færrest mulige stikk. — Ingen trumf.

For at vinde i Grand, maa man ha mindst syv stikk, for at vinde i nolo, maa man ha høist seks stikk.

Et *træk* er et vindende stikk. Faar man f. eks. 8 stikk i grand, er det to træk, og faar man 4 stikk

* Der spilles dog ofte saaledes at han ogsaa kan melde nolo, som da blir spillet.

i nolo, er det tre træk. Hvis man har meldt grand og ikke faar saa meget som syv stikk, gaar man *bet*, og saa mange beten som antallet av stikk er mindre end syv. Faar man saaledes bare 5 stikk, gaar man altsaa to beten.

Man melder selvfølgelig Grand paa gode (høie) kort og pas paa daarlige. Man regner i almindelighet at man for at melde grand maa ha hold i tre farver, og mindst fire stikk. Kortene kan imidlertid være av den karakter, at de er yderst slette nolo-kort (mellemkort), og man melder derfor ofte grand paa saadanne kort, fordi man sikkert tror at maatte tape paa dem i nolo. Grand er ogsaa et lettere spil end nolo.

SPILLET

Grand. Hvis spillet er grand, spiller *bakhaand* for melderens ut.

Han spiller da almindeligvis ut sit fjerde bedste kort i den længste farve han har: han *inviterer*. Hensigten hermed er at faa godspilt denne farve saa snart som mulig. For at opnaa det, maa makker sætte i sit *høieste kort* i farven, ti det vil støtte utspillerens kort. Beholder han stikket, maa han returnere farven med det høieste kort han har. Under alle omstændigheter maa han vel merke sig inviten og returnere farven saa snart han bare kan.

Hvad ovenfor er nævnt, er almenyldige regler for utspil: Man spiller ut den farve man ønsker tilbake fra makker, og makker spiller denne farve igjen naar han kommer ind. Der er dog enkelte undtagelser: Har man f. eks. ved siden av en lang

farve es og konge i en anden farve, spiller man ofte først ut kongen, og saa inviterer man i den lange farve. Hensigten hermed er at vise makker hvor man har indkomstkort, hvis makker senere i spillet kommer ind og ikke har flere kort igjen i invitfarven.

Har man en lang farve som begynder med es, konge, dame, spiller man fra toppen. Makker maa i saadanne tilfælder passe paa at kaste sine høie kort i vedkommende farve, saa den ikke *blokeres*.

Har man sammenhengende kort, d. v. s. kort i rækkefølge, f. eks. knegt, 10, 9, spiller man den høieste. Her maa ogsaa makker være opmerksom paa at han ikke blokerer farven. Sæt at han har kongen og fireren og makker spiller ut damen. Det er da rent galt at ræsonnere som saa, at damen i det tilfælde er like god som kongen og at man derfor bør spare sin konge. Man maa sætte paa kongen og returnere fireren. I motsat fald kan man jo ikke faa godspilt farven for makker hvis man senere kommer ind paa kongen: Farven er blokert.

I denne forbindelse skal nævnes at den som har meldt grand, ofte med fordel holder igjen esset i den farve der inviteres, hvis han bare har dette ene hold i vedkommende farve. Har han f. eks. esset og to smaa, og han forstaar at hans makker ikke har noget hold, lar han motparten faa de to første stik og tar først esset ved tredje utspil. Han opnaar herved at utspillerens makker ikke kan bringe utspilleren ind igjen, hvis han ikke har mere end tre kort i dennes farve, hvilket jo er meget sjelden. — Paa samme maate kan han holde igjen kongen, hvis esset er gaat.

Har man kort i rækkefølge og skal *stikke*, bruker man det laveste av dem, men skal man *spille ut*, bruker man det høieste. Sæt f. eks. at makker inviterer og man har dame og knegt i hans farve. Man stikker da med knekten. Hvis nu makker har invitert paa kongen, og motstanderen stikker med esset, vet makker hvor damen er.

Under spillets gang gjælder det med alle lovlige midler at faa git makker saa meget oplysning som mulig. Er man renonce i en farve, kaster man det laveste kort i en farve som man ikke ønsker opspilt. Man *markerer styrke* ved at kaste et forholdsviis høit kort; derved fortæller man makker at man ønsker vedkommende farve spilt. Det samme gjælder hvis man kaster først et høiere og dernæst et lavere kort i en farve. Der er altsaa himmelvid forskjell paa at kaste toeren og saa treeren, og paa at kaste treeren og saa toeren. Det første fortæller svakhet, det sidste styrke. Kaster man svakhet i to farver, er det jo let at regne ut hvilken farve man ønsker opspilt. Ved avkast maa man være opmerksom paa at man ikke maa kaste saa ens egne kort blir værdiløse. — Alle spilleres kast maa nøie observeres, saa man kan trække sine slutninger derav.

Vi nævnte ovenfor at man skal returnere makkers farve saa snart man kan. Dette gjælder ogsaa som almindelig regel. Men er ens egne kort av den karakter at man har en særdeles god farve og ikke noget i makkers, forsøker man sin egen. Man maa dog være varsom med ikke at svare paa makkers invit.

Det er det første selvstændige utspil fra hver spiller som regnes som invit.

Nolo. Spilleren tilvenstre for kortgiveren spiller ut. Man inviterer her som i grand i den farve man helst vil ha tilbake. En god invit er som regel et enkelt kort i en farve (singleton) og en kort farve. Har man to kort i en farve, spiller man det høieste først og derpaa det laveste. Er man blit renonce i en farve, faar man jo god anledning til at bli kvit høie kort i andre farver. Har makker spilt ut et høit kort i en farve, følger det av sig selv at man selv ogsaa da spiller et høit kort paa dette stik.

Det gjælder at faa et saa litet antal stikk som mulig; men derved er ikke sagt at det er fornuftig aldrig at ta et stikk hvis man kan la være. Man maa se at arrangere sig saa man ikke tilslut kan spilles ind og saa maa ta resten av stikkene. Hyp-pig bør man ta makkers stikk naar man forstaar at denne har vanskelige kort at spille ut fra, og specielt maa man ta hans stikk naar man selv har et godt utspil.

Det lønner sig ikke at drive lange farver, heller ikke at spille farver hvori motparten er renonce.

Nolospillet byr mange finesser. Det er almindelig at man med vilje tar mange stikk efter hinanden for at gi makker anledning til at kaste av, hvis man tilslut kan sætte motparten ind paa resten. Den nøieste opmerksomhet maa følge alle kast, og man maa ha helt paa det rene hvormange og hvilke kort der er spilt i hver farve.

REGNSKAPET

Hvert træk tæller baade i grand og nolo 4 points*). Gaar man bet i grand regnes hver bet

* Anm. Det er ikke ualmindelig at nolotræk bare regnes for 2.

for 8 points, som altsaa motstanderen faar. I de tilfælder hvor man spiller saaledes at man kan melde nolo, regnes beten i nolo for 4 points.

En *rubber* opnaar de som først faar 24 eller flere points, og regnskapet gjøres da op. Den som vinder rubberen faar 10 points ekstra. De tapendes points trækkes fra de vindendes, og resultatet føres op paa et hovedregnskap. De to spillere som sitter tilhøre for den som skal gi, bytter plads, og en ny rubber begynder. *Storeslem* (alle stikk) tæller 12, og *lilleslem* (12 stikk) tæller 6.

Eksempel paa regnskapet:

$$\begin{array}{rcl} A-B. & 4+12+4+16=36+10 & (\text{Rubber}) = 46 \\ C-D. & 16+4 & = 20 \\ & & \hline & & 26 \end{array}$$

Hovedregnskap:

$$\begin{array}{rcl} A & +26 \\ B & +26 \\ C & -26 \\ D & -26 \end{array}$$

TRUMFWHIST

I trumfwhist er der ingen meldinger.

Den som gir slaar op det sidste kort han faar, og det lægges aabenlyst paa bordet. Dette korts farve blir trumf. (Ofte spiller man dog saa at det sidste kort giverens makker faar, blir trumf.) Kortet tilhører den som har slaat det op, og han kan anvende det i spillet naar han vil. Den opstaatte trumf blir

liggende paa bordet indtil femte kort er utspilt, hvis det ikke er benyttet tidligere.

De samme regler som gjælder for grand og nolo gjælder i det store og hele ogsaa for trumfwhist. Hovedforskjellighederne blir der redegjort for nedenfor.

Spilleren tilvenstre for den som har git (forhaand) spiller ut.

Det gjælder ikke saameget som i grand at faa godspilt en lang farve, medmindre man er meget sterk i trumf. Naar motparten er renonce i farven, stikker han jo med trumf. Man inviterer gjerne paa en konge eller en dame, sjelden paa ess, av og til paa en singleton. Man bør dog ikke invitere paa singletoner hvis man er sterk i trumf. Et godt utspil er som regel kort i rækkefølge (f. eks. dame, knegt, 10).

Hvis man har mange trumfer, er det fordelagtig at spille trumf ut for at svække motparten. Viser det sig at ens egen makker ingen trumfer har, er det ofte meget gunstig at fortsætte trumfingen for at trække to trumfer fra motparten. Er derimot en av motstanderne renonce i trumf, bør man slutte trumfingen, medmindre man har særskilte grunde for at fortsætte. Saadanne kan være, at man har en lang, sikker farve, som er god naar alle trumfene er ute.

Har man jevnt gode kort, men ikke noen særlig trumfstyrke lønner det sig ogsaa at trumfe. Jo færre trumfer der er inde desto mere gaar jo spillet over i grand. Har makker i første utspil startet med trumf bør man svare med trumf naar man kommer ind, i almindelighet med en liten.

Har man en singleton og forøvrig daarlige kort er det fordelagtig at spille den ut.

Man bør undlate at spille ut fra ess dame.

Har man mellemkort inviterer man i sin bedste farve. Med hensyn til senere utspil gjælder hvad foran er anført for grand. Er motparten renonce i en farve som man behersker bør man trumfe for at faa denne god.

Paa grund av de mange overraskelser man er utsat for som følge av trumfen, regnes trumfwhist for et finere spil end grand og nolo, og «spillenes spil»: auktionsbridge, er jo en slags trumfwhist med blinde-mand.

REGNSKAPET

Der er mange maater man fører regnskap i trumfwhist paa. De fleste lider av den mangel at de blir indviklet, fordi man opdeler en rubber i 2 eller 3 «spil», à 10, 7 eller 5 points.

For at gjøre regnskapet enklere er derfor mange gaat over til følgende:

Hvert træk tæller et point.

Som honører regnes ess, konge, dame og knekt i trumf. 4 honører (paa en haand eller sammen med makker) gir 4 points, 3 honører gir 2 points. For to eller én honør regnes intet.

Rubber faar den som først opnaar 20 eller flere points Træk tæller før honører. For en rubber faar man 10 points ekstra. De tapendes points trækkes derpaa fra de vindendes, resultatet opføres i hovedregnskap. For storeslem faar man 10 points og for lilleslem 5 points.

Eksempel:

1. A—B faar 4 træk med 3 honnører. 6 points.
2. C—D faar et træk med 3 honnører. 3 points.
3. C—D faar 2 træk, men A—B har 3 honnører.
C—D 2 points, A—B 2 points.
4. A—B gjør lilleslem med 4 honnører.
 $6 + 4 + 5 = 15$ points.

Regnskapet vil da stille sig saaledes:

A—B: $6 + 2 + 15 = 23$. + 10 for rubber = 33 points
C—D: $3 + 2 \dots\dots\dots = 5$ —

28 points

A + 28

B + 28

C ÷ 28

D ÷ 28

TREMANDS WHIST

Tremands-whist spilles som regel som trumfwhist. Man trækker om at gi, og der deles kort til fire. Den som først gir, spiller foruten sine egne ogsaa de kortene som er git til den plass som er ret overfor ham: blindemanden, og de to andre spiller mot ham som makkere. Han beholder blindemanden rubberen ut, hvorefter den gaar over til næste mand.

Giveren slaar op siste kort, hvis farve blir trumf. Forhaand spiller ut.

Naar den som har blindemand gir, ser han først paa blindemands kort og følger paa derfra i første stik før han ser paa sine egne. Ellers sees først paa de kort som er nærmest kortgiveren.

Efterat utspillet til andet stik er gjort lægges blindemands kort aapent paa bordet. Det gjælder da for motspillerne, at de av sine egne og blindemands kort slutter sig til hvilke kort makker har og spiller derefter. Forøvrig er reglerne som i almindelig trumfwhist.

Man maa angaaende spillet specielt merke sig, at det er fordelagtig at spille op til blindemands svake farve og gjennem hans sterke. Videre maa man ikke altid naar makker inviterer sætte i sit høieste kort, men man maa først se om man av blindemands kort kan slutte sig til hvad makker inviterer paa.

Har blindemand en singleton eller er renonc i en farve lønner det sig for motspilleren at trumfe, saa ikke blindemand faar for sine smaatrumfer. For den som har blindemand gjælder det omvendt at bruke blindemands trumfer paa de laveste kort man har i den farve, hvori blindemand er renonc

Angaaende regnskapet tæller hvert træk ett point. Honnører og slem regnes ikke. En rubber faar de som først faar 7 eller flere points, og i tillæg til rubberen faar man 5 points. De tapendes pointstal trækkes fra.

TOMANDS WHIST

Dette er et meget fornøielig spil, og vi skal angi to varianter.

ALMINDELIG TO-MANDS WHIST

Der deles 13 kort til hver. Resten av kortene lægges i en bunke med baksiden op paa bordet. Det

øverste kort i bunken slaaes op, det er trumf, og kortet lægges aapent *under* bunken.

Derefter slaar man op det kort som nu ligger øverst, og dette lægger man aapent *oppaa* bunken. Om dette kort spiller man først, idet den som ikke har git spiller ut. Er nu det kort som er lagt op *oppaa* bunken godt (d. v. s. et høit kort eller en trumf), søker han at sikre sig det ved at spille ut et høit kort; er det derimot daarlig spiller han ut et lavt kort. Den som tar stikket skal ta det kort som er lagt op, mens den anden tar næste kort i bunken, som altsaa den første ikke faar se. Stikket lægges bort og tæller ikke. Et nyt kort slaaes op, og om dette spiller man som ovenfor forklart, idet den som har tat stikket spiller ut, og saaledes fortsætter man bunken ut. Det næst sidste kort slaaes ikke op.

Under spillet om kortene søker man at sikre sig saa mange trumfer og høie kort som mulig, men stikkene tæller ikke saalænge der er kort igjen i bunken.

Saasnart bunken er færdig begynder selve spillet; syv stik gir et point o. s. v.

Der er ingen rubber, men man spiller saalangt man blir enig om, f. eks. først til 10.

AAPEN TOMANDSWHIST

Man gir først tolv kort til hver. Disse lægges i to rader fordækt hos begge spillere; man maa ikke se paa dem. Derefter gis endnu tolv kort til hver. Disse lægges ovenpaa de fordækte, men med forsiden op. Saa gis to kort til hver; disse holder man i haanden og viser dem ikke frem; — det er *hjelpekortene*.

Den som ikke har git *vælger trumf*. Han vælger

da naturligvis en farve hvori han kan se paa de tolv kortene og hjelpekortene sine, at han er bedre end motparten, hvis tolv kort han jo ogsaa ser.

Efterat han har valgt trumf spiller han ut, og det gjælder nu at faa saa mange stik som mulig. Naar et stik er tat ind vender man op det kort som laa under det der er spillet. Dette bringer jo ofte mange overraskelser.

