

Kompendium over modspilsaftaler

"Er ikke kun et spørgsmål om det rigtige kort men mest om den rigtige overvejelse!"

Indhold

Kompendium over modspilsaftaler	3
Indledning.....	3
Hvornår er trumfudspil godt?.....	3
Når meldeforløbet kalder på trumfudspil	4
En vigtig pointe til ikke at spille trumf ud	5
Når makker passer til en oplysningsdobling.....	5
Når der er vist en tofarvet hånd og hans makker ikke har vist særlig interesse for en af farverne	6
Når meldingerne ikke kalder på et trumfudspil men din hånd gør!.....	7
Når et trumfudspil skal undgås.....	7
Valg af udspilskort i trumffarven.....	8
Udspil af en singleton	8
Udspil fra en doubleton	9
Udspil fra doubleton med en honnør i spidsen	9
Udspil fra en tripleton.....	9
Valg af udspilskort fra en tripleton	10
Udspil fra fire eller fem små kort	10
Udspil fra sekvens.....	10
Udspil fra en ugarderet konge mod en farvekontrakt	11
Modspillet mod sans kontrakter.....	11
Generelt omkring udspil mod NT kontrakter.....	11
Major eller minorudspil mod en 3NT kontrakt?	11
Skal jeg spille ud fra min længste farve?	12
Honnørudspil eller et lavt kort fra en langfarve – hvad er bedst!	13
Udspil fra en svag hånd.....	13
Udspil efter en stayman sekvens	14
Udspil efter et transferforløb der ender i en 3NT kontrakt	14
Udspil når der er meldt to farver.....	15
Udspil mod 1NT – alle pas	15
Udspil mod 1NT meldt på den svag hånd.....	15
Udspil mod 3NT hvor din makker har åbnet med 1 i major	16

Udspil mod 1NT hvor din makker har åbnet med 1 i major	16
Udspil efter en invitation til 3NT.....	16
Udspil efter en 2NT åbning.....	17
Udspil mod en 6NT kontrakt.....	18
Afsluttende tip omkring udspil	18
Mere om udspil mod farvekontrakter	19
Udspil når kun en farve er meldt.....	19
Udspil mod en delkontrakt – uden indblanding	19
Udspil mod en delkontrakt hvor der er konkurreret.	20
Udspil mod en udgang når bordet har vist en sidefarve	20
Udspil når der har været en splinter	20
Udspil når makker har åbnet	21
Udspil når spilfører har vist en tofarvet hånd.....	21
Udspil imod et spærrende hæv til udgang	22
Udspil når spilfører har åbnet med 1NT	22
Udspil mod en lilleslem i en farvekontrakt.....	22
Udspil mod en lilleslem når bordet har vist en sidefarve.....	23
Udspil mod en storeslem i farve.....	23
Udspil mod NT – kontrakter.....	23
Honnørudspil følger ALA – principperne	24
Omvendt forsinket kald	24
O/E eller ODD/EVEN.....	24
Senere tilbagespil i ny farve sker efter attitudeprincipper med næse	24
Udspil mod farvekontrakter er 1.3.5 højeste.....	24
Tilspil mod farvekontrakt er romerske kald	24
Romersk kald	25
Omvendt forsinket kald	26

Kompendium over modspilsaftaler

"Er ikke kun et spørgsmål om det rigtige kort men mest om den rigtige overvejelse!"

Indledning

Dette kompendium berører alle dele af modspillet. Kompendiet behandler både et bud på et aftalesystem til udspil og modspil mod sans- og farvekontrakter

Kompendiets statistiske grundlag har rod i David Bird og Taf Anthias bog: "Winning Notrump Leads" og "Winning Suit Contract Leads"

Da en del konklusioner i deres bøger sker på baggrund af mindre statistiske afvigelser kan deres pointer ikke stå alene.

Michael Lawrences bog "Opening Leads" bygger på hans 35 års erfaring og er derfor en god balance til den mere videnskabelige tilgang.

Dette kompendiums opgave er ikke at finde det rigtige udspil men at inspirere til at gøre det rigtigt i de fleste situationer.

I forhold til udspillet, er formålet at give flere perspektiver på de overvejelser der er før valg af farve og kort.

I forhold til modspilsaftaler, er formålet at inspirere til at udvikle et aftalesystem der bygger på en fælles forståelse af hvad man vil med modspillet.

Vi starter med et af de mest diskuterende emner – nemlig

Hvornår er trumfudspil godt?

"Trumfudspil er kun godt når det er rigtigt!"

Det betyder, at der skal være mening bag et trumfudspil.

Lyder det som om, at der er masser af stik til spilfører. Kan du se at dine honnører sidder til at blive knibet ud skal der ikke trumf ud. Så skal vi have vores stik!

Bordet kan trumfe på den korte hånd

Har bordet sandsynligvis 3 trumfer er der oftest en doubleton i en sidefarve med mindre der er tale om en 4333 hånd.

Har spilfører 5 trumfer og bordet 3 kan trumf ud være oplagt.

Har spilfører 6 trumfer og bordet 3 og du sidder med to trumfer kan en trumfning ikke forhindres. Det taler imod trumfudspil.

Har bordet sandsynligvis 4 trumfer og spilfører 5 trumfer kan et udspil fra en eller to trumfer ikke forhindre en trumfning.

Sidder du i stedet med fire trumfer og et hav af sideindgange kan trumf ud gøre underværker!

Vi har point og de har fordeling

Trumf ud kan være rigtig godt når modstanderne er kommet i en kontrakt på god fordeling og få honnørpoint- specielt hvis trumferne sidder hårdt imod!

Imod en delkontrakt

Nord	Øst	Syd	Vest
1♦	D	2♣	Pas
Pas	D	Pas	2♠

Du sidder Nord med: ♠98♥KB83♦ED1032♣E2

Vi har pointene så deres trumfer skal fjernes så vores point kan komme på arbejdet. Trumf ud er en oplagt mulighed.

Imod en udgang

Nord	Øst	Syd	Vest
1♠	Pas	1NT	Pas
2♥	Pas	3♥	Pas
4♥			

Sidder du med fire trumfer imod og har en stærk formodning om, at de spiller på en 4-4 fit uden stor styrke men god fordeling, kan et trumfudspil genere spilføres krydstrumfningsplaner.

Når meldeforløbet kalder på trumfudspil

Nord	Syd
1♥	1♠
2♣	Pas

Her er der mulighed for hjerter trumfninger på bordet så trumfudspil kan være en stærk løsning.

