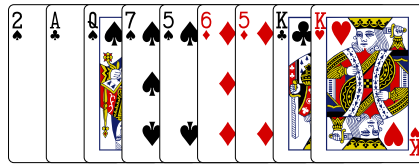
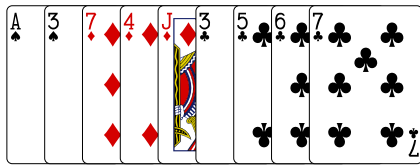


Klassisk grådighed...

Som modspiller skal man af og til vise passende tilbageholdenhed - også selvom det kan betyde, at man af og til skal undlade at stikke spilførerens kort - selvom man kan.



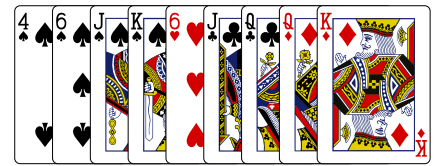
Udviser man derimod *grådighed*, risikerer man at komme til at tilbringe noget ubehagelig straffetid i l'hombrens udgave af skærsilden. Så kan man lære det...



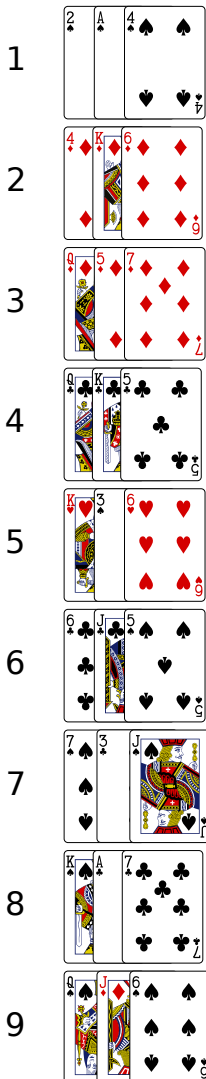
Vest

Nord - spil i spar (udspil)

Der er andre synder end grådighed, man kan gøre sig skyldig i. I den klassiske verden opererede man med de 7 dødsynder: *Superbia* (hovmod), *Avaritia* (griskhed), *Luxuria* (Utugt), *Invidia* (misundelse), *Gula* (fråseri), *Ira* (vrede) og *Acedia* (dovenskab)



Øst



Spilførereren bør starte med trumf, selvom der ikke er så mange af dem. Der er to konger at forsvare, og man kan måske godt vinde de kort, selvom modspillernes trumfer skulle sidde 5-1. Men kongerne skal helst gå hjem.....

Vest er utvivlsomt den svage modspiller. Måske er det mere korrekt at spille klør her, men ruder 4 er heller ikke så tosset. Øst får stikket.

Øst er godt kørende og fik det første ruderstik. Hvorfor ikke prøve en gang mere, så svarer man jo også makkeren, som det hedder sig.

Og minsandten om ikke han også fik stik på den 2. ruder. Da han synes, at kunne se 2 trumfstik på sine kort, er han nu overbevist om, at spilleren går bet. Så han prøver at spille fra sin klør-blok. Som spilleren får hjem.

Spilleren tør åbenbart ikke trække trumf her, og det er måske også for risikabelt. Så han prøver hjerter konge. Syd er renonce og stikker uden særlig megen tøven. Han/hun skulle måske have tøvet lidt mere her.....

Vest spiller klør. Spilførereren får nu sit 2. stik og kan blot...

spille spar 7 ud og lægge sig bagved den stærke spiller

og på den måde få de to sidste stik

og vinde på 4 stik.

Modspil er på mange måder en vanskeligere disciplin end at være spilfører. Og det er ofte den disciplin, som uerfarne spillere har sværest ved at mestre. For der er en del forskellige faktorer, man skal tage hensyn til. **Også** hvis man er den svage modspiller, altså den modspiller, som formodentlig kun skal have 1 stik. Her kan opregnes nogle af dem:

- 1) Vær forsigtig med blot at "tage en konge hjem, så har jeg fået mit stik". Du skal som den svage modspiller forsøge at lade din med-modspiller bestemme, hvornår og hvordan du skal have dit eller dine stik.
- 2) Du skal balancere imellem ikke at "komme i vejen" for din med-modspiller, men samtidig holde muligheder åbne for at du kan få et stik.
- 3) Du skal fra starten vurdere, om du er den "stærke" modspiller. Men du skal også være parat til at ændre vurderingen, hvis spillet udvikler sig anderledes, end du havde forventet. Det kan ofte ske, at modspillerne skal "sadle om" og spille efter 3-bet, selvom det ikke var planen fra starten. Eller at den formodet stærke skal være den svage p.g.a den måde fuserne er placeret på.

Dette spil er et klassisk eksempel på, at den svage modspiller bliver grådig og spiller forkert. Hvis vest i 5. udspil undlader at stikke hjerter konge, så går spilleren bet. Spilleren får ganske vist så et hjerterstik men skal så spille ud, og derfor kan øst få 2 trumf-stik på de sidste 4 kort. Kortene kan selvfølgelig sidde anderledes, så vest kan stikke hjerter konge uden, at spilleren vinder af den grund. Men det er efter min mening en fejl og en risiko, man ikke må løbe på det tidspunkt i spillet. Også fordi, det er meget usandsynligt, at vest kan få 3 stik og dermed måske gøre spilleren 3-bet. Hvis du vil spille godt modspil, så slå autopiloten fra og eftertænkeren til.