Man spiller naturligvis ut de kort som man kan se at motparten ikke kan stikke, men herunder maa man ta i betragtning at han har hjelpekort; disse kan han nemlig bruke naarsomhelst i spillet. Bruker han ikke hjelpekort maa han følge paa med de kort som ligger oplagt.

14 stik gir et træk o. s. v. Har man 13 stik hver er spillet uavgjort. Der er ingen rubber, men man spiller gjerne saa, at den har vundet som kommer først til 10.

SPRØITE

Spillet spilles av 3 spillere. Toerne tas ut av spillet og brukes til at markere hvilken farve som er trumf. Den som skal gi vælger trumf i første spil forinden givningen paabegyndes, og derefter veksler trumfen i de 4 farver for hvert spil.

Der gis til 4 spillere, tolv kort til hver. Forhaand kan, om han vil, bytte alle sine kort med den tiloversblevne haug uten at ha set paa denne. Vil han ikke bytte gaar turen til næstemand o. s. v. Den som bytter har en stor fordel deri, at han vet hvilke kort som ligger igjen. Han betaler en paa forhaand fastsat sum for at kjøpe.

Forhaand spiller ut, og alle spiller mot hinanden. Det gjælder at faa mere end 4 stik, 5 stik er et træk o. s. v. 3 stik er et undertræk, 2 stik er to undertræk osv.

Istedetfor regnskap brukes oftest jetons eller opgjør for hvert spil. Har man 4 stik betaler man inntet. Har alle spillere 4 stik hver er spillet altsaa uavgjort. Den som har understik betaler til den som har overstik.

Forøvrig er spillet som whist.

L'HOMBRE

Dette spil, som med rette regnes som et av de fineste der findes, har sin egen charme ved at det er ganske forskjellig fra andre spil.

Spillernes antal er 3 eller 4. Er der 4 sitter altid den ene over, nemlig den der sitter likeoverfor givveren, men han er dog interessert i spillet.

Det er alltid én som spiller alene mot de to andre, som er makkerer.

Man bruker bare 40 kort, — ottere, niere og tiere er tat ut.

Man gir, melder og spiller i rækkefølge *mot solen*. Forhaand er derfor den som sitter tilhøire for givveren.

Der trækkes om plassene, og man beholder samme plads under hele spillet.

Der gis 9 kort til hver spiller, tre og tre ad gangen. Resten (stammen) legges i en bunke paa bordet. I denne skal der være 13 kort, som givveren tæller før han legger dem ned.

Man har 3 slags spil: trumfspil, grand og nolo.

Kortenes værdi er forskjellig i de forskjellige spil.

I *trumfspil* er altid spares høieste og kløveres tredje høieste kort; de kaldes heholdsvi *spadilje* og *basta*. Toeren i de mørke og syveren i de lyse farver kaldes *manilje* naar vedkommende farve er trumf. Maniljen er næsthøieste kort. Esset i de røde farver kaldes for *ponto* naar vedkommende farve er trumf og rangerer da som fjerde høieste kort.

Kortenes rækkefølge er forøvrig naar den uthævede farve er trumf:

I *spar og kløver*: Spadilje, manilje, basta, konge, dame, knegt 7, 6, 5, 4, 3.

I *hjerter og ruter*: Spadilje, manilje, basta, ponto, konge, dame, knegt, 2, 3, 4, 5, 6.

Der er altsaa 11 trumfer naar sort farve er trumf og 12 trumfer naar rød farve er trumf.

Nar vedkommende farve *ikke* er trumf er rækkefølgen denne:

I *spar og kløver*: Konge, dame, knegt, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

I *hjerter og ruter*: Konge, dame, knegt, es, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

I *grand* har kortene samme værdi som de har naar vedkommende farve ikke er trumf, men begge de sorte essene er trumfer.

I *nolo* har kortene samme værdi som i grand, men begge de sorte es er de laveste kort i sin farve.

Matadorer kaldes de høieste trumfer i rækkefølge. Desuten kaldes spadilje, manilje og basta hver for sig for matadorer. Naar der er spilt ut trumf behøver man ikke at følge paa med disse, medmindre en høiere matador end den man har, er spilt ut fra forhaand. Forøvrig følges altid farve.

SPILLENE

A. Trumfspil.

De forskjellige spil er følgende, regnet i værdi nedenfra:

1. *Spørgespil*. Man vælger en trumf og beholder saa mange av de ni kort som man ønsker. Resten kaster man bort og *kjøper* samme antal isteden av stammen. Man kan ikke kjøpe mere end 7 kort. De kortene som er igjen kan kjøpes av de to motspillere efter tur.

Spørgespil i *kulør* (spar er trumf) er høiere end i de andre (simple) farver.

2. *Tourné*. Spilleren vender det øverste kort i stammen, (han *tournerer*) og dette korts farve blir trumf. Spilleren tar dette kort og kjøper forøvrig saa mange kort han ønsker av stammen.

3. *Grand Tourné*. For at kunne faa dette spil maa man ha begge de sorte es, som lægges op, hvor-
efter man *tournerer*.

4. *Solo*. Spilleren kan ikke kjøpe, men de to motspillere kan kjøpe saa meget de vil.

Solo kulør er høiere spil end *nolo*.

5. *Nolo*. Ingen kjøper, og spilleren skal ikke ha nogen stik.

6. *Grand*. Spilleren kjøper ikke, men motstanderne kan kjøpe saa meget de vil. (Det er imidlertid ogsaa noksaa almindelig at ingen faar kjøpe). De sorte ess er trumf.

Foruten disse selvstændige spil har man to uselvstændige: *kasko* og *tout*.

I *kasko* kaster spilleren i sit valg 8 eller 9 kort og kjøper tilsvarende antal av stammen.

Tout vil si at spilleren skal ta alle stik; det meldes efterat han har tat de fem første.

MELDINGERNE

Forhaand melder først: pas, spør solo eller nolo. Melder næstemand høiere melder forhaand igjen, og først naar disse har avsluttet meldingene kommer bakhaand.

Har man spurt er der intet iveien for at man senere kan gaa over til *tourné*, *grand tourné* og *kasko* (med *spadilje*). Har ingen meldt over kan man dog efter eget spørsmaal ikke gaa over i solo, nolo eller *grand*.

Forhaand har forrettigheten til spillet hvis to meldinger er like.

Hvis alle sier pas kan forhaand spille *kasko* (*kasko*) og han er nødt til det hvis han har *bastaen*. Ønsker han ikke det gaar retten over til næstemand.

Forinden motstanderen kjøper meddeler melder den hvilken farve han ønsker at spille i. Spil i *kulør* (spar) rangerer høiere end samme spil i de simple farver.

Har man *spadiljen* er man nødsaget til at melde.

For at vinde maa spilleren ha flere stik end nogen av motstanderne. Har han fem stik vinder han i alle tilfælder, men han kan ogsaa vinde paa fire stik, naar han kan fordele stikkene til motspillerne med henholdsvis 3 og 2. Faar en av motspillerne samme antal stik som melder den gaar han bet (taper simpelt), likeledes hvis alle tre har tre stik (*remis en trois*) og hvis hver av motspillerne har 4 stik og melder den bare et (*remis en quatre*). Melder den taper to bet

(blir kodilje eller klukk), hvis nogen av motspillerne har flere stik end han selv, (se dog remis en quatre).

Spørge-spil. Man melder «spør» naar man har to—tre stik i den farve man vil vælge som trumf, og ved siden herav bør man mindst ha én konge. Er man like god i en sort og en rød farve vælger man den sorte, fordi der i sort bare er 11 trumfer. I bakhaand kan man spørge paa daarligere kort end i forhaand og mellemhaand.

Kjøper man saa daarlige kort at man ingen chance har til at vinde spillet kan man kaste sig paa en bet.

Tourné. For at indlate sig paa tourné bør man ha et sort es, et par konger og et par eventuelle maniljer. Spillet indebærer jo en stor risiko, og man kan ogsaa i tourné lægge sig paa en bet hvis man kjøper uheldig.

Grand tourné. Kjøper man uheldig, kan man tourné omigjen en eller to ganger. Dette kan dog bli kostbart. Første gang sættes en bet for simpelt tap og 2 for klukk, anden gang 3 og 5 og tredje gang 7 og 11 bet. Man har lov at lægge sig paa en bet efter første gang.

Solo. Denne bør helst meldes straks, for man vet jo ikke om nogen melder over hvis man spør, og da er man avskaaret fra at melde soloen efterpaa. Man kan ikke lægge sig paa en bet. For at melde solo maa man anta at kunne faa 5 stikk paa de kort man har. Melderer kjøper ikke.

Nolo. Spilleren skal ikke ha nogen stikk og maa følgelig ha meget lave kort. Laveste kort bør man mindst ha i 3 farver. En renons er en stor styrke. Man kan ikke lægge sig paa en bet. — Hverken spiller eller motspillere kjøper. To bet for tapt

spil og 3 for klukk. Faar spilleren et stik taper han spillet, og faar han to eller flere stik er han klukk.

Grand er en høiere melding end solo kulør og nolo. Den kan kun meldes hvis en av motspillerne har meldt solo eller nolo. Bakhaand spiller ut. Man kan ikke lægge sig paa en bet. For at melde grand, bør man ialfald ha ett av de sorte essene (trumfer). Spilles en trumf ut, maa den anden trumf følge paa hvis den er inde.

Kasko. Har man spadiljen, er man som nævnt nødt til at melde, og har man ingen bestemt farve, kasker man: Spadiljen legges op, og man tar 8 nye kort fra stammen. Med disse nye kort vælger man da en trumf, idet man nøie maa huske de kort som er lagt. Motparten kjøper da de kort som er igjen i stammen.

Faar man ingen rimelig melding, kan man kaste sig paa en bet eller tourné av de 5 kort som er igjen. Taper man tournéen, setter man 2 bet og 4 for klukk.

Efter forhaandskasko uten spadilje (se foran) kan man ikke tourné, men de 5 gjenværende kort kjøpes av motspillerne.

SPILLET

Melderer har nok kort at ta av, hvis han skal kjøpe, saa han kjøper det han vil. Motspillerne derimot maa fordele kjøpet saaledes, at den som har de bedste kort, faar kjøpt mest. Er man svak, bør man derfor overlate de fleste kort til sin makker og selv kjøpe beskedent, f. eks. kun for at opnaa en renons. Under spillet maa motspillerne søke at samle

sine stikk hos den ene av dem, saa ikke spilleren vinder paa fordeling.

Spilleren kan naar han vil undersøke hvor mange trumfer er gaat, men motspillerne har ikke denne rett.

Spilleren tar i almindelighet trumfene ut saasart som mulig. Gjør han ikke det, bør motspillerne spille trumf til spilleren i mellemhaand.

I nolo bør motspillerne ikke begynde med det laveste kort i en farve. En singleton er som regel det heldigste utspil. Spilleren bør heller ikke spille ut det laveste kort i en farve, medmindre han har flere i rækkefølge. — Spillet byr forøvrig paa mange finesser som kun lærer ved øvelse.

REGNSKAPET

Dette føres bedst med jetons og betaling for hvert spil. Før spilllets begyndelse sætter alle én bet, 100 fisk, i kassen. Vinder man et spill, tar man en bet fra kassen, taper man sætter man saa mange bet i kassen som man har tapt. (Ofte er det almindelig at man for vunden solo, nolo og grand faar to bet i kassen og for solo kulør tre bet, og at man taper overensstemmende.) Naar kassen er tom, sætter alle en bet hver. Naar man slutter at spille, deler man hvad der er i kassen. Av sine motspillere (NB. ogsaa av den som sitter over), faar man betaling eller taper efter omstaaende tabel. Betene forhøies ikke — deres værdi er staaende. Kursen fastsettes forinden spillet begynner.

Vundet.		L'HOMBRE TABEL.	Tapt.	
Farve		Spillene.	Farve	
Simpel	Kulør		Simpel	Kulør
5	10	1. For spørrespil.....	5	10
10	20	2. " tourné	10	20
15	30	3. " grand tourné.....	15	30
15	30	4. " solo.....	15	30
15	30	5. " kasko.....	15	30
40		6. " nolo 2 bet, kodilje 3 bet	40	
60		7. " grand	60	
30	60	8. " tout.....	30	60
120+60=180		9. " grand tout.....	120+60=180	
1	2	" hver matator.....	0	
1	2	" hver remis.....	0	

TAROK

Tarok (tarocco) er sandsynligvis det ældste kort-spil; det stammer fra Italien og kan følges tilbake til det 14. aarhundrede. I længere tid var det næsten glemt; det holdt sig dog i Østerrike og har derfra bredt sig videre igjen. I Danmark har det været spilt ikke saa lite — Holberg nævner det — helt ned til vore dager, i Norge mindre. Man har hørt om det i Bergen, og for tiden er der en 20 aar gammel tarok-klub i Oslo.

Tarok er et meget eiendommelig spil, forskjellig fra alle andre. Det spilles med 78 kort: de 4 almindelige farver, hver bestaaende av 14 kort, idet et rytterkort, «kavallen», er kommet til mellem damen og knekten, og desuten 21 «tarokker» eller trumfer, betegnet med nummere fra 1 til 21, og endelig et

merkelig kort, *Scusen*, der kan «døpes» til hvilken-somhelst av de 5 farver efter behag, ogsaa til tarok, saa man altsaa maa regne med 22 trumfer. Kortenes rækkefølge er den samme som i *lomber*, altsaa i røde farver: konge, dame, kaval, knegt, ess, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 og i sorte: konge, dame, kaval, knegt, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, ess; i sort er saaledes esset altid lavest.

Tarok bør likesom *lomber* helst spilles av 4; men kun 3 deltar ad gangen, idet bakhaand sitter over. Kortene deles ut med 5 ad gangen «mot solen» som i *lomber*, altsaa fra høire til venstre. De tre sidste kort beholder giveren, som altsaa faar 28; herav skal han lægge bort, «*ecartere*» 3 efter behag, saa alle faar 25 hver. Kun giveren vet altsaa hvilke 3 kort der ikke er med i spillet. Til et tarokbord hører jetons og 2 *pouiller*; den ene kaldes «*Pagatkoppen*» efter «*Pagaten*», som er navnet paa laveste trumf (nr. 1), og den anden «*Kongekoppen*». Før man begynder, setter hver av de 4 spillere 20 points i hver kop, og giveren for hver gang ekstra 5 i hver, saa koppen stadig økes.

Naar kortene er git, skal der meldes, av giveren først. Disse «meldinger» har dog ingen likhet med f. eks. meldinger i *bridge*; de berettiger ikke til at bli «spiller». De avgives kun for at oplyse om hvor visse kort sitter, og de blir betalt. De er følgende: 1) *Tarokmeldinger*. Har man mindst 10 tarok eller flere, skal antallet opgis, idet man samtidig oplyser om man har «*Pagaten*» eller ei: «10 med», «11 uten» o. s. v. «10» betales med 10 av hver av de øvrige spillere, 11 med 15, o. s. v., stigende med 5 for hver tarok. Desuten meldes «*Matadorer*». *Pagaten* *Scusen* og høieste trumf (nr. 21, som kaldes «*Mondo*»)

danner 3 *matadorer*; har man dertil næsthøieste trumf (nr. 20), blir det 4 *matadorer*, og med nr. 19: 5 *matadorer*, o. s. v. i rækkefølge. 3 *matadorer* betales med 10 points, 4 med 15 o. s. v. *Scusen* regnes saaledes ved disse meldinger altid som tarok.