Nord	Syd
1♥	1♠
2♣	2♥
Pas	

Her præfereres der sædvanligvis på en doubleton. Her er der sædvanligvis ikke mange trumfnings muligheder på bordet så et trumfudspil er sjældent korrekt.

Når kontrakten ender i åbners anden meldte farve, fx efter

Nord **Syd**

1♠ 2♣

2♥ 4♥

Er trumfudspil en oplagt mulighed. Udspil af en singleton i en sidefarve eller fra en honnørsekvens kan være et bedre alternativ. Har du fire eller flere småkort i åbners 1. meldte farve er et trumfudspil sjældent godt da eventuelle honnører sidder "forkert" på makkers hånd!

En vigtig pointe til ikke at spille trumf ud

Kan du se, at vores side formentlig ikke har stik i spilføres langfarve, du sidder måske med 9654 i spilføres først meldte farve. Du ved nu at enten sidder honnørerne i plads eller også er der fuld styr på farven. find et andet men aktivt udspil.

Når makker passer til en oplysningsdobling

Eller "når vi har pointene skal de ikke få nogle nemme stik på ekstra trumfninger!"

Nord **Øst** **Syd** **Vest**

1♠ D

Pas Pas

Her er trumfudspil standard

Vest **Øst**

♠7 ♠KB1098

♥KB86 ♥E5

♦EKB4 ♦D107

♣K983 ♣D102

Spil ♠7

Også på to trinnet

Nord **Øst** **Syd** **Vest**

1♦ 1♠ 2♣

2♣ D Pas Pas

Pas

Vest **Øst**

♠2 ♠EB109
 ♥D82 ♥KB64
 ♦D83 ♦EB72
 ♣EK9872 ♣5

Her er udgang lidt langt væk men i modspillet er der tæt på 300 point efter et sparudspil.

Når der er vist en tofarvet hånd og hans makker ikke har vist særlig interesse for en af farverne

fx

Nord	Øst	Syd	Vest
			1♦

2♦	Pas	2♥	
----	-----	----	--

Eller

Nord	Øst	Syd	Vest
			1♠

2NT	Pas	3♦	
-----	-----	----	--

Da Syd i begge tilfælde ikke viser særlig interesse for makkers farver ved ikke at spærre videre er trumf ud en god mulighed. Syd kan være nydt til at præferere på en doubleton med fx

♠98♥B8♦KB32♣D10652.

Hvis der ikke kommer trumf ud, vil den tofarvede hånd forsøge at trumfe en eller to tabere i sidefarven på bordet.

Er meldinger i stedet gået:

Nord	Øst	Syd	Vest
			1♠

2NT	Pas	4♦	
-----	-----	----	--

5♦

Er det sidste jeg vil spille ud trumf. Syd har god støtte og indmelder er stærk nok til at hæve. Her skal vi have rejst stik uden for deres farver for et betede den!

Når meldingerne ikke kalder på et trumfudspil men din hånd gør!

Nord	Øst	Syd	Vest
1♦	Pas	1♥	Pas
2♥	Pas	3♥	Pas
Pas	Pas		

Meldingerne kalder ikke på et trumfudspil og du sidder med:

♠KB2♥53♦DB32♣E962

Spar ser forkert ud, Ruder udspil kan trevle farven op og klør ud kan være forkert da de ikke er i udgang og vi ikke er presset til at tage vores stik mens vi kan!

Her kan et hjerterudspil være rigtigt af passive og afventede årsager.

Når et trumfudspil skal undgås

Mike Lawrence vurderer i sin bog om udspil, at hvis man spillede trumf ud mod alle farvekontrakter, vil det være rigtigt i 20% af gangene. Det ville være lige meget hvad der blev spillet ud i 30% af tilfældene og helt forkert i 50% af udspillene.

Her er nogle guidelines for udspil i trumf:

Udspil af en singleton i trumf. Når udspillet ikke skriger på trumf ud (se fx under "Når makker passer til en oplysningsdobling") skal det undgås.

Udspil fra fire trumfer. Bør undgås med mindre meldeforløbet skriger krydstrumfning, hvor du kan komme til at skulle bruge dine trumfer til at undertrumfe! Har du fire trumfer er udspil af en singleton i makkers farve ok men pas på udspil af en singleton i en sidefarve skal ikke ske på autopiloten – især ikke hvis du har et sikkert trumfstik!

Udspil af trumf kan betyde vi mister et trumfstik. Trumfudspil fra B, 10 og nieren anden eller tredje kan koste modspillet et stik. Kalder meldeforløbet ikke på trumf ud så undgå udspil fra: Bxx, Bx, 10xx, 10x, 9xx og 9x

Når modstandernes meldinger viser styrke og stik. Har meldeforløbet fx været

Nord	Øst	Syd	Vest
1♦	Pas	1♠	Pas
2NT	Pas	4♦	Pas
4♣	Pas	Pas	Pas

Her viser Nord 18-19 hp. og syd lyder sleminteresseret. Det ligner en masse spidse stik (ruder og spar) så der skal angribes. Du sidder med ♠98♥D853♦952♣E1062. Det kan være forkert men et hjerterudspil kan være det rigtige angreb. Et passivt udspil i fx trumf kan betyde der er tid til at sætte 12 stik op før vi kommer til fadet.

- **Når der kun er meldt trumf.** Efter 1♠ – 2♠ – 4♠, er trumfudspil sjældent det bedste med mindre de tre andre farver ikke ser ud attråværdige ud – fx ♠98♥KB8♦D1032♣KB52.
- **Når modstanderne spiller på en 4-5 fit eller bedre.** Vi kan alligevel ikke stoppe trumfninger så vi må tage vores stik før det er for sent. Trumfudspil virker som tidligere nævnt bedre hvis der spilles på en 5-3 fit. Vær dog opmærksom på, om der er meldt en farve som spilfører kan leve af, således at vi ikke hjælper med at fjerne trumferne før egne stik er rejst!

Valg af udspilskort i trumffarven

Ved udspil fra tre eller fire trumfer med esset i toppen, er det bedst at spille en lille trumf. Pas på med udspil fra EBx eller E10x. Selv et udspil fra E9x kan koste et stik!

Sidder du med DBx i trumf og udspillet kalder på trumf ud, så spil den honnør ud der giver mest forvirring omkring bordet. Husk at forklar det til modstanderne når der spørges til regler for trumfudspil.

Udspil af en singleton

Singleton udspil er sædvanligvis bedre end udspil fra en honnør sekvens som KDx eller DBx. Har du en bedre sekvens fx KDBx eller DB10x kan det være bedre end et singletonudspil da der er chancer for rejsning af mere end et stik!

