

Varnarreglur (1)

Útspil gegn **TROMPI**

- **Ofan af röð**

ÁKx, KDGx, KDx, DGxx, G109x, 109x

Tvær undantekningar:

- * Kóngur frá ÁK tvíspili til að sýna tvíspilið.
- ** Kóngur stundum frá ÁK gegn samningum á 5. þrepi og ofar til að biðja um talningu.

- **Hærra frá tvíspili**

Á6, K5, D9, G2, 108, 95, 54, 32

Undantekning:

- * Kóngur frá ÁK tvíspili

- **3./5. frá lengd**

K10752, D742, G92, 108652, 9752, 862

Sérreglur:

- * 5. hæsta frá 6- og 7-lit, sem þýðir að hátt spil og lægsta spil = hliðarkall.
- ** Hæsta frá þremur hundum í lit makkers sem útspilari hefur stutt: 964, sem þýðir að 3ja hæsta lofar minnst tíunni.
- *** Inni í miðju spil er spilað 3./5. ef markmiðið er að sýna lengd, en sé meiningin að gefa til kynna styrk er spilað “attitude” = toppur af engu og 3ja frá mannspili. Sama regla gildir í grandí.

- **Þriðja hæsta frá brotinni röð**

KG10xx, K109x, D109x

Varnarreglur (2)

Útspil gegn **GRANDI**

- **4. hæsta frá lengd**

ÁG953, K862, KD764, 10842, D107543

3./5. reglan er notuð inni í miðju spili og þegar spilað er til baka í lit makkers - þá er miðað við **RÍKJANDI lengd**.

- **Toppur af engu**

65, 876, 9864, 98742

Stundum **annað hæsta frá lélegum fjórlit** ef toppspilið er verðmætt - til dæmis 10732, 9652

- **Þriðja hæsta frá brotinni röð**

ÁG10xx, KG10xx, Á109x, K109x, D109x

Af þessari reglu leiðir að **gosinn** út **NEITAR herra spili**.

- **Kóngur lofar 3 af 4 hæstu**

ÁKD102, ÁKG104, KDG963

- **Samantekið**

ÁS

ÁKxx, ÁKG, ÁK10xx, Áx

Viðbrögð makkers: Hann kallar eða vísar frá.

KÓNGUR

ÁKDxx, ÁKG10x, ÁKGxx, KDG10, KDGxx, Kx

Viðbrögð makkers: Hann afblokkar eða sýnir lengd.

DROTTNING

DG10xx, DG9xx, KD10x, KD98x, KDx, Dx

Viðbrögð makkers: Hann kallar eða vísar frá.

GOSI

G109xx, G10xx, G10x, Gx

Viðbrögð makkers: Hann kallar eða vísar frá.

TÍA

ÁG10xx, KG10xx, 1098x, 10x

Viðbrögð makkers: Hann kallar eða vísar frá.

NÍA

Á109xx, K109xx, D109x, 987xx, 987x, 986, 9x

Viðbrögð makkers: Hann kallar eða vísar frá.

Varnarreglur (3)

Kall/frávísun gegn **TROMPI**

*Grundvallarviðmiðunin er þessi (bæði í lit og grand):
K/F hefur forgang þegar “**eitthvað er að hafa í litnum**”
en sé ekki svo, tekur önnur regla við, fyrst og fremst
hliðarkall, en stundum talning.*

- **K/F gildir þegar makker spilar út háspili með eftirfarandi undantekningum:**

- Ás (eða annað háspil út) og í blindum kemur upp einspil = hliðarkall.
- Ás út og í blindum kemur upp KD, Kx = hliðarkall.
- Kóngur út gegn samningum á 5. þrepi og ofar = talning.
- Kóngur út og í blindum kemur upp Gxx(x) = talning.
- Drottning út og í blindum er Kx = hliðarkall (sbr. “ekkert að hafa í litnum.”).
- Gosi út og drottning upp í blindum frá Dx(xx) = hliðarkall.

