

Gode udspilsregler.

Mod sans: spil ud i længste farve. Aftal med makker om det er fjerdehøjeste eller anden markering. Hvis du har lige mange kort i to farver bør du prioritere majorfarve frem for minorfarve.

Mod sans: spil ud med toppen af en sekvens, hvor du har en honnør som nummer tre i en række. Ex: dame, bonde, 10, 3: Spil damen!

Spil ud i makkers farve: ved to kort spilles den højeste. Ved tre kort og en honnør spilles inviterende med laveste kort.

Altid: lyt til meldingerne og prioriter at gennemspille bordets først meldte farve.

Mod Trumf: spil singleton ud

Mod trumf: spil den højeste ud fra nabohonnør: ex: spiller du kongen har du damen!!

Inviter med lavt kort og afvis med højt kort.

Spil det højeste kort i makkers farve.

Og dog: !!!!!. Skal jeg spille aktivt, som netop er gennemgået eller passivt. Aktivt handler om at jeg vurderer, at vi skal tage vores stik inden spilfører kan få kastet af, og passivt handler om at spilfører skal kæmpe med sine egne problemer så længe som muligt.

Passivt er også et godt signal til makker om, at du har noget styrke.

Passivt: spil toppen af ingenting eller spil trumf.

Tænk dig om: Hvis du har meldt en god farve ind og der så alligevel meldes sans lige ”foran” dig, så bør du kæmpe bravt for at få makker ind, så der kan gennemspilles i din farve, alternativt lade spilfører selv kæmpe sig til sine stik i ”din” farve!!!

Gode modspilsregler.

Lægge højt i tredje hånd, medmindre du kan knibe en honnør på bordet.

Højeste udspil fra flere honnører, men laveste ved tilspil: ex: fra dame, bonde spilles damen ud for at vise bonden. Ved tilspil lægges bonden, som viser at du kan have damen, men ikke tieren.

Læg lavt i anden hånd, medmindre vi kan lægge honnør på honnør.

VIGTIGST AF ALT: dan dig et billede af makkers mulige hånd med antal point og mulig fordeling inden du går i gang med dit modspil. Tag altid en pause efter udspil og modstanders hånd lægges på bordet og tænk på mulige fordelinger, der kan sætte kontrakten. EX: modstanderne er kommet i meldeforløb 1UT-2UT-3UT. Nu har de tæt på 26 HP tilsammen: du har 10 honnørpoint, så makker må have omkring 4 HP. Forestil dig hvad de 4 HP kan være og følg med. Kommer der et es fra makker er tanken nok tom på HP!

Husk at aftale nogle regler med makker og overhold dem. Hvis et spil har vist at det er en dårlig regel i har aftalt, så lav evt ny aftale efter spillet!!