Fordele

- En singleton i en sidefarve er et fantastisk udspil og skal næsten altid vælges (se dog under ulemper ved udspil af singleton).
- Du skal ikke undgå udspil af en singleton bare fordi det er en honnør.
- Har bordet meldt farven? Så er det sædvanligvis et godt udspil med mindre spilfører har støttet så er singletonudspil ikke en god ide da makkers hold kan blive ødelagt.
- Har du en sikker trumfindgang – fx Exx – er singleton udspil en god mulighed. Sidder du i stedet med xxx i trumf er der fare for at der trækkes trumf hvorefter spilfører hiver en masse stik i udspilsfarven!

Ulemper

- Hvis du har sikre trumfstik skal du undgå udspil i en singleton – med mindre det er makkers meldte farve!
- Har du fire eller flere trumfer så pas på med et singleton udspil. Tænk på de gange hvor du har fundet ud af at trumferne sidder hårdt imod. Et singletonudspil og en trumfning kan faktisk hjælpe spilfører mod at blive trumfmattet. Overvej et andet udspil!
- Har spilfører meldt farven så er det nærmest forbudt med mindre der er tale om en åbningsmelding der kan være en doubleton eller en tripleton. Udfordringen er, at udspillet kan løse spilføres problem i farven selv om man får en trumfning.

- Har du en god hånd – fx ♠E43♥KDB103♦3♣K543 – mod en 4♣ kontrakt er det spild af tid med udspil af singleton. Makker har højst sandsynlig ingen kvik indkomster så du kan få en trumfning.

Udspil fra en doubleton

Mod en farvekontrakt

Er mere effektivt end sit rygte. Bare der er tale om en lille doubleton. Du skal dog først tjekke andre muligheder.

Det kræver sædvanligvis, at makker har gode kort i farven eller esset.

Har makker esset eller fx EBxx med KDx på bordet skal makker kraftigt overveje om der skal ske et frafald i første runde.

En tommelfinger regel er, at har man ikke selv en kvikindgang (et side es eller trumf es) skal udspil i doubleton undgås mod en farvekontrakt med mindre makker har meldt farven eller der er dobbelt udspilsdirigerende. Ellers er sekvensudspil at foretrække imod en farvekontrakt.

Udspil fra Ex eller Kx har bedre forudsætninger, når du kan forvente makker har en stærk hånd, således at der er chance for en tophonnør i farven.

Et aggressivt udspil fra honnør anden kan give de bedste chancer for at sætte kontrakten (IMP). Det giver sjældnere en god score i Matchpoint da det ofte kan give et overstik til spilfører.

Fordelen ved et doubleton udspil svinder ikke selvom du ikke har en tophonnør i trumf. Makker kan falde fra med esset eller have 2. runde kontrol.

Mod en sanskontrakt

Her er det afgørende om makker ifølge meldingerne kan have længde og styrke i farven eller man har modspilsstyrken og derfor spiller passivt ud fra en doubleton. Se mere under afsnittet om udspil mod sanskontrakter.

Udspil fra doubleton med en honnør i spidsen

Her har Michael Lawrence en meget stærk holdning. Det kan kun være godt hvis makker har meldt farven. Risikoen er for stor! Bonden fra Bx kan til nød anbefales.

Udspil fra en tripleton

Er et passivt udspil – med mindre makker har meldt farven!

Kan være op ad bakke når der skal produceres modspilstik. Sandsynligheden for, at makkers værdier bliver trevlet op er stor da sandsynligheden for, at makker har en langfarve er lille – med mindre makker har meldt farven!

Sidder du fx med ♠D943♥983♦D83♣K53 i ØST og skal spille ud mod 3NT – efter følgende meldeforløb:

Nord **Syd**

1♠ 2♣

2NT 3NT

Kan hjerter ud være lige præcis det passive modspil der sætter kontrakten.

Imod en farvekontrakt bør udspil fra tripleton undgås, HVIS du ikke har en honnør i farven OG du er sikker på at det er den eneste rigtige udspilsfarve.

Valg af udspilskort fra en tripleton

Det kan være fristende at spille med MUD (middle-up-down) udspil fra tre små kort. Problemet er dog, at det kan være vanskeligt for makker et identificere om det midterste kort, fx en femmer, er fra 52 eller 752.

Michael Lawrence foreslår, at spille højeste fra 3 kort mod en sanskontrakt og laveste fra tre imod en farvekontrakt, således at makker ikke får et indtryk af, at der er umiddelbare trumfnings muligheder hos udspiller.

Spiller man laveste fra tre, er det vigtigt at et forsinket kald fortæller makker, at der IKKE er honnør backup hos udspiller!

Udspil fra fire eller fem små kort

Mod en NT kontrakt

Det er ikke meget bedre at spille ud fra tre små kort end fra fire eller fem små kort. Har makker honnører i farven bliver de presset eller toppet ud da der sjældent er længde når udspiller har længde. Er udspiller overbevist om, at makker også har længde/et par honnører, kan især et udspil fra 5 små være et godt aktivt udspil – især hvis man selv har et par indkomster.

Mod en farvekontrakt

Som tidligere nævnt, så er singleton og dubleton udspil at foretrække i de situationer hvor trumfudspil ikke giver mening og der ikke er et naturligt og aktivt sekvensudspil. Der kan meget sjældent rejses et stik fra fire og fem små kort. Sidder du fx med trumflængde og en lang sidefarve med småkort kan sidefarven bruges til at trumfmatte spilfører.

Valg af udspilskort fra fx 8753(2)

8 vil ligne udspil fra en doubleton eller fra en trefarve mod en NT kontrakt.

Udspil fra sekvens

Enhver kan spille ud fra ♠EKDBx mod en 3NT eller en 4♠ kontrakt. Men som oftest går vores overvejelser på, om der skal spilles ud fra DB72. Det er sædvanligvis det 3. kort der afgør om hvor glad du er for udspil fra en kort sekvens. DB9x, er bedre end DB8x, der er bedre endosv.

Der er bedre at spille en honnør ud fra en kort sekvens imod en farvekontrakt end mod en NT kontrakt. Det skyldes hovedsagligt, at fra fx DB82 vil du sigte mod 3 stik i en NT kontrakt og spiller som ofte en lille ud mens du mod en farvekontrakt fra samme sekvens spiller en honnør ud i håb om at få to stik i farven.

Har hånden eller bordet meldt farven er det risikabelt at spille ud fra fx DB72 da der er stor risiko for, at farven bliver trevlet op.

Udspil fra en ugarderet konge mod en farvekontrakt

Michael Lawrence mener, at udspil fra en ugarderet konge kan være en god stik kilde – selv når det koster et stik, kan der også rejses et stik!