- **K/F gildir þegar makker spilar út ás og í blindum er Dxx(xx).**

Þá er kallið ávísun á tvílit, en vísað er frá með þrjú eða fleiri spil í litnum.

- **K/F gildir eftir smáspil út og blindur tekur slaginn á ás eða kóng í lengd**

Þá er átt við að blindur sé með Áx, Áxx, Kxx, ÁKx, ÁKxx o.s.frv.
Með öðrum orðum, að eitthvað sé að hafa í litnum með áframhaldandi sókn.
Eigi blindur hins vegar ÁK, ÁD, KD, Kx, Dx og tekur slaginn þá gildir hliðarkall, enda augljóslega ekkert að hafa í litnum.

- **Fyrsta afkast í eyðu**

Þegar **hent er í eyðu í FYRSTA sinn** eru **ODDASPILIN** (3-5-7-9) kallspil í viðkomandi lit, en **SLÉTTÖLUSPIL** (2-4-6-8-10) köll til hliðar samkvæmt hefðbundinni notkun: hátt fyrir hærri lit, lágt fyrir lægri.

Kall / frávísun gegn **GRANDI**

- **K/F gildir þegar makker spilar út háspili með eftirfarandi undantekningum:**

- Kóngur biður um talningu eða afblokkeringu
- Gosi út og blindur á slaginn á Dx(xx) - þá gildir hliðarkall

- **K/F gildir eftir smátt út og blindur á slaginn á ás, kóng eða drottningu.**

Með öðrum orðum: komi út fjórða hæsta og blindur tekur slag á Áx(xx), Kx(xx) eða Dx(xx) gildir K/F. Þetta er augljóst þegar ás og kóngur eiga í hlut, en þegar drottning blinds fær slag getur verið mikilvægt fyrir útspilarann að fréttu af gosanum. Því ber að kalla með gosa, en vísa ella frá.

Hins vegar: Eigi **GOSI eða lægra spil** á slaginn í borði er gefin **talning**. enda tilgangslaust að nota K/F ef þriðja hönd á ekki yfir gosa blinds.

Ennfremur gildir K/F gegn lit þegar **blindur á TVÖ háspil stök**, svo sem ÁK, ÁD, KD, KG o. s.frv. Þótt þriðja hönd eigi ekki yfir blindum getur auðvitað verið fullgild ástæða til að kalla í litnum í GRANDI. (Í trompi væri um hliðarkall að ræða í slíkri stöðu.)

- **Fyrsta afkast í eyðu**

Sama regla og gegn lit: oddaspil eru kallspil í viðkomandi lit, en sléttöluspil frávísun og hliðarköll um leið.

Varnarreglur (5)

Talning gegn LIT og GRANDI

Almennt:

*Talning er gefin þegar sagnhafi spilar út í slaginn og er að sækja lit, sem er hugsanlega innkomulaus frá sjónarhóli beggja spilara. Eigi blindur örugga innkomu gilda aðrar reglur. “Örugg” innkoma er skilgreind sem **ás** eða **tveir kóngar**.*

Að öðru leyti er talning aðeins notuð í sérstökum **skilgreindum** stöðum:

Sérreglur gegn grandí:

- Kóngur út biður um talningu (eða afblökkeringu).
- Þriðja hönd gefur talningu þegar makker spilar út smáspili og blindur á slaginn á gosa eða lægra spil.
- Þriðja hönd gefur talningu með tvo eða þrjá bláhunda, þó svo að blindur sé líka veikur. Dæmi: Makker spilar út ♥5. Blindur á ♥742. Þriðja hönd á ♥83 og lætur **PRISTINN** til að sýna tvílit, því ekkert bit er hvort eð er í áttunni.