2) *Kavalleri-meldinger*. De 4 herreblade i en farve utgjør «fuldt kavalleri» og skal meldes; dette betales med 10. Har man dertil *Scusen*, blir kavalleriet «sprøitefuldt» og betales med 15. Har man kun 3 av herrekortene, men dertil *Scusen*, da har man «halvt kavalleri»; ogsaa dette skal meldes, idet der samtidig oplyses, hvilket herrekort man mangler; betaling 5 points. Kursen blir selvsagt gjenstand for avtale.

Efterat de meldinger som forefindes er avgit (under tiden har ingen noget at melde), begynder spillet. Der spilles fra høire mot venstre. Man maa følge farve, ogsaa tarokfarve. *Scusen* kan man som sagt følge paa med i hvilkensomhelst farve; og spilles den ut, maa den samtidig «døpes». Hvis man ikke har den utspilte farve, maa man bruke tarok, altsaa trumf; selv laveste tarok stikker selvsagt høieste forskort, og høiere trumf igjen lavere, o. s. v. Den som faar stikket, tar det til sig og spiller igjen ut. Der blir jo i det hele 25 slik. Efter spilllets slutning beregner man sine stiks indhold saaledes: Hvert stik regnes for 1 point, en konge for 4, dame for 3, kaval for 2, knegt for 1, laveste trumf (*Pagaten*) for 4, høieste («*Mondo*») 4, *Scusen* 4. Antal points for alle 3 spillere tilsammen utgjør 78, gjennemsnittet altsaa 26. Hvad enhver har under 26, betales til den eller dem som har over. Det bemerkes, at *Scusen* ikke kan ta stik; man kan altsaa ikke stikke med den, kun spille den ut eller følge paa med den. Og den skal

altid tages ind igjen av eiermanden, som bytter den med et værdiløst kort fra sine stik.

At erhverve points for avgivne meldinger eller ved beregningen av de stik man har faat, er imidlertid kun en biting. De paa denne maate vundne points spiller en ganske underordnet rolle. Spillet *formaal* er et ganske andet og meget eiendommelig, nemlig at *ultimere*, d. e. at gjøre det *sidste* stik i spillet, det 25de, enten med den laveste trumf, *Pagaten* — at faa «Pagat-ultimo» — eller med en av de 4 konger, — «konge-ultimo». For Pagat-ultimo faar man alt hvad Pagatkoppen indeholder, og desuten 25 points fra hver av de 2 medspillere, og for konge-ultimo kongekoppen + 20 fra hver. Er en kop tømt, skal hver av de 4 atter sette ind 20. Vi maa tilføie at koppene under spillet økes ogsaa derved, at en tapt Pagat (o: som man ikke faar stik for) betales med 5 points i Pagatkoppen og en tapt konge med 5 i kongekoppen, foruten 5 til hver av medspillerne.

Det er imidlertid meget risikabelt at forsøke paa «ultimo»; ti mislykkes den o: beholder man Pagaten eller en konge til sidste stik *uten at faa dette* (hvis der altsaa endnu er tarok inde), da «gaar man *bakut*» og maa fordoble henholdsvis Pagatkoppen eller kongekoppen, samt betale 25 henholdsvis 20 til hver. Et spil med «ultimo» er altsaa et vundet spil, og et med «bakut» er tapt spil; de øvrige — de allerfleste — er egentlig hverken vundet eller tapt.

Det eiendommelige ved «Tarok» er altsaa bl. a., at man ikke melder sig til «spiller». Den som har Pagaten eller en konge har mulighed for at optræ som spiller, men sjelden er nogen paa forhaand decidert dertil; det er kun tilfælde hvis en

har maattet melde mange tarok (mindst 10) med Pagaten iblandt. Ellers bestaar spilllets første vanskelighet i at finde ut hvem der kan tænkes at ville forsøke sig som spiller, idet denne bedst mulig søker at skjule sine hensikter. Saasnaar det opdages, forener naturligvis de to andre sig mot denne; men ofte blir det først klart langt ut i spillet. Det hænder jo heller ikke sjelden, at der er to som spekulerer paa at ultimere, og den tredje og svakeste har da en vanskelig stilling. Mangen gang opdager man — kanske forsent — at ens ven er en skjult fiende.

Skal man ultimere, maa man altsaa først ha trukket de andres tarokker (trumfer) ut, enten ved at spille tarok eller en lang fos-farve, en saakaldt «pisk» (den som er renons maa jo bruke tarok), mens motspillerne maa prøve at trække spillerens tarok (til og med Pagaten) eller konger ut. For at kunne forsøke sig som spiller kræves da baade mange tarok og en god «pisk». Et antal av 9 tarok er heldig, da disse ikke skal meldes (der meldes jo først fra 10 av) og man derfor kan skjule sin styrke; en pisk maa være paa 6 kort eller helst mere.

Har motspillerne fundet hverandre, gjælder det at faa antydning hvem der er den sterkeste; den svake skal (som i *lomber*) kun tjene denne paa enhver maate. Baade spiller og motspillere maa huske hvert kort som er spilt, først og fremst tarokkene, ja endog hvor mange tarok der er spilt fra hver haand (hertil har man et eget memoreringssystem); — at huske feil paa et eneste kort kan være nok til at gaa «bakut», eller hindre en «ultimo».

Tarok er et ualmindelig interessant og spændende spil. Det utgjør en hel videnskap, som man i en kort

oversikt ikke kan faa git noget fuldstændig billede av. Det er uten tvil det vanskeligste av alle kortspill og kaldes derfor ogsaa med rette «intelligensens spil».

(Ved A. Midsem.)

AUKTIONSBRIDGE

Man kan vel trygt si at auktionsbridge fortiden er det av de finere spil som er mest utbredt. I alle verdensdeler spilles dette høist interessante spil, og dets popularitet er i stadig stigende. Der er en uhyre mængde litteratur paa alle mulige sprog om spillet, hvortil de henvises som ønsker at bli kjendt med alle spillets finesser.

Auktionsbridge er avledet av Bridge, hvis navn den har tat, saaledes at naar man nutildags snakker om bridge, mener man almindeligvis auktionsbridge. Bridge var en utvikling fra triumfwhist; det ga giveren rett til at melde hvilken trumf han vilde ha, eller overlate valget til sin makker. Giverens makker la sine kort op paa bordet efter første utspill. Bortset fra regnskapet spiltes forøvrig som triumfwhist, idet man dog ogsaa hadde anledning til at melde grand.

Oftere end i andre spil støter man i bridge paa folk som har sine egne lokale regler og laver istand variationer i bridge. Dette bør man undgaa; ti da kan man bare spille med de samme mennesker bestandig. Søk derfor ikke at forbedre spillet, — det lykkes ikke allikevel.

For bridge gjelder i det væsentlige de fundamentale prinsipper som er gjennemgaaet under kapitlet om Whist, hvortil henvises.

REGLER FOR AUKTIONSBRIDGE

Der er to systemer: Det amerikanske og det engelske. Det sidstnevnte brukes mest i Norge. Den væsentligste forskjell ligger i at efter de amerikanske regler er det antal træk som avgjør hvilken melding er høiest, mens det efter de engelske regler er værdien. Nedenfor er de engelske regler fulgt.

Makkerskap og plads. Spillet spilles av fire spillere, — to mot to som makkere. Man trækker om pladsen og makkerskap saaledes at de to som har de laveste kort spiller sammen. Er kortene like, er det farven (se nedenfor) som avgjør hvilket kort er lavest. Den som har det laveste kort vælger plads og gir først. Naar man trækker, er esset lavest. Kortenes værdi er forøvrig den samme som i whist.

Givningen. Giveren (se ovenfor) deler ett og ett kort til hver, begyndende med spilleren tilvenstre for sig. Gis der feil, gis omigjen; likeledes hvis et kort blir fremvist ved en feil fra giverens side under givningen. Man maa ikke se paa sine kort før givningen er færdig. Giverens makker blander kortene til neste spil og placerer dem tilhøre for sig. Man tar av før givningen som i whist.

REGNSKAP

Naar den som har spillet (herefter kaldt «melderen») mindst vinder saa mange træk som han har meldt, anføres værdien av *alle* de opnaadde træk under den vandrette strek paa regnskapet. Faar han ikke hvad han har meldt, faar hans motspillere 50 points over streken for hver *bet*, d. v. s. hvert

stik mindre end der er meldt. Hvis meldingen er dobbelt eller redoblet, faar motspillerne henholdsvis 100 og 200 for hver bet.

T R U M F

	K.	R.	H.	S.	Gr.
Hvert træk tæller.....	6	7	8	9	10
3 ess.....					30
4 ess.....					40
4 ess paa en haand.....					100
3 honnører.....	12	14	16	18	
4 —".....	24	28	32	36	
5 —".....	30	35	40	45	
4 —" paa en haand.....	48	56	64	72	
5 —" hvorav 4 paa en haand...	54	63	72	81	
5 —" paa en haand.....	60	70	80	90	
Chikane.....	12	14	16	18	

Lilleslem 50, storeslem 100, regnes som honnører.

Vundet rubber, 250. Honnører fordobles ikke.

Lillemomp 500.

Storemomp 1000.

En *rubber* er to vundne utganger av tre. Vindes de to første utganger av samme spillere, spiller man ikke den tredje. En *rubber* gir 250 points over streken.

En *utgang* faar den som først faar 30 points eller mere under streken. Efter hver utgang sættes en vandret strek paa regnskapet, som vist paa eksemplet.

Honnører er ess, konge, dame, knegt og 10 i trumffarven. Spiller man *grand*, er essene honnører. Angaaende honnørernes værdi, se ovenstaaende tabel. De anføres over streken.

Chikane. Hvis en spiller er *renons* i *trumpf*, faar han og hans makker det dobbelte av farvens værdi for *chikane* over streken.

Slem. Se tabellen. Man faar intet for lilleslem,

hvis man har meldt *storeslem*. Anføres over streken.

Bonus. Er et spil dobbelt og spilleren vinder det, faar han 50 points over streken som *bonus* for at vinde det meldte antal træk, og 50 points for hvert yderligere træk han maatte faa. Har spilleren eller hans makker redoblet, faar de 100 points for det meldte antal træk og 100 for hvert yderligere træk.

Momp. Har man meldt *lilleslem* og vinder, faar man 500 points ekstra over streken. Har man meldt *storeslem* og vinder, faar man 1000 points ekstra over streken. En tapt *momp* avgjøres som et almindelig tapt spil. NB. *Momp* kan kun beregnes hvis man er enig om at spille med *momp* paa forhaand.

Eksempel paa regnskap: (Se side 39).

Spil 1. A—B vinder 4 træk i hjerter med 3 honnører. De faar altsaa 32 under streken og 16 over.

Spil 2. C—D gaar 2 doblede beten i *grand*. Ingen honnører (2 ess hver). A—B faar altsaa 200 over streken.

Spil 3. C—D vinder 5 træk dobbelt i spar, men har bare meldt 4, og har 4 honnører på én haand. De faar altsaa 90 under streken, og 100 for *bonus* og 72 for honnører over streken.

Spil 4. A—B vinder 2 ruter, C—D har 3 honnører. A—B faar altsaa 14 under streken og C—D 14 over streken.

Spil 5. C—D vinder 3 hjerter redoblet og har 3 honnører. De faar altsaa 96 under streken og

100 som bonus og 16 for honnører over streken. Desuten 250 for rubber.

Man trækker de tapendes pointssum fra de vindendes, og i Norge dividerer man det utkomne med 10. Gevinsten for denne rubber er altsaa 46,6 points. Man avrunder gjerne til nærmeste tal delelig med 5, i dette tilfælde 45. Paa hovedregnskap føres da sammendrag av resultatene for de forskjellige rubbere.

Melding. Giveren melder først, derefter alle de øvrige i tur og omgang. Har nogen meldt over (høiere end) giveren, kan denne melde igjen naar hans tur kommer o. s. v. indtil alle har meldt pas til sidste melding, som blir den hvori spillet spilles.

Man kan si pas eller melde et eller flere træk i grand, spar, hjerter, ruter og kløver. En kløver: d. v. s. et træk i kløver, er laveste melding, 7 grand: d. v. s. storeslem i grand er høieste melding som kan avgis.

Naar giveren har meldt har hver spiller ret til at si pas, at melde høiere end foregaaende melding, og doble eller redoble sidste melding (se nedenfor). Man melder høiere hvis ens melding i *points* er høiere end den foregaaende, eller hvis pointsantallet er det samme, men trækkenes antal større. 3 kløver (18) er saaledes en høiere melding end 2 spar (18), men lavere end 2 grand (20).

Den som beholder den høieste melding *spiller spillet*, og hans makker blir blindemand. Hvis begge makkere har meldt samme farve eller grand, spiller den kortene som først meldte den farve (grand) hvori den endelige melding gaar.

A ÷ 45					
B ÷ 45					
C + 45					
D + 45					
	A—B	C—D			
		250	Rubber		
		16	Spil 5		
		100	Spil 5		
		14	Spil 4		
Spil 2	200	72	Spil 3		
Spil 1	16	100	Spil 3		
Spil 1	32		Spil 3		
		90			
Spil 4	14	96	Spil 5		
	262	738			
		262			
		466			

Melder alle spillere pas, kastes kortene og næste mand gir.

Naar den endelige melding er avgit, har man ikke lov til at gi sin makker nogen underretning om hvilke meldinger er git, men forinden den endelige melding er git kan man forlange at faa de tidligere meldinger gjentat. Den endelige melding kan man naarsomhelst under spillet forlange oplysning om.

Dobling og redobling. At en melding dobles vil si at hvert traks eller hver bets værdi fordobles i regnskapet. Er meldingen redoblet, firedobles værdien. *Meldingens* værdi forandres derimot ikke: «3 ruter» er fremdeles høiere melding end «2 hjerter», selvom den sidste er dobbelt.

Man kan ikke doble sin makkers melding eller redoble sin makkers dobling; derimot kan man redoble melding avgit av makker og som er dobbelt av motstanderne.

Efter en dobling eller redobling fortsætter meldingerne.

Om den regnskapsmessige side av dobling og redobling se under regnskap.

Blindemand. Saasnt først kort er utspilt, legger melderens makker sine kort aapent paa bordet, og de blir spilt av melderens. Blindemanden maa ikke blande sig op i spillet. Han har imidlertid lov til at spørre sin makker om denne har kort i en farve hvori han viser renons.

Viste kort. Hvis en spiller, efterat kortene er git og før den endelige melding er avgit viser et eller flere av sine kort, kan motspilleren tilvenstre for ham forlange omgivning efterat ha set paa sine kort.

Hvis, efterat den endelige melding er avgit, nogen av *melderens motstandere* viser frem et eller flere kort, kan disse *bindes*: de maa lægges paa bordet med forsiden op. Disse kort kan av melderens kræves spilt naarsomhelst naar den spiller som har begaa feilen skal spille ut eller lægge paa et kort, og dette krav kan gjentas indtil det blir efterkommet. Kortenes eier kan imidlertid ikke derved tvinges til at begaa revoke (svigte farve). Heller ikke kan melderens negte vedkommende at bruke kortet til at bekjende farve, selv om ikke melderens forlanger kortet spilt.

Melderens selv kan ikke straffes for at vise frem sine kort.

REVOKE.

Se herom under «De almindeligste feil og hvorledes de behandles», side 46.