Har spilfører fx ♥ED2 og bordet ♥954 og du spiller ud fra ♥KB32 så får spilfører et ekstrastik. På den anden side kan modspillet også få rejst et hjerterstik som de ellers ikke ville have fået således at regnskabet i værste fald går lige op. Finder du i stedet makker med damen, så kom der hul på stikbylden med det samme.

Omvendt så anbefaler Michael Lawrence, at der hverken sker udspil af et løst es eller udspil fra et løst es.

Modspillet mod sans kontrakter

Generelt omkring udspil mod NT kontrakter

Udspiller skal ud fra meldingerne samt vurdering af egen hånd beslutte om der skal major eller minor ud. I de fleste tilfælde skal der major ud.

Udspiller skal ligeledes vurdere, hvem er modspillets kaptajn. Er det makker skal makker forsøges ramt med udspil i en kort major.

I de fleste situationer skal der ske udspil i major og helst korteste major. Udspil fra en ikke solid firefarve med en eller to honnører med fx KD43 eller D653 skal i de fleste tilfælde undgås – specielt mod 2NT og 3NT kontrakter. Mod 1NT er pointene mere ligeligt fordelt så her er det mere attraktivt at spille ud fra en firefarve med en eller 2 honnører uden mellemkort.

Singletonudspil – kan være godt i major, men har makker haft mulighed for at melde tidligt i processen og har meldt pas skal singleton udspil undgås.

Major eller minorudspil mod en 3NT kontrakt?

Når meldingen er gået 1NT – 3NT eller 1NT – 2NT – 3NT, er der statistisk belæg for at spille ud i en majorfarve. Vi har i gennemsnit 7,2 kort i hver majorfarve mens spilfører og bordet i gennemsnit har 5,8 kort.

Selvom du har bedre kort i en minorfarve fx DBxx i klør og 109xx i hjerter er udspil i majorfarven statistisk set det rigtige.

Et passivt udspil fra en kort majorfarve er bedre end udspil fra en honnør fjerde i en minorfarve.

Udspil fra en firefarve i major svarer i store træk til udspil i en femfarve i minor.

Har din makker ikke åbnet reduceres værdien af udspil i en kort majorfarve.

Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik

Er der spillet major ud skal udspiller tilkendegive med:

- lav/høj = Jeg har intet bedre at fortælle end fortsæt i farven. Jeg er dog opmærksom på om makker ønsker vi skal fortsætte i farven eller om der skal ske et farveskifte.
- Høj/lav – Jeg forsøgte at ramme dig makker. Jeg har dog en bedre farve som du kan angribe når du kommer ind. Er dog opmærksom på, hvilket signal du sender med dit forsinkede kald.

Er der spillet minor ud skal udspiller tilkendegive med:

- lav/høj = Fortsæt endelig. Det er en god minorfarve som jeg spillede udfra. Jeg er dog opmærksom på om makker også kan bidrage med noget ved sit forsinkede kald.
- Høj/lav – Når jeg ser bordet, dit signal og spilføres kort er jeg i tvivl om det var et godt udspil. Jeg har ikke en bedre farve men er opmærksom på, hvilket signal du sender med dit forsinkede kald.

Skal jeg spille ud fra min længste farve?

Udspil fra egen farven er et aktivt udspil. Et aktivt udspil er påkrævet når modstanderne har meldt stærkt fx 1NT – 3NT.

Udspil fra en firekortsfarve med en honnør uden gode mellemkort er overrattet. Vi taber i gennemsnit et halvt stik ved udspil fra fx KB43, DB65, ED62, E743, K843 og D543.

Det er sædvanligvis bedre at spille ud fra to eller tre kort i en majorfarve end fra en firefarve med en eller to honnører. Særligt udspil fra B10x eller 109x kan understøtte makker eventuelle honnører.

Er farven i stedet: KB95, DB92 D1063 er det mere attraktivt da makker kan have et af tre kort for at give god støtte til farven.

Udspil fra en doubleton i major fungerer statistisk set godt, da makker er favorit til at have en femfarve. Det er ligeledes et aktivt modspil da vi forsøger at gøre makkers kort gode i forventning om at makker har længde i farven.

Har du firekort i major og en singleton i anden major er det oftest bedre at spille ud i din singleton ifald farven ikke er meldt og makker forventes at have ok med honnørpoint.

Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik

Er der spillet major ud skal udspiller tilkendegive med:

- lav/høj = Jeg har intet bedre at fortælle end fortsæt i farven. Jeg er dog opmærksom på om makker ønsker vi skal fortsætte i farven eller om der skal ske et farveskifte.
- Høj/lav – Jeg forsøgte at ramme dig makker. Jeg har dog en bedre farve – måske ovenikøbet fire kort i modsatte major som du kan angribe når du kommer ind. Er dog opmærksom på, hvilket signal du sender med dit forsinkede kald.

Honnørudspil eller et lavt kort fra en langfarve – hvad er bedst!

Du sidder med EKxxx. Skal der et x ud eller skal der trækkes en tophonnør.

Her skelnes der til, om det er matchpoint eller IMP.

I IMP er der størst sandsynlighed for at sætte kontrakten ved udspil af et x. I matchpoint er der risiko for, at vi ikke får de to stik så her er der statistisk belæg for at trække en tophonnør.

Det er bedst at trække en honnør fra EKxxx eller KDxxx end DBxxx eller B10xxx

Der er fordel ved at spille ud fra en intern sekvens med KB10 i toppen. Fordelen er mindre fra K109 eller D109 i toppen

Sammenhæng mellem ALA og denne udspilslogik

Vi vil ofte trække es eller konge for at få et kald eller en markering. Vi misser at sætte kontrakten når makker har to kort i farven og bordet/spilfører hver tre kort – hvilket er en sits der ikke er odds for. Til gengæld får vi set bordet og anvist et eventuelt skifte. Hvis makker efter udspil af kongen markerer et ulige antal kan vi stadig nå at dykke et kort.

Udspil fra en svag hånd

Udspil fra en langfarve er sædvanligvis spild af tid

Efter 1NT – 3NT skal der sædvanligvis major ud. Udspil i korteste major er oftest bedst også når den indeholder en honnør.

Udspil af singleton i en majorfarve er oftest godt da makker muligvis har et par indkomster til at rejse udspilsfarven.

Det er bedre at spille ud fra en trefarve end en firefarve, ligegyldigt om der er en honnør i tripletonen eller ej. Bare det er en majorfarve.

Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik

Er der spillet major ud skal udspiller tilkendegive med:

- lav/høj = Jeg har intet bedre at fortælle end fortsæt i farven. Jeg kommer sikkert ikke ind igen men du må afvente et O/E kald hvis jeg har lidt i en sidefarve! Kalder jeg til udspilsfarven har jeg intet andet at tilføje.
- Høj/lav – vil her være et meget usædvanligt signal da man jo er svag!

Udspil efter en stayman sekvens

Efter

Nord **Syd**

1NT 2♣

2♦ 3NT

Her skal udspillers tanke være, at spilfører har en minorhånd og ikke have fokus på svarers major. Der skal derfor oftest ske udspil i major.

Korteste major – selv en singleton – kan ofte være den rigtige major.

Efter

Nord **Syd**

1NT 2♣

2♥ 3NT

Kan majorudspil ikke anbefales med mindre der er tale om en stærk farve. Modspillet er ikke længere favoritter til at have mest længde i majorfarverne.

Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik

Begge sider skal være meget opmærksomme på makkers signal. Udspillet kan være et "wild shot", så der skal måske skiftes farve ASAP.

Udspil efter et transferforløb der ender i en 3NT kontrakt

fx

Nord **Syd**

1NT 2♦

2♥ 3NT

Det er sjældent rigtigt at spille ud i bordets viste femfarve. Der kræver en dyb sekvens som fx DB 1093.

Ved valg af anden farve er der en lille fordel for udspil i den anden majorfarve da vores side i høj grad er favorit til at have 7 kort i anden major.

Kan du se på din hånd, at bordets femfarve let kan rejses – du sidder fx med KB3, og ved hjerterne bryder – er bedste udspil som oftest et aktivt udspil – også i en minorfarve.

Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik

Begge sider skal være meget opmærksomme på makkers signal. Udspillet kan være et "wild shot", så der skal måske skiftes farve ASAP.

Udspil når der er meldt to farver

fx

Nord	Syd
------	-----

1♦	1♥
----	----

1NT	3NT
-----	-----

Det er sjældent rigtigt at spille ud i en meldt farve, med mindre man har en dyb sekvens som fx ♦ DB109

Ved valg af de to andre farver er der en statistisk fordel for anden majorfarve.

Udspil fra en firfarve med en eller to honnører er sjældent godt. Foretræk udspil fra en kortere farve.

Er du svag, så er udspil i korteste umeldte farve at foretrække. Mening er at producere stik på makkers kort.

Udspil mod 1NT – alle pas

Nord	Syd
------	-----

1NT	pas
-----	-----

Der er en lille sandsynlighed for, at udspil i major er at foretrække. Det gælder dog ikke, hvis du selv er kort i major.

Aktive udspil fra en firfarve med en eller to tophonnører som fx ♦D 10 4 3 og ♠K D 7 4 er mere attraktivt mod 1NT end mod 3NT. Det skyldes, at pointene er mere ligeligt fordelt og det er mere sandsynligt at finde makker med honnørstøtte i udspilsfarven.

Udspil fra en femkortsfarve som fx ♠E D 9 5 2 er mindre attraktivt mod 1NT end mod 3NT. Hele farven skal give stik hvis kontrakten skal sættes. Der er større sandsynlighed for, at makker har en indkomst og kan gennemspille den stærke hånd til tre – måske 4 stik!

Udspil mod 1NT meldt på den svag hånd

Fx

Nord	Syd	eller	Nord	Syd
------	-----	-------	------	-----

1♥	1NT		1♠	1NT
----	-----	--	----	-----

Der er en statistisk fordel ved udspil i anden major.

Hvis du har valget mellem en god firfarve som fx K D 10 3 eller en svagere femfarve som fx D 9 8 4 3, er det statistisk bedst med udspil i femfarven – modsat de fleste andre udspilssituationer.

Udspil i bordets farve er kun godt fra en single eller doubleton og når du samtidig ikke har et andet godt alternativ.

Udspil mod 3NT hvor din makker har åbnet med 1 i major

Fx

Øst	Syd	Vest	Nord
1♥	1NT	Pas	3NT

Det er næsten altid rigtigt at spille ud fra 2 eller flere kort i makkers farve.

Har du en singleton i makkers farve skal du have en stærk sekvens i en anden farve for at retfærdiggøre et andet udspil end makkers farve.

Udspil mod 1NT hvor din makker har åbnet med 1 i major

Fx

Øst	Syd	Vest	Nord
1♥	1NT	Pas	Pas

Her kan du spille ud fra egen femfarve i stedet for makkers farve, hvis du har omkring 7hp. udspil fra D 9 6 4 3 virker oftest bedre end et singleton udspil i makkers farve.

Udspil fra en stærk trefarve med fx KD3 eller DB9 er ikke interessant da makker er favorit til at have højst tre kort i farven.

Udspil efter en invitation til 3NT

efter

Syd	Nord	og	Syd	Nord
1NT	2NT		1NT	2NT

3NT

Der er her overvældende risiko for, at et majorudspil vil være succesfuldt.

Da spillere skal på arbejdet for at rejse sine stik – specielt hvis de er landet i 3NT – er et passivt modspil at foretrække. Udspil fra en firfarve med to eller en honnører i spidsen – fx KB65 eller D943 skal undgås – da spiller kan få et billigt stik der kunne være undgået hvis makker eller spiller selv skulle røre farven. Et passivt udspil og et senere ønske om farveskifte kan være den rigtige medicin.

Korte farve med honnørsekvenser som fx KDB, DB10 giver ikke stik væk og giver et godt billede af situationen efter makkers og spillers tilspil.

Udspil fra en femkortsfarve som fx EDB54 fungerer godt mod 3NT da der blot kræves 4 stik i farven samt et andet stik for at sætte kontrakten.

Udspil fra samme femkortsfarve fungerer ikke lige så godt mod 2NT da der kræves yderligere 2 stik i sidefarverne for at betale kontrakten. Er det makker der kan forventes et komme ind 1. gang da du ikke har hurtige indkomster så undgå udspil i farven.

Efter

Syd	Nord
-----	------

1NT	2♣
-----	----

2♦	2NT
----	-----

Gælder det samme som når Nord melder 3NT. Der skal være fokus på, at spiller har en minorhånd. Der skal oftest spilles ud i major. Udspil fra minor kræver en solid farve.

Udspil efter en 2NT åbning

Efter

Syd	Nord
-----	------

2NT	pas
-----	-----

Spil ikke ud fra en firkortsfarve med en eller to honnører. Foretræk et passivt udspil fra småkort – selv en singleton!

Spil ikke ud fra en femkortsfarve med fx ED832, KD832 og KB832. Du vil ikke forære spiller et stik når begravelsen ofte sker fra hjemmet!

