

# Six-bid solo



## Spelet i korthet

Six-bid solo är ett poängsticktagningsspel med budgivning för tre personer. Spelföraren spelar ensam mot övriga två spelare och skall i de lägsta kontrakten försöka ta så många kortpoäng som möjligt. Spelet har en anknytning till Salt Lake City och är också känt som "Salt Lake Solo".

## Kortlek

Man spelar med 36 kort. Valörerna från två till fem tas bort från en vanlig kortlek.

## Förberedelser

Poängen markeras av tradition med spelmarker. Innan spelet börjar, måste man komma överens om hur många marker varje spelare tilldelas vid start, till exempel motsvarande 200 poäng. Spelarna måste också komma överens om antalet givar som skall spelas.

## Kortens rangordning och poängvärde

Kortens rangordning är från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, knekt, nio, åtta, sju och sex. Kortpoängen brukar kallas för *ögon*. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon, knektarna 2 ögon och övriga kort 0 ögon. Det finns sammanlagt 120 ögon i leken.

## Given

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut elva kort till varje spelare i tre vändor med början hos spelaren till vänster om givaren. Korten ges fyra, tre, tre till talongen och fyra.

## Budgivningen

Förhand inleder budgivningen, och turen att tala fortsätter medsols. Bud avges genom att namnge ett kontrakt. Varje spelare måste ge ett högre bud än närmast föregående bud eller passa. En spelare som passar får inte bjuda igen. Om minst en spelare gav ett annat bud än pass, är budgivningen slut när två spelare har passat. Det sista budet är slutbud, och den som gav det är spelförare. De övriga två spelarna, motspelarna, bildar tillfälligt ett par som försöker hindra spelföraren från att ta ögon eller från att uppfylla villkoren för att gå hem. Om alla spelarna inleder med att passa, har det blivit rundpass. Given avslutas, och turen att ge går vidare medsols.

## Kontrakten

Som framgår av namnet på spelet finns det sex kontrakt, i ordning från lägst till högst:

**Solo.** Spelföraren utser ruter, spader eller klöver till trumf. Talongen läggs till spelförarens stickhög utan att visas för någon spelare. Spelföraren går med vinst om hen tar fler än 60 ögon och med förlust om hen tar färre än 60 ögon. Värdet av vinsten eller förlusten är 2 poäng per öga som skiljer mot 60. 67 ögon är till exempel värt 14 poäng och 49 ögon är värt 22 poäng. Exakt 60 ögon är oavgjort och inte värt någonting.

**Solo hjärter.** Hjärter är trumf. Talongen läggs till spelförarens stickhög utan att visas för någon spelare. Spelföraren går med vinst om hen tar fler än 60 ögon och med förlust om hen tar färre än 60 ögon. Värdet av vinsten eller förlusten är 3 poäng per öga som skiljer mot 60. 67 ögon är till exempel värt 21 poäng och 49 ögon är värt 33 poäng. Exakt 60 ögon är oavgjort och inte värt någonting.

**Misère.** Det finns ingen trumf. Spelföraren går hem om hen tar exakt 0 ögon, det vill säga inte tar något enda stick som innehåller kort värda ögon. Kortet i talongen räknas inte. Kontraktet är värt 30 poäng.

**Guarantee.** Spelföraren utser valfri färg till trumf. Talongen läggs till spelförarens stickhög utan att visas för någon spelare. Om hjärter är trumf, går spelföraren hem om hen tar minst 74 ögon, och om någon annan färg är trumf, går spelföraren hem med minst 80 ögon. Kontraktet är värt 40 poäng.

**Spread.** Det finns ingen trumf. Spelföraren går hem om hen tar exakt 0 ögon, det vill säga inte tar något enda stick som innehåller kort värda ögon. Kortet i talongen räknas inte. Spelföraren skall lägga upp sina kort på bordet med bildsidan upp omedelbart efter utspelet till det första sticket och sedan fortsätta spela med öppna kort. Kontraktet är värt 60 poäng.