MELDINGER OG SPIL

Husk altid at der er et makkerskap tilstede i bridge, og at det derfor gjælder om at faa et godt samspill. Man maa være loyal mot sin makker og ikke søke at faa spillet selv bestandig.

I spar og hjerter behøver man bare fire træk for at faa utgang; i ruter og kløver trenger man fem. Spar og hjerter vælger man derfor helst som trumf. Forøvrig melder man i almindelighet den farve som er bedst. Er man i tvil om enten man skal melde eller si pas bør man passe.

I meldingen gir man makker en underretning; meldingen maa derfor være *paalidelig* for ikke at

narre ham. Man melder gjerne farve paa to honnører femte og etpar haandkort, men en av honnørene bør være es eller konge. Jo svakere man er i trumf desto bedre haandkort maa man ha. Man kan godt melde paa fire trumfer, undtagelsesvis endog paa tre, men de maa da være gode, og man maa ha haandkort som opveier trumfsvakheden. Der kræves en dygtigere spiller for at spille med fire trumfer paa egen haand end med fem og flere. Som hovedregel kan man si at man bør kunne ta mindst fire stik paa egen haand for at melde et træk i en farve. Melder man paa tre høje trumfer er det ikke for at faa spille, men for at gi oplysning om at man kan ta stik. Disse meldinger kræver rutinerte spillere.

Man bør merke sig den saakaldte «Quick trick theory». For at melde maa man ha *stik som kan tas tidlig i spillet*. Melder man i første haand maa makker kunne gjøre regning paa at man sikkert kan ta stik, selv om ens egen farve ikke blir trumf. For at melde i første omgang maa man ha bedre kort end for at melde senere. Melder man i første omgang hjerter eller spar *anmoder* man makker om støtte; melder man kløver eller ruter *tilbyr* man ham støtte.

Det man først og fremst maa gaa efter er utgangen. Derfor maa man, forinden man melder, se paa regnskapet hvor meget man trenger for at gaa ut og indrette sin melding derefter.

Har makker meldt en farve og motparten har meldt over ham *støtter* man sin makker ved at melde høiere i hans farve, hvis de kort man har passer som hjelp. Man kan støtte en eller flere

ganger eftersom ens kort er gode til, men man gaar almindeligvis ikke høiere end at man synes der er god utsigt til at vinde spillet. Man tar ogsaa hensyn til om makker selv gaar op og derved annonserer at han har en god melding.

Er man selv i tvil om at kunne opnaa utgang, mens man føler sig sikker paa at motparten ikke kan vinde det spil de har meldt, *dobler* man motspillernes melding. Heller end at doble skal man ta utgang selv, hvis man kan, medmindre det da er tydelig at motspillerne maa gaa mange betet. Føler den som er doblet sig saa sterk at han mener at kunne vinde spillet tiltrods for doblingen, kan han *redoble*. Dette maa anvendes med stor forsigtighet, og man maa aldrig redoble hvis man ikke sikkert kan gjøre motstanderne bet i disses farve. Av redoblingen kan de jo skrømmes tilbake til den farve de oprindelig har meldt.

Kan man ikke støtte sin makker sier man pas, hvis man ikke har god melding selv. Passer makkers melding absolut ikke til ens egne kort kan man *slaa ham av*, for at fortælle ham at man ikke ønsker at spille i hans farve. Man skal være yderst forsiktig med at slaa av paa daarlige kort, og gaar makker videre trods avslaget maa man si pas. Paa gode kort kan man derimot tryggere slaa av.

Har man liten, men dog nogen hjelp til makker, støtter man ham ikke første gang, men venter til neste, og støtter da kun hvis makker har gaat op selv.

Har man jevnt gode kort uten nogen bestemt god farve melder man *grand*. Der skal bare tre træk til utgang i grand, men man er ofte utsat for

overraskelse i dette spil, og man spiller heller hjerter eller spar hvis man kan.

Melder motparten et træk, og man har jevnt gode kort uten at kunne melde grand, — f. eks. fordi man ikke har hold i motpartens farve, — dobler man motpartens melding for derved at gi makker underretning. Saadan *underrettende dobling* av 1-træks meldinger er meget anvendelige. Den medfører pligt for doblerens makker til at melde, selvom han ingen egentlig melding har. Hvis derimot melderens makker efter doblingen gaar over, bortfalder pligten til at melde, — likeledes hvis doblerens makkers eneste farve tilfældigvis er den som er doblet, dog lønner det sig i saa fald ofte at melde grand. — Doblinger av høiere meldinger ansees oftest for *business dobling*: man dobler for at faa mange points over streken.

Har man to farver som er like gode melder man først den høieste og eventuelt senere den laveste.

Vil man *forhindre motparten fra at melde*, melder man flere træk straks i sin farve, som da naturligvis maa være sterk. Man gjør det enten av hensyn til regnskapet, eller fordi ens egne kort er værdiløse, medmindre en speciel farve er trumf.

Forhaanden for melderens spiller altid ut. Almindeligvis spiller man ut høieste kort i makkers farve, hvis denne har meldt. Har man es, konge i en farve viser man dog gjerne esset ved at spille ut kongen.

Stik lavt av sammenhengende kort, men spil høit ut. Spil gjennom styrke op til svakhet. Husk de meldinger som er git og hvilke oplysninger dette gir. Er melderens renons i en farve som motspill-

lerne behersker, bør disse spille den saa ofte som mulig, for at trække trumfer fra den sterke haand. At trække trumfer fra blindemand lønner sig ikke, — det bør tvertom spilleren forsøke paa. Til dobbeltrenons bør man som regel ikke spille ut.

Melderens bør oftest se at faa trumfene ut tidlig i spillet, men maa være opmerksom paa om blindemands trumfer kan gjøres gode særskilt.

Almindeligvis blir man ofte nødt til at «knipe» (ta finesse). Man spiller f. eks. op fra egen haand til blindemands es-dame og stikker med damen, i det haab at kongen er i mellemlaand. Man kniper ogsaa til es-knekt-10, konge-knekt, ofte dame-10 osv.

I grandspil har man en god veiledning i den saakaldte *elleve-regel*. Denne forutsetter invitutspil av fjerde høieste kort. Dette korts værdi trækkes fra tallet 11, og resultatet angir hvor mange kort høiere end det utspilte der findes fordelt hos de tre andre spillere.

For melderens gjælder det først og fremst at *sikre utgangen*; han maa ikke ta nogen risiko som sætter den i fare. For motspillerne gjælder det først og fremst at hindre utgangen; de maa ikke for at faa flere stik la melderens faa en chance til utgang, naar de kan hindre den.

Forøvrig gjælder i alt væsentlig om spillet hvad der er sagt under whist, herunder ogsaa tremands whist. Men bridgespillet har mange finesser som kun læres ved stadig øvelse.

MOMPING

Har man saa gode kort at man med hjelp fra makker mener at kunne faa 6 eller 7 træk, forsøker

man at mompe: Drive meldingen op i lille- eller storeslem for at faa den dermed forbundne belønning (se regnskapet). Man melder da et, to eller tre træk høiere end man trænger, for derved at antyde at man har meget sterke kort. Har makker gode kort lægger han paa: forhøier meldingen. Undtagelsesvis kan man melde 6 eller 7 træk med én gang. Under mompingen maa man tænke paa de meldinger som er avgit, — ogsaa de man har avgit selv. For at lægge paa kræves i almindelighet mindst et es eller en renons. Har motparten meldt maa man for at mompe kunne garantere at motspillernes ikke kan ta to stik straks i sin farve. — Selv om makker ikke har antydnet momp i sin melding maa man være paa utkik efter den og forsøke et forsigtig paalæg, hvis man mener der er chance til momp. — Momp er ingen egentlig anerkjendt melding, og skal man spille med momp maa man være enig om det paa forhaand.

DE ALMINDELIGSTE FEIL OG HVORLEDES DE BEHANDLES

(Portland Clubs regler.)

En spiller gir utenfor tur.

Vedkommende kan da stanses forinden siste kort er git, men sker ikke det, er givningen gyldig, og der fortsættes som om ingen feil var begaat.

En spiller melder utenfor tur.

Den som sitter tilvenstre for vedkommende, kan da 1) enten forlange omgivning, 2) eller tillate at meldingen blir staaende, 3) eller overlate saken til sin makker, hvis avgjørelse i saafald en endelig.

Tillates meldingen at bli staaende, fortsættes meldingene som om ingen feil var begaat. Med melding menes ogsaa pas.

At man melder utenfor tur, er en almindelig og irriterende feil. Særlig hvis nogen har gode kort har de vanskelig for at holde mund. At man da simpelthen kaster kortene, er paa ingen maate unfair, men bidrar til at forbedre spillet.

En spillers melding er ikke tilstrækkelig til at slaa foregaaende.

Den som sitter tilvenstre for vedkommende, kan da 1) enten tillate, at meldingen godkjendes, 2) eller forlange, at det tilstrækkelige antal træk blir meldt. I saa tilfælde er den skyldiges makker avskaaret fra yderligere melding, medmindre nogen av motstanderne melder høiere eller doubler. 3) Eller kræve, at foregaaende melding blir staaende, og at meldingen dermed er avsluttet.

En spiller doubler eller redobler utenfor tur.

Motspilleren tilvenstre for ham kan da forlange omgivning.

Blindemand gjør opmerksom paa, at melderer holder paa at spille ut fra feil side.

Motspilleren tilvenstre for melderer kan da forlange utspill fra den side han vil.

Man spiller ut utenfor tur.

Er den skyldige en av melderens motspillere, kan melderer enten behandlet det utspilte kort som et

vist kort, eller forlange utspil i hvilken farve han selv vil.

Spiller melder ut utenfor tur, enten fra egen eller blindemands haand, paadrar han sig ingen straf; imidlertid kan han ikke rette feilen, medmindre dette forlanges av en av motspillerne.

Revoke.

Revoke opstaar, naar man følger paa med kort i en anden farve end den utspilte, tiltrods for at man har denne.

Revoke ansees at være indtruffet:

- 1) naar vedkommende stik er lagt bort og sluppet,
- 2) naar den som har begaat revoke, eller hans makker spiller et kort til næste stik,
- 3) naar den, som har revokert, viser frem resten av sine kort.

At man f. eks. kommer efter etpar stiks forløp og melder av, at man har begaat revoke, hjælper altsaa ikke noget. Naar revoke er indtruffet har man dermed paadrat sig en straf.

Denne straf er følgende:

- 1) Naar melder (d. v. s. den som har spillet) revokerer, faar hans motstandere 100 points over streken i tillæg til hvad de maatte faa for at melder ikke vinder sit spil.
- 2) Naar en av melderens motstandere revokerer, kan melder *enten* anføre 100 points over streken *eller* ta tre stik fra motstanderne og lægge til sine egne. Disse straffestik kan hjælpe melder til at faa sit spil, men de berettiger ham ikke til at opnaa slem eller bonus over streken i tilfælde meldingen er dobbelt eller redoblet.

Den side, som har begaat revoke, kan ikke anføre andet end honnrør og chikane for det spil, hvori revoken forekom. *Man kan altsaa ikke vinde et spil, hvori man selv har begaat revoke.*

Man har lov at spørre sin makker, om han har kort i en farve, hvori han ikke følger, og han kan isaafald rette feilen. Blindemand kan ikke straffes for revoke.

Hvis en av melderens motstandere henleder opmærksomheten paa et stik forinden hans makker har spilt paa, — enten ved at si at stikket er sit eller ved at trække sit kort til sig uten at være anmodet om at gjøre det, — kan melder forlange at vedkommende makker skal spille sit høieste eller laveste kort i den farve som er spilt ut, eller at han skal ta eller la være at ta stikket.

Forinden man spiller paa et stik kan man forlange at de andre kort i stikket placeres foran sine respektive eiere. Dette kan man ogsaa gjøre efterat alle fire kort er lagt paa, men ikke efterat stikket er tat ind.

Sier melder at resten av stikkene er hans-maa han lægge kortene op og spille dem; han kan da ikke ta nogen finesse («knipe»), medmindre han sier det forinden kortene er lagt paa bordet.

TREMANDS BRIDGE

Reglerne er de samme som for auktionsbridge. Man gir kort til fire, den første haug er blindemands og røres ikke før meldingerne er færdig.

De tre spillere melder som i auktionsbridge; den

som har høieste melding spiller med blindemands kort, som placeres overfor melderens.

For utgang faar man 100 points, for rubber 500.

Spillet blir gjerne høit, idet man er tilbøielig til at tiltro blindemand gode kort; kursen bør derfor sættes lav.

TOMANDS BRIDGE

Spilles til at begynde med som tomands whist, men der slaas ikke op nogen trumf.

Naar bunken er færdig melder man paa sine kort som i auktionsbridge.

Samme regnskap som i tremands.

POKER

Poker er et hasardspil.

Det spilles av hvilket som helst antal spillere mellem 2 og 9; fire til seks deltagere er bedst.

Kortenes værdi er den vanlige, men esset kan være høiest eller lavest. Fuldt kortspil med 52 kort.

Man trækker om at gi, og spilleren tilhøre for giveren tar av, hvis han vil. Vil han ikke har ingen andre lov at ta av.

Der gis fem kort til hver.

Meldingene er følgende, høiest først, lavest sist.

1. *Royal flush*: Es, konge, dame, knegt, 10 i samme farve.
2. *Straight flush*: Alle kort efter hinanden i samme farve.

3. *Fire like*: F. eks. fire ottere.

4. *Fuldt hus*: 3 like og et par, f. eks. 3 knegter og 2 ottere.

5. *Flush*: Alle kort i samme farve.

6. *Straight*: Alle kort i rækkefølge efter hinanden, farven likegyldig.

7. *Tre like*: F. eks. 3 ottere.

8. *To par*: F. eks. to konger og to ottere.

9. *Et par*.

Har ingen nogen av disse meldinger er den bedst som har det høieste kort. Er disse like høie regnes efter næsthøieste osv.

Har flere spillere samme melding vinder den som har de høieste kort i meldingen. F. eks. 2 konger er høiere end 2 damer. Er meldingene like høie vinder den som har det høieste kort ved siden av meldingen. Er dette ogsaa likt gaar man over til næsthøieste kort osv. — I fuldt hus vinder den hvis tre like kort er bedst. 3 damer og 2 toere er saaledes høiere end 3 knegter og to es.

Er meldingerne like gode og de øvrige kort ogsaa like gode hos begge deles indsatsen (potten). En flush i én farve er f. eks. ikke bedre end flush i en anden farve, naar denne indeholder like høie kort.

Esset kan ikke være baade høiest og lavest: K, es, 2, 3, 4, er f. eks. ikke straight.

Straddling. Forinden der gis sætter forhaand ind en indsats («anti») i potten. Om begrænsning av denne maa man være enig før spillet begynder. Næstemand kan derpaa *straddle*: fordoble indsatsen. En straddle er altsaa en fordoblet indsats. Hans straddle kan igjen straddles av næste spiller osv. inden den limit som er sat for spillet. Hvis en spiller ikke vil

straddle forhindrer det straddling av spillerne tilvenstre for ham.

Feilagtig givning. Den som har git gir omigjen:

Hvis flere end én spiller faar feilagtig antal kort.

Hvis han gir til flere eller færre personer end der er spillere.

Gir nogen utenfor tur skal der gis omigjen hvis feilen opdages før alle har faat 5 kort, — ellers staar givningen ved magt.