Efter

Syd	Nord
-----	------

2NT	3NT
-----	-----

Spil det samme ud som efter 1NT – 3NT. Der er stærkt statistisk belæg for udspil i major da svarer hverken brugte stayman eller transfers.

Udspil mod en 6NT kontrakt

Spil passivt imod. Spil ikke ud fra en konge eller en dame. Spil helst ud fra små kort. Spiller du ud fra et stort kort, så foretræk udspil fra en tier eller en bonde.

Selvom en farve består af tilstødende honnører som fx KD632 eller DB54 er det stadig risikabelt at spille ud fra en sådan eller lignende honnørsekvens.

I matchpoint er det ofte rigtigt at trække et es for at undgå overtræk.

Afsluttende tip omkring udspil

1. Overvej at spille næsthøjeste fra sekvens i trumffarven – fx 9 fra 10 9 4 eller B fra D B 8
2. Når bordet har vist en langfarve og du har styr på farven er et trumfudspil godt. Ellers er det det værste udspil du kan forestille dig!
3. Mod slem. Har du et es er singleton udspil forbudt. Din makker kan IKKE have et es. Det eneste du kan opnå er at fortælle spilfører hvor de manglende honnører i farven sidder.
4. Mod slem. Har du ikke et es er der større sandsynlighed for at finde makkers es ved et singletonudspil.
5. Spil ikke det samme ud mod 3NT og 6NT. Sidder du med ♠K10764 ♥Q84 ♦Q76 ♣83 og meldingerne går 1NT – 3NT har du et godt sparudspil. Hvis meldingerne er gået 1NT – 4NT – 6NT vil et sparudspil være forfærdeligt. Din makker har ikke mange point, så spil en klør da den ikke giver spilfører en gratis fordel.
6. Når makker doubler en slem efter at have meldt en farve må du ikke spille ud i hans farve. Makker har enten en renonce eller EK i en sidefarve. Det er dit job at vælge den rigtige af 2 mulige udspilsfarver!
7. Overvejelser over makkers udspil. Hvis makker ikke spiller ud i din farve så gå ud fra:
8. Makker er renonce i din farve
9. Udspillet er en singleton
10. Det er toppen af en sekvens der rejser et eller flere sikre stik.
11. Har esset i din farve og frygter spilfører har kongen.
12. Har glemt meldeforløbet!
13. Vær klar med en udspilsdirigerende doubling af kunstige meldinger som fx Stayman, transfers, cuebids mv., hvis du ønsker udspil i farven. Din makker suger al information til sig, så hvis du ikke doubler en kunstig melding spiller makker ikke ud i den farve medmindre makker selv er godt kørende i farven.
14. En udspilsdirigerende melding på fx totrinet kræver mindst to honnører og en femfarve. For at doble en kunstig melding på firetrinet skal du blot have styrke og ikke længde. Det kan være KDX eller DBx ifald Esset i meldingen er placeret foran.
15. Lyt til meldingerne. Før udspillet. Læg dine hp. sammen med spilførers og dummies point. Makker kan så kun have differencen op til 40! Har du 10 hp når modstanderne er landet i 3NT efter åbner har 16 hp (middelværdien) og svarer har 10 hp. Makker har så højst 4(5) hp. Ser du et es hos makker så forvent ikke mere. Kalder makker i en farve viser makker i bedste fald en bonde!

Mere om udspil mod farvekontrakter

Udspil når kun en farve er meldt

Fx

Nord	Syd	eller	Nord	Syd	eller
-------------	------------	-------	-------------	------------	-------

1♠	4♣		1♠	2NT	
			4♣		

Nord	Syd	eller	Nord	Syd	
-------------	------------	-------	-------------	------------	--

1♠	2♣		1♠	Bergen Raise	
4♣			4♣		

Singleton i en sidefarve er et glimrende udspil.

Udspil i en doubleton er et bedre udspil end de fleste tror. Udspil fra 2 små kort er bedre end et aggressivt udspil fra en tre- eller firfarve.

Er bordet svagt, er det bedre at spille ud fra xxx eller xxxx end fra en farve med en eller 2 honnører.

Trumfudspil er kun attraktivt når de tre andre farver ikke er attraktive fx ♠xx♥KBxx♦KBx♣KBxx

Udspil fra et es der ikke er understøttet som fx E43 eller E865 i en sidefarve er ikke så dårligt som sit rygte. Det forærer til tider et stik men 1. du får set bordet og 2. makkers signal!

Udspil mod en delkontrakt – uden indblanding

Hvor svarer har vist en firkortsstøtte som fx

Fx

Nord	Syd	eller	Nord	Syd	
-------------	------------	-------	-------------	------------	--

1♠	3♣		1♠	Bergenraise	
3♣					

Her er udspil fra en dame mere attraktivt end mod en sund meldt udgang.

Trumfudspil er ofte det værste valg af de fire mulige!

En singleton i en firfarve er ofte fantastisk og skal næsten altid være løsningen.

Udspil fra en doubleton uden honnører fungerer bedre end de fleste tror.

Udspil fra Ex og Dx er en overvejelse værd. Disse udspil er ikke så attraktive mod en sund meldt udgang.

Udspil mod en delkontrakt hvor der er konkurreret.

Fx

Nord	Øst	Syd	Vest
------	-----	-----	------

1♠	2♥	2♠	3♥
----	----	----	----

3♠

Undgå udspil fra egen meldt farve med mindre farven har to tilstødende honnører i toppen. Regn ikke med at makker har en tophonnør!

Det bedste udspil er som oftest den korteste umeldte farve.

Singletonudspil er fremragende. Udspil fra en doubleton er også godt, selvom der er en honnør i toppen – undtaget kongen.

Trumfudspil skal kun overvejes, hvis udspil i de tre andre farver ikke kan foretrækkes.

Udspil mod en udgang når bordet har vist en sidefarve

Fx

Syd	Nord
-----	------

1♠	2♥
----	----

2♠	4♠
----	----

En singleton i en sidefarve er et godt udspil og er 1. valget – også selvom bordet har meldt farven.

Dernæst er udspil i umeldte farver at foretrække. Udspil fra to, tre eller fire småkort i en umeldt farve er sædvanligvis bedre end fra honnører, dog undtaget en trtekorts honnørt sekvens som fx KDB. Foretræk udspil fra 843 fremfor D976 og 9763 fremfor DB7.

Overvej et trumfudspil hvis du har godt fat i bordets farve.

Udspil af et Es i bordets farve kan fungere godt hvis du har 4 eller fem kort i farven. At finde makker med en singleton kan være bedste måde at bette kontrakten på.

