

Udspil mod farve:

Mod en farvekontrakt kan man ikke forvente at få mange stik på en lang sekvens, og udspil af en honnør lover ”kun” den underliggende honnør, men kan selvfølgelig være fra en længere sekvens.

Når makker spiller ud, bruger man kald / afvisning. Man kalder med en lille og afviser med det største kort man kan undvære i farven (omvendt kald).

Fjerde højeste fra honnør (kan bruges både mod sans og mod farve):

Når man ikke har en sekvens, kan man prøve at rejse stik ved at kalde fra en honnør.

Hvis man har en farve med en honnør i, f.eks. K1075 i hjerter spiller man den fjerde højeste – altså hjerter 5.

- Vær aktiv, hvis du kan rejse stik i en langfarve
- Spil det højeste kort fra en doubleton
- Spil gerne ud i trumf, hvis du har 2 – 3 uden honnører i
- Spil gerne ud i en umeldt farve

Hvis man har 3 eller flere kort i farven, spilles den næsthøjeste ud. F.eks. 10872 og 986.

Der er én vigtig regel som man skal huske. Hvis man spiller ud mod en farvekontrakt, altså en trumfkontrakt, må man **ALDRIG** spille en lille ud fra en farve hvor du har et es – hvis du **vil** spille ud i farven, så træk esset.

11-reglen gælder ved udspil fra fjerde højeste i en farve. Den er let at bruge, men måske lidt sværere at forstå. Det behøver man til gengæld ikke. Lær den udenad! Reglen siger: Tag nummeret på udspilskortet. Træk dette tal fra 11. Resultatet viser det antal kort højere end udspilskortet i farven, der sidder på de 3 andre hænder: Bordets, spilførerens og dine egne kort. Du kan se bordet og dine egne kort. Du kan nu beregne, hvor mange kort - større end udspilskortet - spilfører har i farven.

Eksempel: ♠6 er spillet ud. På bordet ligger ♠2, ♠7 og ♠9. Du sidder selv med ♠3, ♠D og ♠E.

Regnestykket er nu: $11 - 6 = 5$. Af dem har bordet 2 og du selv også 2. Dvs, at spilfører har netop 1 kort, der er større end ♠6. Du stikker selvfølgelig med ♠E.