En spiller er nødt til at akseptere et kort som blir fremvist under givningen, men to kort fremvist til samme spiller fordrer omgivning.

Man kan forlange omgivning hvis man, *forinden* man har set paa sine kort, opdager at man har faat for faa eller for mange kort; men man har ogsaa ret til at faa flere kort hvis man har for faa, og man kan forlange at giveren trækker kort fra ens haand hvis man har for mange. Har man set paa sine kort forinden feilen opdages er man avskaaret fra at delta i spillet.

Spillet. Naar der er git kan alle spillere efter tur, begyndende med forhaand, (eller hvis der har været straddling spilleren tilvenstre for siste straddler) 1) enten si *pas* og kaste kortene sine, eller 2) «*gaa med*», ved at sætte i potten *det dobbelte* av forhaands indsats eller det dobbelte av sidste straddle, hvis der har været straddling, eller 3) «*høine*» ved at sætte yderligere beløp i potten. Alle som vil delta i spillet (aktive spillere) maa tilsvare alle forhøieser av indsatsen, saaledes at alle disse har sat samme beløp i potten.

Derefter begynder *kjøpet*. Efter tur kan hver aktiv spiller kaste saa mange kort han ønsker og

faa nye isteden av giveren. Han kan ogsaa beholde alle sine kort hvis han vil.

Hvis giveren under kjøpet slaar op et kort, kan ikke den for hvem det var bestemt ta det. Han skal ha et nyt, men først naar alle de andre (ogsaa giveren) har kjøpt færdig.

Ber nogen om for mange eller for faa kort, kan han rette paa dette forinden han har set paa dem, og før næstemand faar kort. Ellers maa han kaste overensstemmende med hvad han har forlangt og akseptere de kort han har faat.

Faar man ikke saa mange kort som man ber om maa giveren gi nye i tillæg, forutsat vedkommende spiller ikke har set paa kortene.

Faar man flere kort end man har bedt om maa giveren ta de overskytende tilbake, forutsat vedkommende spiller ikke har set paa dem.

Hvis nogen efter kjøpet har for faa eller for mange kort, kan han ikke delta i spillet naar han har set paa dem.

Man behøver ikke at gi nogen opplysning om kjøpet efterat det er færdig, men giveren maa si hvor mange kort han har kjøpt, hvis han blir spurt.

Bud. Den som sitter tilvenstre for forhaanden (eller, hvis han har kastet sig, næstemand osv.) kan, naar kjøpet er færdig, by hvilketsomhelst beløp indenfor den fastsatte grænse, eller han kan kaste sig. Byr han, sætter han beløpet ind i potten. De efterfølgende spillere kan enten 1) «*se*»: tilsvare samme beløp, eller 2) «*høine*»: foruten at se ogsaa at by et nyt beløp, eller 3) si «*pas*»: kaste kortene og gi avkald paa hvad man maatte ha sat ind i potten.

Naar alle spillere enten har set eller passet til

sidste bud vises kortene frem, og den vinder hele potten som har bedste haand.

Hvis en spiller byr og ingen ser vinder han potten uten at vise frem sine kort. Hvis alle undtagen en kaster kortene tilfaldet potten denne.

Jack Pot. Jack Pot spilles efter avtale enten hele tiden eller hver gang alle spillere har passet, eller hver gang noen har hat høiere melding end tre like.

Før der gis sætter alle spillere samme beløp i potten. Naar kortene er git maa forhaand si om han vil «aapne» ved at by et beløp, som sættes i potten. For at aapne maa han ha en melding som mindst er saa høi som to knegter (Jack: knegt). Aapner han ikke kan næstemand aapne, hvis han vil, osv.

Er der aapnet kan spillerne i rækkefølge enten 1) delta, hvorved de sætter aapningsbeløpet ind i potten eller 2) si pas: ikke spille, eller 3) forhøie aapningsbeløpet. I saa tilfælde maa alle som ønsker at spille efter tur sætte det forhøiede beløp ind, eller passe, (gaa ut av spillet) eller forhøie yderligere.

Derefter kjøper og spiller man som ovenfor forklart. Naar kjøpet er over byr aapneren først.

Gaar ingen med: d. v. s. aapneren blir alene, eller ingen tilsvare hans bud efter kjøpet, tilhører potten aapneren. Han maa da vise frem aapningen: mindst 2 knegter. Kjøper han bort aapningen lægger han sine kastede kort tilside for paa eventuelt forlangende at kunne vise at han hadde aapning da han kjøpte. Aapner noen uten at ha aapning betaler han en paa forhaand avtalt straf: som regel hvad der er i potten naar kortene vises frem.

Hvis ingen aapner kastes kortene; alle sætter igjen samme beløp i potten, og næstemand gir.

HJERTER

Dette morsomme selskapsspil spiles av 2—6 spillere; bedst av 4, i hvilket tilfælde man slipper at ta ut nogen kort.

Er der 3, 5 eller 6 deltagere forandrer man kortenes antal ved at ta væk et, to og fire kort for henholdsvis 3, 5 og 6 spillere. Der tas almindeligvis væk de laveste kort i kløver; hjarter maa ikke tas ut.

Spillerne faar like mange kort, og hensigten med spillet er at faa saa faa hjarter som mulig i sine stik, samt at undgaa spardame.

Forhaand spiller ut. Er man renons i en farve kaster man selvsagt fortrinsvis høi hjarter.

Naar spillet er over tæller man hvormange hjarter der er i de forskjellige spilleres stik. Man betaler for hver hjarter efter gineværdien, ess 11, billedkort 10 og spardame 30 points. Den som har det mindste antal vinder og faar altsammen. Staar det likt mellem to spillere deler disse.

Skulde en faa alle hjarterne og spar dame («Rosen») faar han et paa forhaand fastsat beløp av hver av de øvrige.

COON-CAN

Man bruker 2 kortspil, og spillernes antal kan være indtil 5.

Hver spiller faar 12 kort, første kort derefter slaar

giveren op paa bordet, og resten av kortene lægges i en bunke med forsiden ned ved siden av det opslaatte kort.

Spillet gaar ut paa ved bytning at forandre sin haand saa den kommer til at bestaa av *mindst* fem kort i rækkefølge i samme farve (sequence), og resten av kortene samlet enten i sequence paa mindst 3 kort eller grupper paa 3 eller flere like kort.

1. Eksempel: 9, 8, 7, 6, 5 i samme farve, desuten 4 knegter og tre firere.

2. Eksempel: Knekt, 10, 9, 8, 7, 6 i samme farve, desuten 3 konger og 3 seksere.

3. Eksempel: Es, konge, dame, knekt, 10, 9, 8, 7 i samme farve og 9, 8, 7, 6 i samme farve.

Den som sitter tilvenstre for giveren begynder spillet. Hvis det kort som er slaat op passer for hans haand tar han det; hvis det ikke passer tar han det øverste kort i den fordækte bunke. Der-efter kaster han et kort som han ikke har bruk for. Dette lægges aabenlyst oppaa det tidligere opslaatte kort, hvis det ikke er tat, eller i dettes sted. Næste-mand kan saa enten ta det kort den foregaende spiller har lagt bort, eller ta nyt kort fra bunken osv. Av de bortlagte kort dannes der saaledes en ny bunke, kastebunken. Blir den fordækte bunke tom, blander man kastebunken og fortsætter med den som fordækt bunke, idet et nyt kort slaes op.

Naar en spiller efterat ha lagt et kort i kaste-bunken har samlet en lang farve og resten av kortene som ovenfor nævnt, sier han «færdig», lægger kortene op, og han vinder.

De andre spillere skal da betale til ham værdien av alle sine kort, og denne tælles. Es gjælder for

11, billedkort for 10, og de andre kortene gjælder for sit øineantal.

I sequence kan essene brukes enten som høieste eller som laveste kort: Es, 2, 3, 4, er saaledes sequence, likeledes es, konge, dame, knekt. Hvis man ikke vinder er det selvfølgelig en fordel at samle paa lave kort av hensyn til opgjøret.

RUM

Dette spil ligner Coon-Can.

Man bruker et fuldt kortspil, kortene rangerer konge, dame, knekt osv., es lavest. Der kan være indtil 6 spillere.

Naar der er to spillere gis 10 kort til hver; er der tre gis 7 kort, er der fire eller flere gis 6 kort til hver. Naar der er git slaes næste kort op og lægges paa bordet ved siden av resten av kortene (bunken). Denne lægges med forsiden ned.

Som i Coon-Can samler man ved bytning paa kort i samme farve i rækkefølge (sequence), men man behøver ingen lang farve, 3 eller flere kort er nok. Likeledes samler man paa like kort. Spillet gaar ut paa hurtigst mulig at bli kvit alle sine kort, enten ved at lægge dem ned som sequence eller i grupper av like kort, eller ved at gi dem til mot-spillerne.

Spillet foregaar paa samme maate som i Coon-Can, men efterhvert som man faar enten en sequence med mindst 3 kort, eller mindst 3 like kort kan man lægge dem ned. Man kan ogsaa bli kvit sine kort ved at placere dem hos mot-spillerne. Har

en av disse f. eks. lagt ned 4, 5 og 6 i ruter kan man placere ruter 7 eller ruter 3 hos ham. Har vedkommende lagt ned 3 knegter kan man placere en knegt hos ham. *Man kan dog bare bli kvit et kort ad gangen ved at anbringe dem hos motspillerne.* Man kan ogsaa bare lægge ned kort og placere kort hos motspillerne i sin tur.

Den vinder som først blir kvit alle sine kort, enten ved at lægge dem ned hos sig selv eller andre. Han lægger sidste kort i kastebunken og melder «færdig». De andre betaler da til ham værdien av de kort de har paa haanden. Es regnes for 1 osv., knegt 11, dame 12, konge 13.

Er den fordækte bunke opbrugt og gaat over til kastebunke, blandes kortene, et slaaes op, resten blir ny fordækt bunke, og spillet fortsætter.

CACHONS

Cachons er nær beslektet med Rum og Coon-Can.

Man bruker 2 kortspil, kortene rangerer som i Rum, men esset er lavest og tæller 1; spillernes antal er likegyldig.

Man gir 8 kort ($3 + 2 + 3$) til hver spiller.

Som i Rum samler man paa like kort og sequencer og behøver ikke mere end 3 like og 3 i sequence forat de ikke skal tælle.

De fire toere anvendes som jokere: de kan repræsentere hvilket som helst kort.

Spillet gaar ut paa ved like kort og sequencer (som ikke tæller) at skaffe sig en saa liten pointssum som mulig.

Man trækker av bunken som i Rum. Like kort

og sequencer lægges ikke ned efterhvert som man faar dem.

Efterat alle spillere har hat anledning til at trække et kort, kan hvemsomhelst, hvis tur det er til at trække, *stoppe* spillet. Man kan ikke stoppe *efterat* man har trukket. Man stopper ved at lægge sine kort aapent paa bordet og opgi sin pointssum. — De øvrige maa da gjøre det samme.

Sequencer og like kort tæller ikke naar der mindst 3 i rækkefølge eller mindst 3 like. — En haand bestaar f. eks. av: hj. 10, hj. 9, hj. 8, ru. 6, kl. 6, sp. 6, ru. ess og sp. 3. Summen er da $1 + 3 = 4$. Eller eksempelvis 2 knegter, 3 ottere, 2 ess og en toer. Toeren gaar da som knegt, og kun de 2 ess tæller: Sum 2.

Har noen av spillerne samme eller mindre pointssum end den som har stoppet, fordobles stopperens points.

Alle faar sit pointstal notert, og man gir derefter paany og spiller videre paa samme maate. — Points for næste spil adderes til foregaaende.

Saasnart en spiller naar en pointssum av 101 eller mere er han *sprukket* og gaar ut av spillet. Han indbetaler til kassen differansen mellem sin pointssum og det laveste pointstal som findes blandt de andre spillere i det øieblik han gaar ut.

De andre spiller videre indtil de efterhvert sprækker, hvorefter de gaar ut av spillet og indbetaler sit tap. Naar alle undtagen en har sprukket har denne vundet og faar alt hvad de øvrige har indbetalt.

Sprækker de sidste spillere samtidig, vinder den av disse som har laveste pointstal. Har de sidste samme pointstal, spiller disse omigjen.

SEKSOGSEKSTI

Dette spil spilles av 2 spillere med 24 kort, fra esset til og med nieren i hver farve.

Kortenes rækkefølge er: Es, 10, konge, dame, knegt, 9.

Kortenes værdi i stikkene er:

Es:	11
Tier:	10
Konge:	4
Dame:	3
Knegt:	2
Nier:	0

Spillet gaar ut paa først at faa en samlet sum av 66 i sine stik.

Man gir 6 kort til hver; næste kort slaas op, det er trumf og lægges aapent under resten av kortene (bunken) som lægges med forsiden ned.

Den som ikke har git, spiller ut, og man behøver ikke at følge farve saalænge der er kort igjen i bunken. Den som beholder stikket, trækker først et kort fra bunken, dernæst den anden, og nyt kort spilles ut.

Paa denne maate fortsætter spillet, og man søker herunder at holde rede paa saavel sin egen som motstanderens sum. Naar bunken er opbrukt, spiller man de 6 kort man har og er da nødt til at følge farve.

Saasnart noen har naadd en sum av 66 eller mere, melder han av, spillet stopper og det kontrolleres. Er det korrekt, vinder vedkommende spillet og faar et point; har han tat feil, faar motspilleren 2 points.

Saalænge der er kort igjen i bunken kan den som skal spille ut naarsomhelst *lukke*: stanse trækningen fra bunken, idet han snur trumfkortet og legger det øverst i bunken. Man spiller ut de 6 kort eller til en melder 66 og er ogsaa da nødt til at følge farve. Hvis den som har lukket, opnaar 66, vinder han et point, men faar han ikke 66, eller faar motparten 66 før ham, vinder motparten og faar 2 points. Den som faar sidste stik (efter at bunken er opbrukt), faar et tillæg av 10, men ikke naar der er lukket.

Er spillet færdig uten at nogen har meldt 66, tælles der op, og den som har 66 vinder et point. Har ingen 66 er spillet uavgjort, likeledes hvis begge har 66 uten at nogen melder av.

Har nogen 66 før motstanderen har 33, vinder han dobbelt (to points), og har han 66 før motstanderen overhodet har noget, vinder han 3 points.

Har man konge og dame i samme farve, kan man, naar man har utspillet og spiller ut den ene av dem, melde «*marriage*», og man faar da 40 for marriage i trumf og 20 for marriage i de andre farver, uanset hvem som faar stikket. I første utspil maa man dog vinde stikket for at kunne score marriage. Stikket tæller forøvrig som andre stik.

Har man nieren i trumf, kan man bytte den med den opslaatte trumf; dog ikke hvis nieren er sidste kort i bunken.

Over points føres regnskap, og den som først faar 7 points vinder.

SEKSOGSEKSTI FOR TRE SPILLERE

Spillet spilles som 66 for 2 spillere. Giveren sitter over. De andre to spiller alene, og giveren faar like mange points som den der vinder. Bli'r spillet uavgjort mellem de andre, faar giveren 1 point.

Man spiller til en har faat 7 points. Det sidste point kan man ikke faa som kortgiver.

HUNDREOGEN

Dette spil spilles av 2 spillere, og kortene har samme rækkefølge og værdi som i 66. Kortene under 10 tæller ikke. Man bruker 36 kort, toere, treere, firere og femmere tas ut.

Spillet gaar ut paa først at faa en pointssum av 101 i sine stik.

