

SPILFØRING I FARVE

En vellykket spilføring kræver, at du gør dig følgende overvejelser **inden** du spiller til i stik ét.

1. TÆL TOPTABERE!

Tæl hvor mange toptabere (manglende Eser, Konger og Damer), der er fra start, så får du overblik over, om kontrakten kan vinde. Find ud af, om der skal gøres noget omgående for at komme af med en taber, inden modparten kommer ind.

2. TÆL STIK!

At der kun er tre toptabere i 4♠, betyder ikke, at der nødvendigvis er ti stik! Dan dig et overblik over, hvordan du kan få det ønskede antal stik. Kan du trumfe på den ene eller anden hånd, eller kan du rejse stik i en sidefarve?

3. LÆG EN SPILLEPLAN!

Hvis du blot kaster dig hovedkulds ud i spillet af kortene, så overser du som oftest noget.

I langt de fleste spil skal du trække trumf. **Trumftrækning er således reglen**, og krydstrumfning, trumfninger på den korte hånd m.m. undtagelser.

Når en krydstrumfning endelig dukker op, skal du huske at trække dine sidestik først!

Hvis trumferne er ulige fordelt på de to hænder, er det **kun godt med trumfninger på den korte trumfhånd**. Disse giver stik, uden det går ud over den lange trumfhånd, som skal trække fjendens trumfer for derefter at kontrollere spillet i de farver, hvor vi er svage. **Trumfninger på den lange trumfhånd er formålsløse**. De skaber ikke ekstra stik, og svækker kontrollen over spillet, da du nu har færre trumfer til at trække modstandernes med.

Hvis trumferne er ulige fordelt, skal du altid trække trumf, når du ikke kan opnå trumfninger på den korte trumfhånd. Hvis du kan få trumfninger på den korte trumfhånd, skal du først trække trumf, når trumfningerne er foretaget, hvis bordet kun har tre trumfer.

TRÆK MODSTANDERNES TRUMFER

- Med mindre
- Du kan opnå trumfninger på den korte hånd (hyppigt)
 - Du kan krydstrumfe (sjældent)
 - En svag sidefarve skal rejses – spil typisk sidefarven først.

TIP:

**Tæl kun modpartens trumfer.
Stop trumftrækningen, når fjender er løbet tør, eller de har den højeste trumf.**

Her får du lov til selv at arbejde med ovenstående råd.

Spil 1
Kontrakt 7♥ i syd
Udspil ♣D

♠ K 2
♥ D B 10 8
♦ E 8 6 4
♣ K 9

N

S

♠ E 9 5 3
♥ E K 7 6 4 3
♦ 2
♣ E 2

Spil 2
Kontrakt 4♥ i syd
Udspil ♣D

♠ 6 5 4 2
♥ E K 9
♦ K 6
♣ K 8 7 2

N

S

♠ 9 3
♥ D B 10 8 7
♦ E 8 7 2
♣ E 4

Spil 3
Kontrakt 4♥ i syd
Udspil ♣K

♠ K
♥ B 10 8 5 3
♦ E 8 6 4 3
♣ 10 9

N

S

♠ E 9 5
♥ D 9 7 6 4
♦ K 7 2
♣ E 2

Hvordan vil du spillede enkelte kontrakter?