

German solo



Spelet i korthet

German solo är ett sticktagningsspel med budgivning som spelas av fyra deltagare. Kontrakten går ut på att ta minst ett visst antal stick eller på att ta exakt noll stick. I vissa kontrakt har spelaren en partner som utses genom anrop, i andra spelar spelaren ensam mot de övriga tre spelarna. Bonus ges i positiva kontrakt för att ta de fem första sticken och för att ta alla stick.

Kortlek

Man spelar med 32 kort. Valörerna från två till sex tas bort från en vanlig kortlek.

Kortens rangordning

I alla kontrakt med trumf kallas klöver dam för *spadiljen* och är stående högsta trumf. Spader dam kallas för *basta* och är stående tredje högsta trumf. Sjuan i den färg som utses till trumf kallas för *maniljen* och är den näst högsta trumfen. Under basta följer de övriga korten i trumffärgen i sin vanliga ordning, det vill säga i de svarta färgerna, från högst till lägst: ess, kung, knekt, tio, nio och åtta. I de röda färgerna kommer dessutom damen in mellan kungen och knekten. I övriga färger som inte är trumf är ordningen också den vanliga mellan de kvarstående korten, det vill säga i svarta färger från högst till lägst: ess, kung, knekt, tio, nio, åtta och sju. I röda färger kommer dessutom damen in mellan kungen och knekten.

I alla kontrakt som spelas utan trumf har korten sin vanliga ordning, det vill säga från högst till lägst: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta och sju.

Given

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut åtta kort till varje spelare. Kortet ges i omgångar om tre, två och tre.

Budgivningen

Förhand inleder budgivningen och kan bjuda genom att namnge ett kontrakt eller passa. Turen att tala går vidare medsols. Så länge alla föregående spelare har passat, kan den spelare som talar bjuda vilket kontrakt som helst eller passa. Så fort någon har givit ett bud, måste i fortsättningen den spelare som talar bjuda mot den spelare som har givit det dittills högsta budet. Spelaren som talar kan välja mellan att ge ett högre bud eller att passa. Om spelaren ger ett högre bud, måste den dittills högsta budgivaren svara. Den sistnämnda har alltid förhand till spelaren som talade och kan ta över budet i förhand, ge ett ännu högre bud eller passa. Budgivningen går fram och tillbaka mellan dessa båda spelare, tills en av dem passar. Notera att spelaren i förhand hela tiden har förmånen av att bara behöva ge ett lika högt bud för att vara kvar i budgivningen, medan

den andra spelaren som är efterhand måste ge ett högre bud. När någon av dem passar, går turen att tala vidare till spelaren till vänster om den spelare som just har avslutat sin tur att tala. Budgivningen är slut, när den har gått varvet runt och givaren antingen har passat eller givit ett bud som ingen tidigare budgivare bjuder över.

Kontrakten

Nedan anges kontrakten, i ordning från lägst till högst.

Question. Spelföraren anger en trumffärg och utser sedan en partner genom att ange ett ess i en annan färg än trumf. Innehavaren av detta kort blir spelförarens partner. Partnern skall inte säga något när anropet sker, utan partnerskapet avslöjas först när det anropade kortet spelas till ett stick. Spelföraren får inte ange ett ess som finns på den egna handen. Om spelföraren har essen i alla icke trumffärger, får en kung anropas istället. Spelföraren och hans partner måste tillsammans ta minst fem stick för att gå hem. Kontraktet är värt 4 poäng om klöver är trumf och 2 poäng annars.

Is It. Spelas som question, men med klöver som trumf. En spelare måste ha minst en klöver på handen för att ge detta bud (utöver en eventuell klöverdam). Kontraktet är värt 4 poäng.

Kicker. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och får inte ta ett enda stick för att gå hem. Det finns ingen trumffärg. Kontraktet är värt 6 poäng.

Grand. En spelare måste ha båda de svarta damerna på handen för att ge detta bud. Spelföraren skall först lägga upp damerna på bordet och anropar sedan en partner på samma sätt som vid kontraktet question. Spelförarens partner utser trumf. Det får inte vara den anropade färgen. Spelföraren och hans partner måste tillsammans ta minst fem stick för att gå hem. Kontraktet är värt 8 poäng.

Solo. Spelföraren anger en trumffärg. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta minst fem stick för att gå hem. Kontraktet är värt 8 poäng om klöver är trumf och 4 poäng annars.

6 Trick Solo. Spelföraren anger en trumffärg. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta minst sex stick för att gå hem. Kontraktet är värt 8 poäng om klöver är trumf och 4 poäng annars. Notera att en spelare som vill bjuda över solo och avser att spela med klöver som trumf hellre bör bjuda solo is it än 6 trick solo.

Solo Is It. Klöver är trumf. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta minst fem stick för att gå hem. Kontraktet är värt 8 poäng. (Det är formellt tillåtet att bjuda över solo is it med 6 trick solo is it, precis som solo bjuds över av 6 trick solo. I praktiken kommer en solo dock aldrig att bjudas över av en solo med samma färg som trumf.)