Der gis 3 kort til hver, næste kort slaas op som trumf og lægges aapent under bunken.

Den som ikke har git spiller ut; man er nødt til at følge farve. Den som tar stikket, trækker et kort fra bunken, dernæst den anden, og nyt kort spilles ut. Saaledes fortsætter man, idet man tæller sin pointssum efter kortenes værdi. Naar bunken er opbrukt, spiller man færdig de 3 kort: den som faar sidste stik, faar 10 points ekstra.

Saasnart nogen har faat en pointssum av 101, sier han fra og spillet stanser. Har han 101, vinder han og faar 1 point, har han tat feil, faar motparten 2 points.

Har ingen opnaadd 101 naar bunken er færdig, tæller hver hvad han har i sum. Der gis derefter

omigjen, og man fortsætter, idet points i det nye spil lægges til den sum man hadde. Den som først korrekt melder av 101, vinder. — Man spiller gjerne til en har faat 3 points.

Den som har sekseren, kan bytte den med trumf-kortet undtagen naar sekseren er sidste kort i bunken.

Det er almindelig at spille slik at sparknegt er høieste trumf naar spar er trumf og kløverknegt næsthøieste; i kløver er kløverknegt høieste og sparknegt næsthøieste. I hjerter er hjerterknegt høieste trumf og ruterknegt næsthøieste, og omvendt i ruter.

DUNDER

Man bruker 52 kort hvis værdi og rækkefølge er den normale, og spillet kan spilles av hvilketsomhelst antal spillere.

Spillet gaar ut paa at faa det antal stik som man har meldt.

Der gis 5 kort til hver, og forhaand melder først en av følgende *meldinger*:

Pas.

3 stik.

4 stik.

Dunder

Pas vil si at man ikke vil ha spillet, 3 stik (4 stik) at man forpligter sig til at ta tre (fire) stik, og dunder at man skal ha alle stikkene. Efter forhaand melder de øvrige spillere efter tur; den som melder høiest beholder spillet, og de andre spiller mot ham. Melderen kan spille spillet enten i

trumf som han vælger, eller i grand. Naar meldingen er færdig, underretter han om hvilken farve er trumf eller om han vil spille grand, og den som sidder tilvenstre for melderens, spiller ut. — Faar melderens det antal stik han har meldt, skal han ha betaling av de andre; taper han, skal han betale til alle de andre. For overstik faaes ingen betaling.

Der gjøres op for hvert spil efter følgende skala:

3 stik: 1 point av hver (f. eks. 10 øre)

4 » : 2 » » » (— 20 «)

Dunder: 5 » » » (— 50 »)

Dobbelt betaling hvis spillet er grand.

— Har man sagt pas, kan man ikke melde mere, men har man meldt og blir overmeldt kan man ta forhaand paa sidste melding, eller melde høiere. Melder nogen dunder og en anden spiller ogsaa tror at kunne ta fem stik, kan han melde *overdunder*. Taper han overdunderen, betaler han dobbelt, vinder han, faar han dobbelt betaling.

1. Eksempel paa melding: A: pas, B: 3, C: 4, D: pas, B: forhaand, C: pas.

B beholder altsaa spillet med fire træk.

2. Eksempel: A: 4, B: pas, C: pas, D: dunder, A: forhaand, D: overdunder, A: pas.

D har spillet, han skal ha alle stik og vinder eller taper dobbelt.

For hver givning sætter alle et visst beløp i potten, f. eks. 1 point (10 øre). Den som først faar en dunder, faar hele potten foruten betaling av hver spiller.

SIDSTE STIK (FEMKORT)

Man bruker alle kortene i et kortspil, og spillernes antal er likegyldig.

Spillet gaar ut paa at sikre sig sidste stik; de andre stikkene har ingen betydning.

Man gir 5 kort til hver, og forhaand spiller ut. Den som faar sidste stik, vinder et paa forhaand fastsat beløp av hver av de andre.

Har man daarlige kort, kan man foreslaa at «friske»: faa nye kort, og er alle spillere enig om at friske, kastes kortene, og man gir paanyt. En almindelig variation er at det gjelder om at undgaa sidste stik, («omvendt femkort»).

SVEIS

Sveis spilles som sidste stik, men den som faar det *fjerde* stik vinder.

Der findes dog flere variationer.

BANK

Bank er et rent hasardspil.

Man bruker et almindelig kortspil, og deltagerens antal er likegyldig.

Man trækker om at «ha banken» og vedkommende sætter ind et visst beløp i potten som grundfond. Beløpets størrelse bestemmer han selv.

Derefter gir han 3 kort til hver, men ikke til sig selv.

Spillerne vædder nu et beløp som de nævner og lægger frem, paa at de kan stikke det øverste kort

som giveren har i bunken. Naar alle har væddet, slaas kortet op; de som har høiere kort i samme farve vinder og faar betaling av potten, de andre taper og sætter ind i potten.

Vædder man alt det som staar i potten, siger man «Bank».

Naar flere spillere har vundet av potten, faar forhaand først fuld betaling, derefter de øvrige efter tur saalangt bankens midler rækker. Men har nogen sagt «bank», kan ingen av de øvrige spille, medmindre de siger «*overbank*»: betaler dobbelt hvis de taper. Man kan aldrig vinde mere end det som staar i banken.

Blir potten tom, gaar banken over til næste mand som sætter ind nyt grundfond.

Hvis den som har banken gir ut alle kort i spillet uten at banken er tom, tilhører potten ham, og næste mand sætter ind nyt grundfond.

HAMBURGER-BANK

Man bruker 2 spilkort; spillernes antal er likegyldig.

Man trækker om at ha banken. Den som har banken sælger av det ene kortspil, et eller flere kort til de andre spillere efter en pris pr. kort som kjøperen bestemmer inden den fastsatte limit. De saaledes kjøpte kort legges foran sin eiermand og betales ved leveringen til den som har banken.

Naar alle har kjøpt, tar bankieren det andet kortspil; der tas av og han legger op 15 kort av dette spil i rækker under hinanden: 5 kort i første række,

4 i anden, 3 tredje, 2 i fjerde og 1 kort i femte række.

Den som har kjøpt et kort som kommer ut i første række, faar samme betaling av bankieren som han selv har betalt, et kort i anden række faar dobbelt betaling, i tredje række tredobbelt, i fjerde række firedobbelt og i femte femdobbelt.

Naar der er gjort op, gaar banken over til næste mand.

Eksempel: A kjøper kløverkonger og ruter 9, 1 kr. pr. kort.

B kjøper spar 10, 9 og 8, 50 øre pr. kort.

C kjøper hjerter ess for 2 kr.

Bankieren legger op følgende kort:

Sp. 9, ru. 8, hj. 5, hj. 2, kl. 6.

Ru. ko., ru. 4, hj. 7, kl. kn.

Sp. 10, ru. 3, kl. ko.

Sp. kn., hj. ess.

Ru. d.

Han skal betale:

I første række: til B 50 øre for spar 9.

I anden række: ingenting.

I tredje række: til B 1,50 for spar 10, til A 3 kr. for kløver konger.

I fjerde række: til C 8 kr. for hjerter ess.

I femte række: ingenting.

BACCARAT

Man skal egentlig bruke tre kortspil blandet sammen; spillernes antal er likegyldig. Man kan dog greie sig med et kortspil.

Kortene har ingen rækkefølge, men deres værdi er følgende: billedkort og 10-ere tæller ikke, de andre kortene tæller efter øineværdien, *ess* 1.

Spillet gaar ut paa at skaffe sig kort hvis sum er saa nær 9 som mulig. Er summen 10 eller større, trækkes 10 fra; er den 20 eller større, trækkes 20 fra. To ottere (16) har f. eks. en sum av 6; 2 niere og en sekser (24) har en sum av 4. To syvere og en sekser (20) har en værdi av 0 (*Baccarat*).

Den ene av spillerne er bankier, han sætter sig ved bordenden, og alle de øvrige spiller mot ham.

Spillerne sætter en indsats efter eget valg, men indenfor en paa forhaand fastsat begrænsning, paa højre eller venstre eller begge sider av bordet.

Naar alle har sat, lægger bankieren bunken foran sig med forsiden ned. Derpaa gir han et kort til spilleren tilhøre for sig, et til spilleren tilvenstre og et til sig selv. Dette gjøres saa en gang til. — De andre spillere faar ingen kort.

De tre spillere ser paa sine to kort. *Har noen av dem en sum av 8 eller 9* viser han det straks frem.

Er det bankieren som har 8 eller 9, og ingen av de andre spillere har saa meget, vinder bankieren alt som er paa bordet.

Har baade bankieren og en av hans motspillere 8 eller 9 vinder den som har 9 av disse. Er det likt blir indsatsen disse imellem staaende, mens bankieren vinder av den motspiller som ikke har 8 eller 9.

Har en av bankierens motspillere 8 eller 9 og bankieren ikke har det, vinder alle som har sat paa vedkommende side sin indsats, som bankieren betaler. Bankieren spiller da videre med den anden motspiller som nedenfor nævnt.

Alle spillere som har gjort indsats vinder eller taper eller maa la indsatsen bli staaende til næste spil avhengig hvorledes det gaar med den spiller paa hvis side de har sat.

Har ingen av de tre spillere 8 eller 9 efter givningen, maa bankieren tilby øverste kort i bunken til spilleren tilhøre for sig.

Hvis denne ikke vil ha det, tilbys kortet til spilleren tilvenstre for bankieren, og vil han heller ikke ha det maa bankieren ta det.

Hvis spilleren tilhøre akcepterer kortet kan spilleren tilvenstre be om et, og bankieren kan ogsaa ta et; han har ret, men er ikke forpligtet til at ta kort hvis nogen av de andre spillere tar et. Kort som kjøpes lægges aapent paa bordet. Man kan bare kjøpe én gang, og naar kjøpet er over lægges kortene op.

Bankieren taper alt til den side som har en sum nærmere 9 end ham selv og vinder alt av den side som er længere fra 9. Er det likt blir indsatsen staaende til næste spil.

Bankieren kan altsaa vinde av begge sider og tape til begge sider eller vinde av en og tape til en.

*

Hvor man spiller med ukjendte spillere, f. eks. i Monte Carlo, maa bankieren deponere et beløp, som da er begrænsning for spillet. Naar veddingen paa siderne er naadd til dette beløp stanser en funktionær (*croupier*) videre indsats, og spillet begynder.

JERNBANE (CHEMIN DE FER)

Chemin de Fer er en variation av Baccarat; man skal egentlig bruke seks kortspil sammenblandet, men man kan ogsaa greie sig med et.

Den som vil ha banken sætter et visst beløp ind i den; til dette beløp begrænses veddingen. Første gang «bortauktioneres» banken: den som vil sætte mest i den faar den.

Kortværdi og regler er de samme som i Baccarat, men bankieren gir bare kort til spilleren tilhøre for sig og til sig selv. Saasnart en bankier taper gaar banken til næstemand tilvenstre, som har den, indtil han taper én gang osv.

Spilleren tilhøre for bankieren har, forinden der er git kort, ret til at si *bank*: spille for bankens hele kapital i ett spil. Dermed annulleres al anden indsats. Hvis spilleren tilhøre for bankieren ikke vil si bank gaar retten til næstemand tilhøre osv.

Naar spilleren tilhøre for bankieren ikke sier bank, men en anden i rækkefølgen sier bank og taper har denne spiller i næste spil forrettighet til at si bank igjen («suivi»).

Har banken vundet kan bankieren trække ut den hele gevinst eller en del av den. Han kan ogsaa slutte at ha banken efter tre spil, hvis han ønsker det og banken ikke har tapt.

HALVTOLV

Man bruker et almindelig kortspil, og hvilketsomhelst antal spillere kan delta.

Kortene har ingen rækkefølge, men deres værdi er følgende: Billedkort $\frac{1}{2}$, de andre kort har sin gineværdi, esset kan efter behag gjælde for 1 og for 11.

Spillet gaar ut paa at skaffe sig kort hvis samlede værdi er $11\frac{1}{2}$ eller saa nær som mulig *under* dette tal; men man maa under ingen omstændighet ha mere.

Man trækker om at gi, og giveren blir bankier.

Der gis ett kort til hver. Spillerne ser paa kortet og sætter et beløp paa det uten at vise kortet frem, og siger efter tur, enten de vil «staa»: ikke ha flere kort, eller de vil ha et eller flere kort til.

Man bør altid staa hvis man har en nîer eller tier.

Hvis man ikke staa, forlanger man først et kort til; — dette slaas op. Man regner ut summen av de to kort man har, og er denne langt under $11\frac{1}{2}$, forlanger man endnu et kort som slaas op osv. indtil man enten «staa», eller «sprækker»: har faat en sum som er større end $11\frac{1}{2}$. Isaafald betaler man sin indsats til giveren og er ute av spillet.

Naar alle har faat de kort de ønsker, og de enten staa eller er sprukket, slaar giveren op sit eget kort. Han kan nu enten staa eller ta nye kort, som de andre spillere. Naar han staa, viser alle frem sine kort. De som har lavere eller samme sum som giveren, taper sin indsats til ham; de som har højere sum vinder sin indsats av giveren. Hvis giveren sprækker, betaler han alle som staa de de har sat ind.

Hvis man faar akkurat $11\frac{1}{2}$, slaar man sine kort op, og man faar dobbelt betaling av giveren. Har giveren $11\frac{1}{2}$, faar han dobbelt betaling av alle som

staar. Har baade giveren og en av de andre spillere $11\frac{1}{2}$, vinder giveren enkelt av denne spiller.

Eksempler paa $11\frac{1}{2}$:

Otter + treer + billedkort = $11\frac{1}{2}$.

Ess + billedkort = $11\frac{1}{2}$.

Billedkort + ess + tier = $11\frac{1}{2}$.

Hvis det kort man faar ved givningen blir slaat op av giveren, kan man enten beholde det eller faa nyt kort. Beholder man det og kjøper videre, kan man faa første kjøpekort fordækt.

Giveren har lov til at «staa» paa et ess, de andre ikke. —

ECARTÉ

Dette spil spilles av to spillere med 32 kort, idet 6, 5, 4, 3, 2 er tat ut av spillet. Kortenes rækkefølge er konge, dame, knekt, ess, 10, 9, 8, 7.

Spillet gaar ut paa at ta saa mange stik som mulig. Giveren gir 5 kort til hver. Det 11. kort slaas op og er trumf.

Hvis den som ikke har git er tilfreds med sin haand, «staar han» og spiller straks ut. Skulde han ønske at bytte ut nogen av kortene, siger han: «Jeg proponerer». Giveren kan negte dette ved at si: «Spil», hvorefter der spilles ut, eller han kan tillate det. Isaafald kaster begge spillere de kort de ikke ønsker at beholde, og giveren gir først sin motpart saa mange nye kort som denne har kastet, dernæst tar han selv. Hans motspiller kan nu enten spille ut eller proponere paany, og dette fortsætter indtil den ene vælger at spille idet han enten «staar», eller negter kjøp. — Den som ikke har git, spiller ut.

Hvis giveren under kjøpet gir medspilleren flere eller færre kort end denne har bedt om, eller flere kort til sig selv end han skal ha, mister han et point og kan ikke score for kongen (se nedenfor) medmindre den var slaat op.

Hvis forhaand ber om flere kort end han skal ha, bestemmer giveren enten der skal spilles eller ikke. Vælger han at spille, trækker han overflødige kort fra medspilleren og kan se paa dem, hvis medspilleren har set dem. Vælger han ikke at spille, faar han et point og medspilleren kan ikke score for kongen selv om han har den.