Udspil når der har været en splinter

Fx

Syd	Nord	eller	Syd	Nord
-----	------	-------	-----	------

1♠	4♦	1♠	2♥
4♠	Pas	4♦	4♥

Trumfudspil er sjældent det bedste valg. Der er sædvanligvis nok trumfer til, at antallet af trumfninger kan reduceres.

Har du godt fat i bordets langfarve (eksempel to) så overvej et trumfudspil. Spil IKKE spar ud selvom du sidder med ♠KDB97

I det første eksempel er udspil i bordets 2 længste sidefarver (klør og hjerter) at foretrække.

I det andet eksempel er udspil i bordets 3. længste farve (klør) at foretrække.

Udspil fra en kombination af ED eller EB er sjældent godt. Så hellere udspil fra et E uden andre honnører (end kongen).

Udspil når makker har åbnet

Fx

Øst	Syd	Vest	Nord
1♥	1♠	Pas	4♠

Udspil af en singleton i ikke meldt farve er et bedre udspil end fra en "ikke singleton" i makkers farve.

Spil altid ud i en singleton i makkers farve.

Pas på med at spille ud fra Ex i makkers farve. Chancen for at åbner har kongen er kun omkring 50%.

Lignende udspil fra Exx eller Kxx i makkers farve kan give bagslag. Udspillet viker lidt bedre når åbner har garanteret en femfarve. Efter en 1♠ åbning fra makker skal det undgås.

Jo længere du er i makkers farve, jo mere attraktivt er udspil i farven.

Udspil når spilfører har vist en tofarvet hånd

Fx

Øst	Vest
1♠	2♣
2♥	4♥

I eksemplet er det ok at spille ud i en singleton i ♣. Singleton udspil i bordets sidefarve er ofte godt.

Udspil i den umeldte farve, her ruder er sædvanligvis godt.

Er du stærk i håndens anden farve, her ♠, så overvej et trumfudspil!

Udspil imod et spærrende hæv til udgang

Fx

Øst	Vest
1♠	4♣

Trumfudspil er sjældent godt da der som regel er en 5-5 fit, så trumfninger kan ikke forhindres.

Aggressive udspil fra en honnør, fx Exx(x), Kxx(x) eller Dxx(x) eller tilstødende honnører som fx KDx(x) eller DBxx(x) har større chance for succes end mod en udgang baseret på hp.

Risikable udspil fra Kx eller Dx kan være det rigtige, da der er stor chance for at finde makker med hjælpehonnører. Overvej det især, hvis din egen hånd er svag og der derfor er chance for at ramme makker!

Udspil når spilfører har åbnet med 1NT

Fx

Øst	Vest
1NT	2♣
2♠	4♣

Et Es udspil fra Exxx, Exx eller Ex virker statistisk set overraskende godt når der er åbnet med 1NT. Hvis det er en del af en udspilsaftale er det en fordel at aftale at udspil af et es benægter andre honnører mens der spilles Kongen ud fra Es konge!

Er der andre honnører lavhonnører, damen eller bonden, sammen med esset, skal udspil af esset undgås.

Udspil af trumf virker statistisk set ikke så godt, medmindre det er fra EKxx, DB10x eller lignende. Vælger du at spille id fra EKxx skal der spilles en lille ud!

Udspil mod en lilleslem i en farvekontrakt

Er der ingen andre indikationer, er det statistisk godt med et passivt udspil mod en lilleslem.

Udspil af en singleton i en sidefarve virker godt, med mindre du har et naturligt trumfstik eller et side es.

Når modstanderne i meldeforløbet ikke har tjekket for manglende kontrol i en farve er udspil af esset i farven statistisk set attraktivt.

Udspil af trumf mod en slem er kun interessant når udspil i de tre andre farver virker for risikabelt.

I matchpoint er det oftest rigtigt at trække et side es for at forhindre modstanderne i at tage 13 stik til en ren top!

Udspil mod en lilleslem når bordet har vist en sidefarve

Det er statistisk set usundt at spille ud fra en ugarderet Konge eller Dame.

Det er sædvanligvis rigtigt at spille ud i en singleton i bordets farve med mindre du har et naturligt trumfstik eller et side Es.

Har du et Es i bordet farve er det rigtigt at trække esset hvis du har fire eller flere kort i farven da der er en chance for at give makker en trumfning.

I matchpoint er det oftest rigtigt at trække et side es for at forhindre modstanderne i at tage 13 stik til en ren top!

Har du ikke et es eller en singleton er udspil i korteste sidefarve oftest det rigtige.

Er der mere end overvejende sandsynlighed for, at bordet har en langfarve med esset i toppen og du har Kx eller Kxx i farven kan udspil af et lille kort ændre spillføres spilleplan da kongen oftest vurderes som værende på makkers hånd!

Udspil mod en storeslem i farve

Udspil fra en konge eller dame bør undgås.

Har du en sidefarve med seks eller flere kort eller længde i bordets farve kan udspil i farven måske give makker en trumfning.

Er der mere end overvejende sandsynlighed for, at bordet har en langfarve med esset i toppen og du har Kx eller Kxx i farven kan udspil af et lille kort ændre spillføres spilleplan da kongen oftest vurderes som værende på makkers hånd!

Udspil mod NT – kontrakter

- fra honnører
- Højest fra dubleton
- Tredje laveste fra småkort (højest en 9'er)
- Næsthøjeste fra en tier
- Højeste fra honnørsekvens når der er tre kort i sekvens. Er der kun to honnørkort i sekvens er det "table feeling" der afgør om der spilles honnør eller kald til farven.

Der er således aftalt et twist, så der er et element af attitude i udspillet.

Honnørudspil følger ALA – principperne

Det betyder, at udspil af;

- ES – beder makker om kald eller afvisning – Attitude
- Konge – beder makker om at markere – Lenght
- Dame – beder makker om kald eller afvisning – Attitude

Omvendt forsinket kald

Af udspiller

Bruges hvis der kan være tvivl om udspiller er interesseret i et tilbagespil i udspilsfarven. Lav høj i først spillede farve fra spilfører viser interesse i tilbagespil.

Af til spiller

Bruges hvis der er tvivl om der var tale om tilspiller har yderligere værdier/interesse i udspilsfarven. Lav høj viser værdier/interesse.

O/E eller ODD/EVEN

Bruges første gang der ikke kan bekendes kulør.

1. Et lille lige kort i en af de 3 tilbageværende farver viser STYRKE i den LAVEST gældende farve (klør er lavest).
2. Et stort lige kort kalder til den højest gældende farve.
3. Et ulige kort i en af de TRE tilbageværende farver kalder til farven!