**Call eller call solo.** Spelföraren utser valfri färg till trumf. Talongen läggs till spelförarens stickhög, men får inte visas för någon spelare. Spelföraren går hem om hen tar alla 120 ögon, det vill säga tar alla stick som innehåller kort värda ögon. Före första utspel får spelföraren ange ett kort. Om någon av motspelarna har detta kort, tar spelföraren kortet och ger ett valfritt kort från den egna handen i utbyte. Om det angivna kortet ligger i talongen, sker inget byte. Kontraktet är värt 150 poäng.

## Spelet av korten

I alla kontrakt utom spread spelar förhand ut till det första sticket. I spread gör spelaren till vänster om spelföraren det första utspelet. Kom ihåg att i spread dessutom gäller att spelföraren skall lägga upp sina kort efter det första utspelet.

Spelarna måste om möjligt följa färg. Om det finns en trumffärg och en spelare inte kan följa färg, måste spelaren om möjligt spela trumf. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får saka valfritt kort. 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.

## Betalning

När spelet av korten är slut, räknas det sammanlagda antalet ögon i spelförarens tagna stick ihop. Notera att kortet i talongen tillgodoräknas spelföraren i positiva kontrakt. I solo och solo hjärter räknar man sedan ut kontraktets värde, det vill säga storleken på den aktuella vinsten eller förlusten. Övriga kontrakt har ett fast värde. Om spelföraren

har vunnit, betalas kontraktets värde av varje motspelare till spelföraren. Om spelföraren har förlorat, betalas kontraktets värde av spelföraren till varje motspelare.

## Parti

Ett parti består av ett överenskommet antal givar. Poängen markeras med spelmarker under spelets gång. Om en spelare inte har tillräckligt med marker för att betala en förlust, avbryts partiet i förtid. Om en spelare har så att det precis räcker för att täcka en förlust, tillåts spelaren fortsätta utan marker. Detta kallas för en *freeride*. Vinnare är den som har flest spelmarker när spelet är slut. Källorna är inte tydliga med vad som händer, om en spelare inte får full betalning för att någon annan har slut på spelmarker. Förslagsvis får spelaren tillgodoräkna sig de poäng som inte kunde betalas ut.

Om en spelare slås ut för att markerna inte längre räcker till, kan man efter överenskommelse låta en ny spelare gå in i partiet med lika många marker som övriga spelare hade vid start.

Poängen kan också markeras i ett protokoll. Spelarna måste då tilldelas en startpoäng, som representerar antalet marker vid start. Om någon hamnar på minuspoäng, avbryts spelet, eftersom detta motsvarar att markerna inte räcker till.

## Spel på fyra eller fem

Six-bid solo kan också spelas på fyra personer, men det är alltid bara tre aktiva spelare i varje enskild giv. När man spelar på fyra, delar givaren ut korten och står sedan över den aktuella given. Givaren får ta del av alla betalningar som spelföraren ger, men slipper betala till spelföraren när denne vinner.

*Variant:* Six-bid solo kan spelas på fyra eller fem personer. Vid spel på fyra står givaren över den aktuella given. Vid spel på fem står givaren och spelaren närmast till vänster över. Icke aktiva spelare deltar alltid fullt ut i betalningen och vinner eller förlorar lika mycket som motspelarna.

## Källor

1. *Hoyle's Standard Games* (Laird & Lee, Chicago, 1924), sid. 185–186. <https://archive.org/details/hoylesstandardga00unse/page/184/mode/2up>
2. David Parlett, *A Dictionary of Card Games* (Oxford University Press, Oxford, 1992), sid. 257–258.
3. Albert O. Ostrow, *The Complete Card Player* (The Bodley Head, London, 1949), sid. 713–716.
4. Pagat.com; John McLeod. [Crazy Solo, Frog, Six-Bid Solo](#) [Läst 23 maj 2020].
5. Cats at Cards. [How to Play Six-Bid Solo](#) [Läst 23 maj 2020].
6. White Knuckle Playing Cards. [Six Bid](#) [Läst 23 maj 2020].