Hvis forhaand ber om eller giveren selv tar færre kort end han skal ha, maa han spille med de kort han har, og de stik han ikke kan følge paa gaar til motparten.

Spiller noen med mere end 5 kort mister han eventuelle points og retten til at score for kongen.

Slaar giveren under givningen op et av motpartens kort kan denne forlange omgivning, hvis han ikke har set paa de øvrige kort.

Hvis forhaand under givningen faar formange kort, kan han enten forlange omgivning med sig selv som giver, eller kaste bort overflødige kort forinden han har set paa sine kort. Faar han for faa kort, kan han enten forlange omgivning med sig selv som giver, eller faa det nødvendige antal kort fra bunken.

Hvis giveren under givningen faar formange kort, kan forhaand enten forlange omgivning med sig selv som giver, eller han kan trække overflødige kort fra giveren. Faar giveren for faa kort, kan forhaand enten forlange omgivning med sig selv som

giver eller tillate giveren at trække det nødvendige antal kort fra bunken.

Man maa følge farve eller ta med trumf hvis man har.

Den som staar (spiller uten at proponere videre) eller giver som negter kjøp, faar et point for tre stik og to points for alle stik. Hvis man staar eller negter kjøp, og motparten faar 3 stik, scorer denne 2 points, og faar han alle stik, scorer han 3 points.

Hvis kongen slaas op som trumf, scorer giveren et point. Den som har kongen paa haanden, scorer et point, men han maa melde av før et kort er spilt ut. —

Den som først faar 5 points vinder.

PETTERSEN (SEKSKORT)

Man bruker et fuldt kortspil, og indtil 8 spillere kan delta. Kortenes rækkefølge er den vanlige.

Spillet gaar ut paa enten at ta de tre første stikkene og at undgaa de tre sidste, eller at ta samtlige stik.

Man trækker om at gi, der gis 6 kort til hver og forhaand spiller ut. Den som faar første stik, vinder 1 point, andet 2 points, tredje stik 3 points. Den som faar fjerde stik taper 1 point, femte stik 2 points og sjette stik 3 points. Man betaler for hvert spil. Faar nogen alle stikkene, vinder han Pettersen: 3 points av hver spiller.

KNACK

Et fuldt kortspil benyttes; deltagernes antal er likegyldig.

Spillet gaar ut paa at faa saa mange stik som mulig.

Før spillet begynder sætter alle samme beløp i potten; det samlede beløp maa være delelig med 3.

Der gis tre kort til hver; giveren slaar næste kort op, det er trumf.

Efter tur meddeler spillerne om de vil delta i spillet eller ikke, forhaand begynder. Vil man ikke delta kaster man kortene, vil man spille, banker man i bordet (sier knakk). Giveren maa altid delta. Vil ingen andre delta, tilfalder potten giveren.

Derefter kjøpes der. De som deltar lægger væk de kort de ikke vil beholde og faar nye av giveren. Giveren har ret til at kjøpe den opslaatte trumf.

Naar kjøpet er over spiller forhaand ut.

Faar man ett stik, vinder man tredjeparten av hvad der er i potten, faar man to stik, vinder man to tredjeparter og faar man alle stik, vinder man alt.

Faar man ingen stik, betaler man hvad der er i potten.

Naar potten er tom, gjør alle ny indsats.



KABALER

Forklaring til illustrationerne.



betegner et fordækt kort.



betegner en plads hvor et bestemt kort skal lægges.



angir hvordan kortene kan flyttes.



betegner at lavere kort kan flyttes paa høiere eller omvendt.

RENDEZVOUS MED FORHINDRINGER

(1 spil)

Ta et vel blandet kortspil, læg hjerter dame øverst og hjerterkonge underst i spillet.

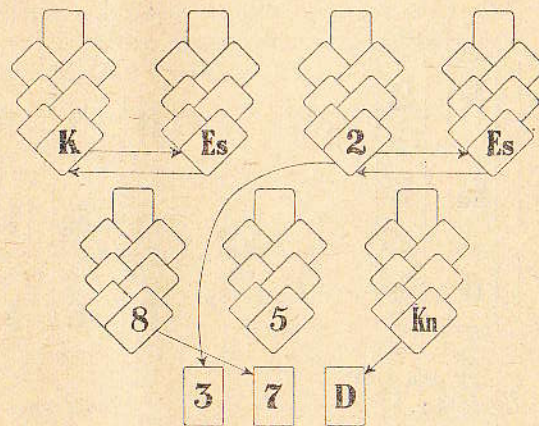
Læg saa op en række kort, likegyldig hvor mange, men ikke over 12.

Hjerter dame ligger altsaa som 1ste kort til venstre. Hvis der nu i rækken ligger 2 kort av samme farve eller av samme værdi, og der ligger et eller to kort imellem dem, skyves disse mellemliggende kort ut, og man rykker saa resten av rækken sammen, stadig fra højre til venstre. Nye kort fra bunken lægges saa videre tilhøre, men aldrig længer række end paa 12 kort. Utskyvningerne gjentas stadig. Hvis saa tilslut hjerterkonge, som sidste kort i bunken, ligger kun et eller 2 kort fra hjerterdame, skyves de mellemliggende kort ut, rendezvouet er lykkedes, forhindringerne er overvundne og kabal en er gaat op.

PAA KRYSS OG TVÆRS

(1 spil)

Læg først et kort op. Paa skraa halvveis ovenpaa dette til venstre et nyt kort, saa et tredje kort til højre paa samme maate, saa skiftesvis et nyt kort til hver side nedover saa der tilsammen blir 7 kort i en gruppe, alle aapenlyst. Der lægges 7 slike grupper med 7 kort i hver gruppe. De 3 sidste kort av kortbunken blir oplægskort. Nu gjælder det efterhvert at faa anbragt alle kort i de 7 grupper paa oplægskortene. Kun det nederste kort i gruppene kan tas. Man tar intet hensyn til farve, man kan lægge baade op og ned, og kan paa samme maate ogsaa flytte det nederste kort i grupperne indbyrdes. Naar alle kort i grupperne er anbragt i bunkerne dannet av oplægskortene, er kabal en gaat op.

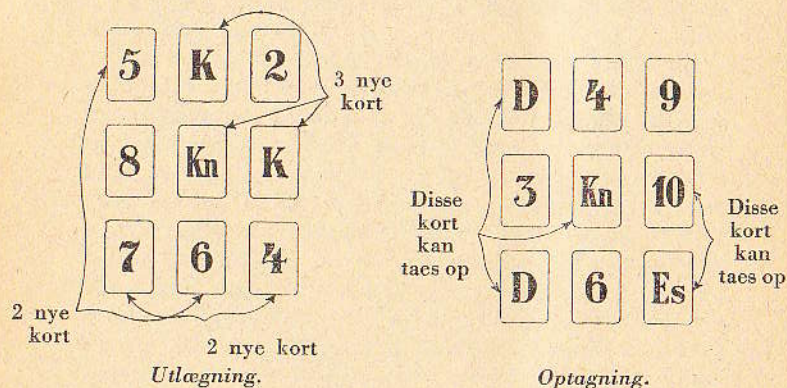


ELVEKABALEN

(1 spil)

3 kort lægges op, derunder atter 3 kort, og igjen derunder 3 kort. Tilsammen 9 kort.

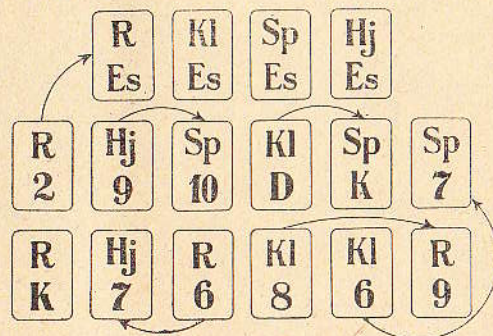
Nu lægges av bunken et kort paa hvert av 2 kort, som tilsammen tæller elve. Paa en 10er og et ess f. eks., paa en 5er og en 6er, paa 4 og 7, paa 9 og 2, 8 og 3 kan lægges nye kort. Hvis nu kabalen stopper op, ved at ikke 2 kort tæller tilsammen elve, kan man lægge nye kort paa 3 billedkort, hvis man har det. Er saa tilslut hele kortstokken lagt op, tror mange at kabalen er gaat op, men nu skal alle kort tas op igjen, efter samme princip som de er lagt ut, to kort hvis sum er elve eller tre billedkort kan tas bort. Først naar alle de utlagte kort er fjernet paa denne maate er kabalen gaat op.



MØLLEN

(1 spil)

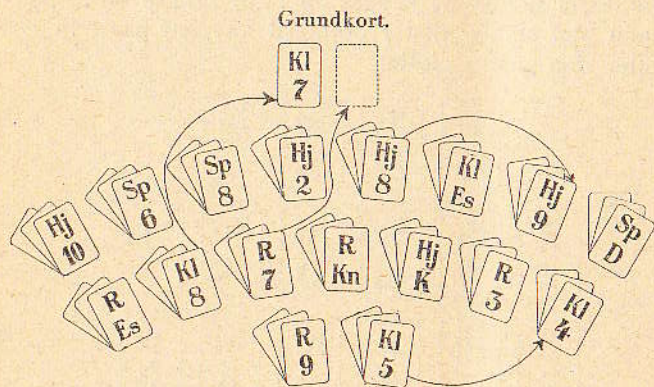
Først lægges de fire ess ut. Resten av kortene lægges saa aabenlyst ut i bunker paa fire stykker. Det blir to rækker med seks bunker i hver række. Av de øverstliggende kort i bunkene bygger man nu op paa essene, men holder farve. For at faa nye kort øverst til at bygge paa essene, flytter man et og et kort i nedadgaande rækkefølge paa bunkerne, alt-saa kun lavere paa høiere kort, og her behøver man ikke holde farve. Naar ikke flere kort kan anvendes eller flyttes, samles bunkerne efter orden, saa 1ste bunke ligger underst. Kortbunken vendes og paany lægges 4 kort op i nye bunker, saa langt de rækker. De øverste kort bygger som før paa essrækken, og man flytter i bunkerne i nedadgaande rækker, m. a. ord, en *konge* kan aldrig flyttes. Paany kan bunkene samles og lægges op i før beskrevne orden, man kan stadig gjenta dette til kabalen gaar op — eller den gaar i mølle.



VIFTEN

(1 spil)

Alle kort lægges op med 3 kort i hver vifte. Det blir 17 vifter. Det 52de kort er grundkort. Nu dannes opadgaaende rækkefølge paa grundkortet og de andre farvers kort av samme værdi. Hvis det 52de kort, grundkortet, f. eks. er en syver, lægges efterhvert de andre 3 syvere ogsaa ut som grundkort. Kun det sidste kort i viftene kan benyttes. Paa viftene kan dannes baade op og nedadgaaende rækkefølger, det sidste kort kan flyttes frem og tilbake, op og ned, men altid kun *et* kort ad gangen, og man maa altid holde farve. Naar man har faat saa mange kort ut som mulig, samles viftene, kortene blandes og man lægger op paa ny. Man gaar frem som før ved stadig at bygge videre paa de 4 første grundrækker. Man har lov at lægge kabalen 3 ganger.

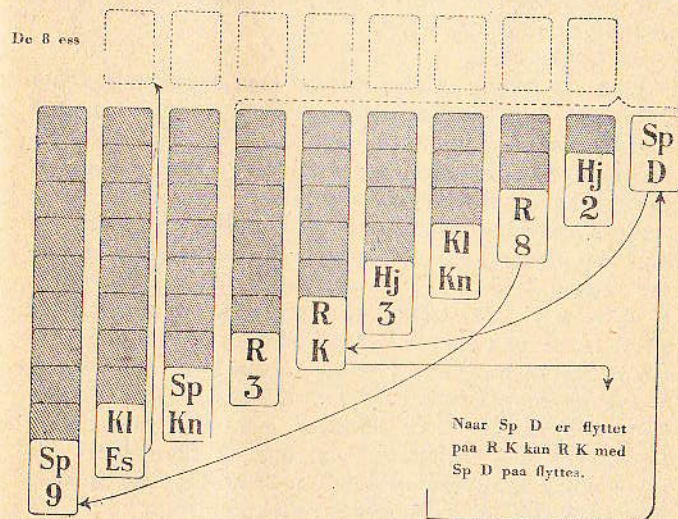


DEN STORE HARPE

Man lægger op i en række 10 kort. De første 9 fordækt og det 10de aapenlyst. Halvveis oppaa disse 9 kort, derav 8 fordækt og det 9de aapenlyst o. s. v. 8—7—6—5—4—3—2— indtil man tilslut lægger bare et aapenlyst kort paa den første rækken.

Nu begynder man at flytte paa de kort som ligger aapenlyst — bare lavere paa højere kort og andenhvergang sort og rødt. De fordækte kort vendes efterhvert som de er frie.

Essene lægges ut og paa disse bygges opover og i samme farve. Paa tomme plasser kan bare kongen ligge. Nu lægger man op av hovedbunken 3 og 3



kort av gangen og av disse bygger man nedover paa kortene i rækken og opover paa essene — hele raden kan flyttes. Man kan lægge op bunken saa mange ganger det er nødvendig. Hvis alle kortene fra bunken er lagt op og der ingen fordækte kort ligger paa bordet, er kabalen gaat op.

POLONÆSEN

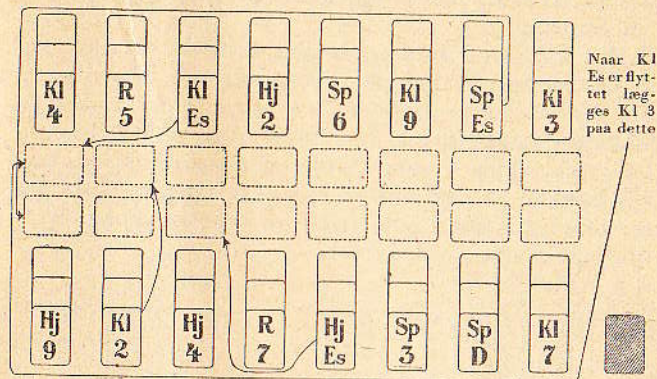
(2 spil)

8 kort lægges op i række Halvt ovenpaa hver av disse et nyt kort, og halvt ovenpaa disse endnu et nyt kort, saa der blir 8 grupper med hver 3 kort, nedadgaande aapenlyst.

Et mellemrum.

Læg saa paany ut det samme som ovenfor, saa det hele blir 2 rader kort, hver rad 8 grupper med 3 nedadgaande aapenlyse kort. For nu at lægge kabalen, kan altid kun nederste kort i gruppene tas. Først lægges essene og toerne ut — paalangs og underhverandre efter farve — i mellemrummet. Nu kan der flyttes paa de oplagte kort saaledes at paa ess lægges 3, 5, 7, 9, knegt, konge. Paa 2 lægges 4, 6, 8, o. s. v. Der maa kun flyttes lavere paa højere kort, farve paa farve Det gjælder at faa aapne rum til utlæg fra bunken. I et tomt rum kan *kun* komme 3 nye nedadgaande kort fra bunken. Kabalen kan lægges 3 ganger, men bunkene maa skyves sammen og lægges paa hinanden saaledes, at disse først oplagte kort kommer under hovedbunken og derved nye kort lægges op i næste omgang.