Senere tilbagespil i ny farve sker efter attitudeprincipper med næse

Det betyder, et lavt kort er invitation mens et højt kort er afvisning. Et højt kort kan dog være interesse, ifald bord eller spilfører skal presses med et mellemstort kort.

Udspil mod farvekontrakter er 1.3.5 højeste

Da makker kalder eller foreslår farveskifte ved romerske kald, spilles der ikke med ALA mod farvekontrakter.

Tilspil mod farvekontrakt er romerske kald

Udspiller og tilspiller har hver tre situationer, hvor makker skal være særlig opmærksom:

Udspillers fire situationer

1. udspillet – er der tale om 1.3 eller 5 højeste? Har makker spillet ud fra en honnør?
2. 1. tilspil i første farve som spilfører spiller – lavt kort – jeg har ikke pt. Noget bedre end at foreslå et tilbagespil i udspilsfarven! Højt kort, find på noget andet når du kommer ind! Der skal ses bort fra dette signal, hvis det er tydeligt at makker har brug for en markering.
3. Første gang udspiller ikke kan bekende – lille lige kort er kald til laveste farve mens høj lige er kald til højeste farve. Et ulige kort kalder til farven

Tilspillers tre situationer

1. Tilspillet – Er der tale om et romersk kald? Er makkers lille lige kort kald til laveste farve eller har makker kun lige kort og ønsker du skal fortsætte i farven. Er makkers høje ulige kort et kald til farven eller har makker ingen lige kort og forsøger at signalere der skal ske et farveskifte!
2. tilspil i første farve som spilfører spiller – lavt kort (lav-høj) signalerer at der var tale om et kald til farven – eller jeg har ikke noget andet at kalde til. Et højt kort (høj-lav) signalerer at jeg gerne ser et farveskifte. Der er måske mere info på vej når jeg om lidt ikke kan bekende. Der skal ses bort fra dette signal, hvis det er tydeligt at makker har brug for en markering.
3. Første gang udspiller ikke kan bekende – lille lige kort er kald til laveste farve mens høj lige er kald til højeste farve. Et ulige kort kalder til farven!

Romersk kald

Romersk kald sker som reaktion på makkers udspil når hverken udspillet eller bordets kort stikkes!

Hvornår er et tilspil et romersk kald?

- Når der lægges til på honnørudspil
- Når hverken udspillers kort eller bordets kort stikkes

Ulige kort bruges til at kalde til udspilsfarven. Tilspiller skal her lægge det mindst ulige kort

Lige kort bruges til at foreslå farveskifte.

- Lille lige er til lavest rangerende farve
- Høj lige er til højst rangerede farve

Har tilspiller kun ulige kort kan et højt ulige kort (en nier og op) signalere et ønske om et farveskifte.

Romersk kald fungerer bedst efter et honnørudspil. Før udspiller tolker på makkers tilspil skal man være opmærksom på:

- Jo længere farve jeg spiller ud fra og jo flere kort der er på bordet jo færre muligheder har makker!
- Er der en singleton på bordet eller er der voldsomme indicer for, at spillefører kun har et kort i farven, forsøger makker at anvise et muligt skifte men kan mangle det rigtige kort!

Tolkning af et romersk kald må aldrig erstatte snusfornuft da:

- Makkers kort kan være en singleton
- Makker kun har lige kort – måske ♠2 og ♠4 og med ♣4 forsøger at kalde til højeste farve.

- Makker kun har ulige kort og dermed har svært ved at foreslå et kulørskift.

En lav lige kan sædvanligvis tolkes som et af de to laveste lige kort som udspiller ikke kan se på egen hånd/bord og en høj lige er 3. og 4. Laveste lige kort

Efter udspil af ♠E

Hånd: ♠E K 9 3 2 Bord♠ B 4

Her må en ♠6 fra tilspiller opfattes som et kald til laveste farve. En ♠8 kan være et kald til laveste farve men der skal lige analyseres først – med mindre spilfører selv lægge ♠6!

En høj ulige – der kan indikere et ønske om farveskifte kan sædvanlig vis tolkes som det højeste eller næsthøjeste ulige kort som udspiller ikke kan se.

Efter udspil af ♠E

Hånd: ♠E K 7 3 2 Bord♠ 5 4

Her må en ♠9 fra tilspiller opfattes som et kald til at fortsætte i farven mens ♠B må indikere et ønske om et farveskift.

I de situationer vil der aldrig være et entydigt svar. Lyt til meldingerne. Har makker støttet sparfarven viser ♠9 sandsynligvis ♠D da der mangler D B 10 9 8 6 = mange muligheder. Der er en større udfordring hvis makker sidder med D 8 6. Her må tilspiller kaste det lige kort der mindst sandsynligt er et farveskifte signal jvf bord og meldinger!

Husk, at hvis makker er markeret med få kort i farven er et entydigt signal sjældent muligt. For at afhjælpe situationen bruger vi forsinket kald hvor lav/høj i spilførers efterfølgende først spillede farve er en signalforstærker.

Hvad gør man når der ikke er et ulige kort og man ønsker at kalde til farven?

Har man ikke et ulige kort, men vil kalde i farven må man lægge en lige der kalder til en usandsynlig farve.

Makker må herefter vurdere om det er et kald eller et ønske om et farveskifte.

Hvad gør man når man ikke har et lige kort og man ønsker at foreslå et farveskift?

Man kaster en høj ulige der skal fortælle makker at der skal ske et farveskifte men jeg mangler et højt lige kort. Et højt ulige kan således opfattes som et lige kort!

Makker må herefter vurdere om der sandsynligvis ikke er lige kort på åbners hånd.

Omvendt forsinket kald

Af udspiller

Bruges for at give:

- Info om, at der er flere stik at hente i den udspillede farve
- En anbefaling om der skal spilles aktivt eller passivt imod
- En anbefaling om et farveskifte ved 1. mulighed

Af tilspiller

Bruges for at give:

- Info om et muligt romersk kald er ægte.
- En anbefaling om der skal spilles aktivt eller passivt imod
- En anbefaling om et farveskifte ved 1. mulighed

Betydningen af rækkefølgen som kortene er den samme for udspiller og tilspiller:

- Lav – høj betyder, at jeg ikke har noget vigtigere at fortælle end fortsæt i farven hvis du kommer ind.
- Høj lav betyder, at jeg foreslår et aktivt modspil med farveskifte.

Omvendt forsinket kald bruges således også til at fortælle om håndens stikpotentiale og lyst til aktivt modspil. Lægger begge lav-høj er vi i høj grad i passivt mode. Lægger begge høj-lav skal der angribes når vi kommer til fadet!