Bronco. Spelföraren måste lägga upp alla korten med bildsidan upp före första utspel. I övrigt går spelet till som vid kicker. Kontraktet är värt 12 poäng.

Bull Solo. Det finns ingen trumffärg. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta alla åtta stick för att gå hem. Kontraktet är värt 14 poäng.

Solo Tout. Spelföraren anger en trumffärg. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta alla åtta stick för att gå hem. Kontraktet är värt 16 poäng om klöver är trumf och 8 poäng annars.

Solo Tout Is It. Klöver är trumf. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare och måste ta alla åtta stick för att gå hem. Kontraktet är värt 16 poäng.

Om alla spelarna passar, har det blivit rundpass. Den spelare som har spadiljen måste då bli spelförare i question.

First och last

I question, is it, grand, solo, 6 trick solo och solo is it kan spelföraren och hens eventuella partner få följande två bonusar:

First. Spelföraren och hens eventuella partner vinner de första fem sticken. Bonusens värde är 2 poäng om klöver är trumf och 1 poäng annars.

Last. Spelföraren och hens eventuella partner fortsätter att spela efter att ha tagit de första fem sticken och lyckas vinna alla åtta sticken. Bonusens värde inklusive den first som automatiskt har uppfyllts är 4 poäng med klöver som trumf och 2 poäng annars. Om spelföraren och hens partner vinner first och misslyckas med last, ges ingen bonus.

Om något av kontrakten bull solo, solo tout och solo tout is it spelas, är bonusen för first och last redan inkluderad i betalningen för kontraktet.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela vilket kort som helst. Om minst en trumf spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

Om spelföraren spelar med partner och den anropade färgen spelas ut, måste partnern spela det anropade kortet. Detta gäller även om det är partnern som spelar ut till sticket. Om det anropade kortet ännu inte har fallit efter det femte sticket, får spelföraren fråga vem som är partnern. Spelföraren säger då: "Medhjälpare?" Partnern svarar: "Här!" Om identiteten röjs på detta sätt, kan spelförarens sida inte längre vinna med last.

Om spelföraren och hens eventuella partner tar de fem första sticken i ett kontrakt med trumf och inte vill försöka vinna bonusen för last, måste de avsluta spelet. I sådant fall vinner de bonusen för first. Om spelföraren eller spelförarens partner spelar ut efter att ha vunnit de fem första sticken, räknas det som ett försök att vinna last. Om spelföraren spelar med en partner, tillåts de inte utbyta någon information om sin kortsits eller sina möjligheter att vinna resterande tre stick.

Mackers

Värdet av ett kontrakt som spelas med trumf ökas om spelföraren och hens eventuella partner tillsammans sitter med de tre, fyra eller fem högsta trumfen. Varje kort i en sådan svit är värt 2 poäng om klöver är trumf och 1 poäng annars. I kontrakten solo tout och solo tout is it fördubblas värdet av alla mackers.

Tre mackers innebär således att spelföraren och hens eventuella partner tillsammans sitter med spadiljen, maniljen och basta. Det är värt 6 poäng om klöver är trumf och 3 poäng annars. *Fyra mackers* innebär att spelföraren och hens eventuella partner dess-

utom har esset i trumf. Det är värt 8 poäng om klöver är trumf och 4 poäng annars. *Fem mackers* innebär att spelföraren och hans eventuella partner utöver esset även har kungen i trumf, vilket är värt 10 poäng om klöver är trumf och 5 poäng annars.

Betalning

När spelet av korten har avslutats, adderas värdet av en eventuell first och last samt av eventuella mackers till värdet av spelet. Om spelföraren spelar ensam och har vunnit, betalas slutsumman till spelföraren av var och en av motspelarna, och om spelföraren har förlorat ensam, blir betalningen den omvända. Om spelföraren har vunnit med en partner, betalas slutsumman av den ena motspelaren till spelföraren och av den andra motspelaren till partnern, och om spelföraren har förlorat med en partner, blir betalningen åter den omvända.

Källor

1. David Parlett, *A Dictionary of Card Games* (Oxford University Press, Oxford, 1992), sid. 114–115.
2. Albert A. Ostrow, *The Complete Card Player* (The Bodley Head, London, 1949), sid. 717–718.
3. Scott Niese. [The Complete Guide to the Rules of Solo](#) [Läst 19 maj 2020]. 22 Sep 1997.
4. White Knuckle Playing Cards. [German Solo](#) [Läst 19 maj 2020].
5. Cats at Cards. [How to Play German Solo](#) [Läst 19 maj 2020].
6. Sven Pieper och Bärbel Schmidt, *Kartenspiele* (Philipp Reclam jun., Stuttgart, 1994), sid. 254–262.
7. *Spielregelbüchlein*, 8:e uppl. (Altenburger Spielkartenfabrik, Altenburg, 1988), sid. 186–191.