Naar kabalen er gaat op, ligger kongen øverst paa essrækkene og damene øverst paa 2 rækkene, parvis i en lang række som til Polonæse.



Naar kabalen er gaat op ser den saaledes ut

Kl K	Kl D	K	D	K	D	K	D
Sp K	Sp D	K	D	K	D	K	D

PASCHAEN

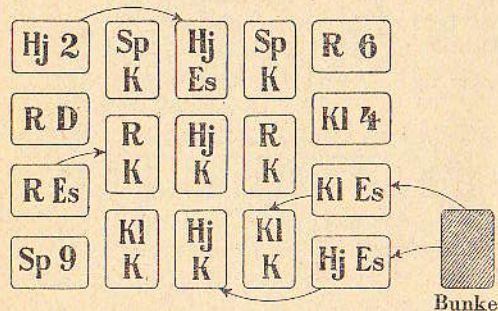
(2 spil)

Utta de 8 konger og et hjerter ess Læg den ene hjerter konge i midten. Like *over* ham lægges hjerter es med en spar konge paa hver side. Ret *under* ham lægges den anden hjerter konge mellem 2 kløverkonger. De 2 ruterkonger lægges saa paa hver

side av hjerterkongen i midten. Altsaa 9 kort til-
sammen.

Saa lægges av bunken 4 kort paa hver side av
denne firkant. Man begynder nu at lægge kort op
fra bunken.

Paa kongen i midten lægges intet kort; men paa
de andre konger lægges tilsvarende ess. Paa hjerter
ess øverst lægges hjerter 2 o. s. v. Der dannes nu
stigende rækkefølger fra bunken og de 8 hjælpe-
kort paa sidene, som stadig erstattes ved nyt kort
fra bunken. Kabalen kan lægges 3 ganger. Naar den
er gaat op, ligger paschaen — hjerter konge — i
midten, omgitt av 8 damer.



Bunke

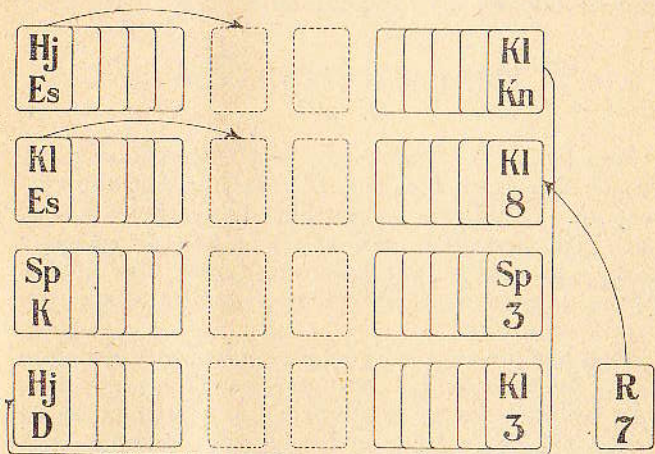


Naar kabalen er
gaat op ser den
saaledes ut.

DIPLOMATEN (2 spil)

4 kort lægges aapenlyst op i række, adskilte,
nedad. Saa tilhøre for et mellemrum 4 nye kort i
række nedad. Atter 4 kort til venstre, halvt dæk-
kende de 4 første kort, nedad i række. Det samme

paa de 4 kort til høire. Dette gjentas til der ligger
5 kort utad paa hver av de 8 utlægskort. Altsaa to
gange 20 aapne kort paa bordet. Nu kan disse kort
flyttes, men kun et ad gangen, farve er likegyldig.
Men altid lavere paa høiere. Ess lægges ut i mel-
lemrummet mellem de 2 grupper kort. Man lægger
op fra resten av kortspillet og bygger op efter farve
paa essene i midten. Er alle kort i en av sideræk-
kene anvendt, maa der paa den tomme plads kun
læggess en konge. Fra disse konger falder kabalen,
paa essene stiger den. Man har lov at ta kort fra
rækkene og lægge i hovedbunken, men kortene i ess-
bunkene maa aldrig røres før alle kort er lagt op.
Da kan alle kort flyttes, men fremdeles altid kun
lavere paa høiere. Hovedbunken maa kun utlægges
en gang.



Bunke

EVIGHETEN

(1 spil)

4 kort lægges op. Hvis 2 eller 3 kort av disse er av samme benævnelse flyttes disse paa hinanden, altid fra venstre til højre. Ess kommer paa ess, 2er paa 2er o. s. v. Man lægger stadig nye 4 kort op ovenpaa de forrige, flytter parkort fra venstre til højre.

Naar hele kortspillet er lagt op i disse 4 bunker, samles kortene bunkevis saa bunken længst til venstre kommer øverst. 4 kort lægges paany op, man flytter parkort fra venstre til højre. Naar 4 like kort kommer op i et oplæg — ved siden av hinanden — tas disse ut av spillet. Man lægger om og omigjen, fortsætter til alle 4 like kort er gaat ut, eller kabalen gaar i mølle, og ikke kan gaa op.

PREMIERLØITNANTEN

(1 spil)

Man lægger ut 8 aapenlyse kort i en række. Halvt oppaa disse igjen 8 o. s. v. til man har lagt alle kortene ut. I nederste række blir der saaledes kun 4 kort. Nu begynder man at flytte paa de nederste kort — kun lavere paa høiere og farven maa holdes. Essene lægges ut efterhvert og paa disse bygges opover 2—3 o. s. v.

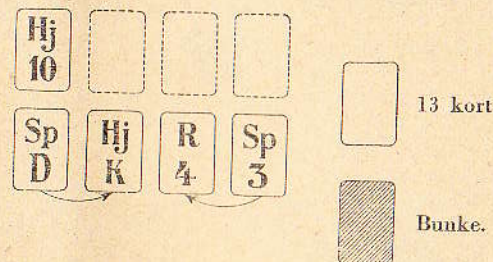
Man har lov at ta kort op i haanden, men man kan aldrig ha flere end 4 kort paa haanden. Av disse kort og likeledes av essebunkene kan man ta op og lægge ned, flytte frem og tilbake som man vil. Paa tomme plasser kan hvilketsomhelst kort flyttes.

Naar alle kortene er bygget op paa essene er kabalen gaat op.

BANKEN

(1 spil)

Man lægger 13 kort i en bunke for sig. Derpaa 4 kort aapenlyst i en række og ovenfor disse et grundkort.

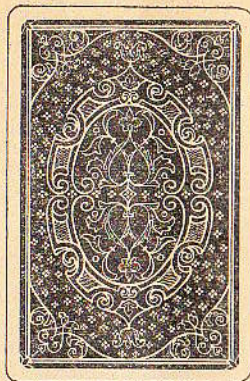


Er grundkortet f. eks. en tier er ogsaa de andre 3 tiere grundkort og disse lægges op efterhvert.

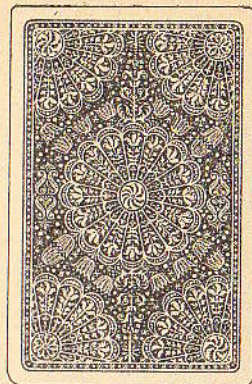
Nu ser man efter om der i rækken er kort som gaar paa hverandre: lavere paa høiere og andenhvergang rødt og sort. Opstaar derved aapne plasser utfyldes disse med kort fra 13 bunken.

Derpaa lægger man kabalen med 3 og 3 kort fra hovedbunken og man bygger nu nedover paa kortene i rækken og opover paa grundkortene. Altsaa paa tier: knegt, dame o. s. v. og her maa farven holdes.

Naar kortene i 13 bunken er brukt op erstattes ledige plasser i rækken med kort fra hovedbunken. Man kan lægge op hovedbunken saa mange ganger man vil og naar alle kortene er bygget op paa grundkortene er kabalen gaat op.



Klub, bakside.



Konsul, bakside.

K L U B (GLATTE)

KLUB er kvalitetskort av smidig kartong, omhyggelig behandlet og glittet. *KLUB* har den ideelle størrelse, falder godt i haanden.

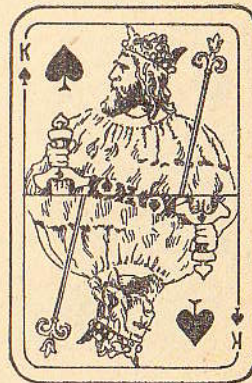
KLUB er trykt i 12 farver litografi, efter utkast av maleren *A. Bloch*, og er i spilleteknisk henseende fremragende; der er lagt særlig vegt paa forskjellen mellem herrekortene. Baksiden av *KLUB* har et diskret og rolig mønster.

KLUB er tiltrods for kvalitetsens mykhet et holdbart kort.

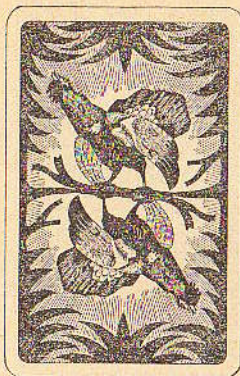
KLUB anbefaler vi som særlig egnet for kortklubber.

K O N S U L

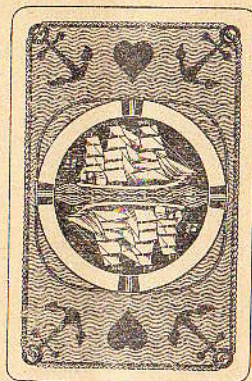
er nøiagtig samme kvalitet som *KLUB*, men lærretspresset og har en anden bakside.



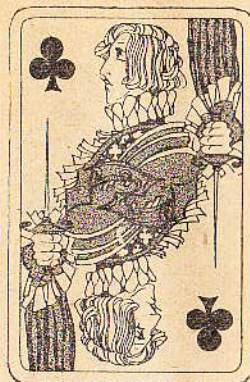
Herrekort fra
Klub og Konsul.



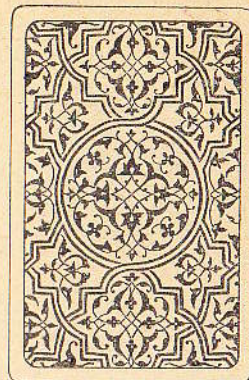
Tiur, bakside.



Marine, bakside.



Duel, forside.



Duel, bakside.



Herrekort fra
Tiur og Marine.

TIUR OG MARINE

De mest populære spilkort.

TIUR OG MARINE er begge af samme kvalitet; særlig sterke slitekort, omhyggelig behandlet og glittet.

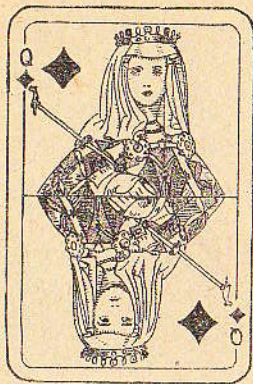
TIUR OG MARINE er trykt i fire farver litografi med de kjendte billedkort og med særlig store øjne og tal. Endvidere er kortene lavet det mest populære lille engelske format, der falder fortrinlig i haanden.

No. 103.

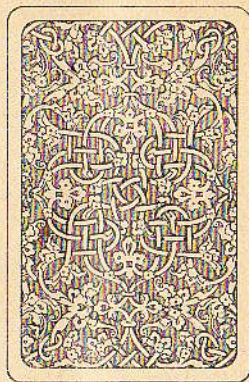
en billigere kvalitet med samme forside som TIUR og MARINE og rutet bakside.

D U E L

er specielt vakre kort, lavet efter tegning af *Johan Bull*, der har git udtryk for hvordan han tænker sig de forskellige kort, som f. ex. den frække ruter knegt, den dystre spar konge eller den beregnende og overlegne kløver dame. Kunstneren har ogsaa forstaaet at skille herrekortene paa en glimrende maate, saa at kortene af den grund burde ha betingelse for at bli af de mest populære kortspil. *Samme kvalitet som Klub.*



Dragon, forside.

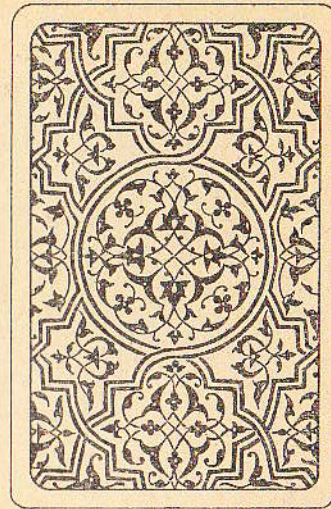


Dragon, bakside.

Dragon er lavet efter tegning av maleren *A. Block*. Kvaliteten er den samme som *Klub*.



Solo, forside.



Solo, bakside.

Original størrelse.

S O L O

er de populære kabalkort, for hjemmet og paa reiser; med maleren *Johan Bulls* vakre tegninger. Holdbare slitekort av smidig kvalitet.

Vore kabalkort har et ideelt format.



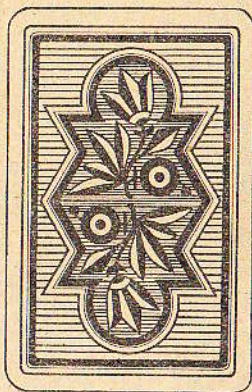
Peik, forside.



Peik, bakside.

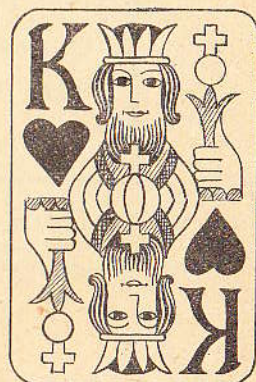
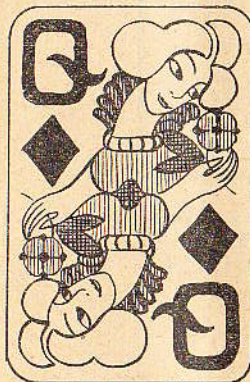
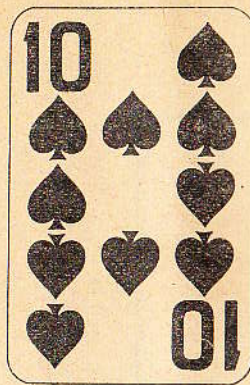
Peik er lavet efter tegning av *Nils B. Bergslien* og har de mest fornøielige herrekort; de egner sig derfor glimrende til selskapspil.

BRILLEKORT



En helt ny type spilkort, lavet efter tegning av *Sverre Pettersen*. Det har altid været et stort savn for mange at de ikke kan følge godt med i spillet paa grund av synet. Dette savn er nu avhjulpet ved vore *Brillekort* hvor tal og oine er gjort særdeles store og anordnet saaledes at man har en enestaaende oversigt over sine kort ikke alene i haanden, men ogsaa paa længere afstand paa bordet. *Brillekort* bør findes i ethvert hjem, selv om hele familien ser godt. Der kan komme gæster som ser daarlig og som sætter pris paa at spille kort.

Med Brillekort faar man et glimrende overblik, og de egner sig derfor udmerket at spille med, naar man er træt og distraet.



Brillekort
(forsider)



GARANTI:

Skulde der ved aapningen av dette spil, vise sig en forstyrrende feil ved kortene, bedes man godhetsfuldt at oversende os spillet til ombytning (sendes som vareprøve.) Opgi nøiagtig adresse.

EMIL MOESTUE A/S

SPILKORTFABRIK

Skippergt. 38, Oslo.

Kaardemerket garanterer kvaliteten. Hvert kortspil vedlægges denne garantiseddel.



S.P.