Sérreglur gegn trompi:

- Kóngur út á 5. þrepi eða ofar biður um talningu.
- Þegar kóngur kemur út og blindur birtist með Gxx(x) er gefin talning, enda óþarfi að kalla eða vísa frá, því sagnhafi drepur nánast alltaf með ás.
- Makker spilar út ÁS og blindur kemur upp með KDx(xx). Ef búist er við að útspilið sé frá LENGÐ þá gildir talning hjá þriðju hendi, en sé útspilið frá stuttlit (til dæmis stökum ás) þá gildir hliðarkall. Samhengið leysir vandann.

Varnarreglur (6)

Hliðarkall gegn LIT og GRANDI

Upphaflega fæddist hugmyndin um hliðarkall sem lausn á stöðunni þegar makker er gefin stunga. Í því tilfelli eru augljóslega tveir litir undanskildir: trompið og liturinn sem spilað er. En hliðarkall má nota í fjölmörgum stöðum öðrum og þá er túlkunin ekki alltaf jafn augljós. Almennt má þó segja um hliðarkall í þessum útvíkkaða skilningi taki í flestum tilvikum við af öðrum reglum (K/F eða talningu) í slag 2-4.

Dæmi: Makker hefur spilað út kóng gegn 3G og beðið um talningu. Þú átt 863 í litnum. Áttan fer í fyrsta slag til að sýna þrílit, en ef makker spilar litnum áfram getur þú valið um tvö spil 6 og 3. Hærra spilið er alltaf marktækt (sýnir styrk í hærri lit), en lægra spilið hlutlaust eða vísar á lægri lit. Sama á við þegar gefin er talning fyrst í slag sem sagnhafi spilar.

Annað dæmi: Makker kemur út í lit þar sem þú átt ÁK eða ÁKD. Hið “eðlilega” er að taka fyrsta slaginn á lögsta hónór, en með því að snúa röðinni við má sýna styrk í hærri lit.

Sérreglur gegn **grandi**:

- Hliðarkall er einstaka sinnum notað í **fyrsta slag**, en þá aðeins ef **augljóst er frá sjónarhóli beggja spilara að engin framtíð er í útspilslitnum**. Dæmi:
 - * Blindur á eitthvað þessu líkt í útspilslitnum: ÁKDx, KDGx, DG10x.
 - * Makker spilar út gosa og blindur tekur slaginn á drottningu.

Sérreglur gegn **lit**:

- Ef makker spilar út ás (eða öðru háspili sem á slaginn) og blindur birtist með **EINSPIL eða kóng annan** tekur hliðarkall við af K/F. Kallið er eins konar “þriggja-lita-kall”, þar sem há og lág spil eru hliðarköll, en millispilin hlutlaus og þar með “kall” í útspilslitnum eða beiðni um tromp.
- Þriðja hönd beitir hliðarkalli í fyrsta slag ef makker spilar út ÁS sem gæti verið blankur (sambengið verður að leysa þann vanda).
- Hliðarkall gildir í fyrsta slag þegar blindur á sterkt tvíspil: ÁK, ÁD, KD, sem þriðja hönd á ekki yfir. Þá er ekkert að hafa í litnum og stunga nánast útilokuð (og þar með tilgangslaust að nota talningu).

Varnarreglur (7)

Aðrar reglur gegn LIT og GRANDI

Þriggja-lita-kall

K/F-reglan segir annað hvort: “Meira af þessu, makker.” (= kall), eða “Reyndu eitthvað annað.” (= frávísun). Hliðarkall vísar á annan af tveimur litum. Yfirleitt duga þessar reglur í sameiningu til að leiða makker á rétta braut, en einstaka sinnum þarf að hjálpa makker að velja strax á milli þriggja lita.

Þriggja-lita-kall er vandmeðfarið og oftast óþarft, en það má þó nota í einni skilgreindri stöðu: þegar makker útspilarans hefur sýnt langlit í sögnum með hindrunarstökki - minnst sexlit. Þá er vitað að hann hefur úr mörgum spilum að móða og í lagi á láta smáspilaflórana hafa merkingu. Reglan er þá sú sama og þegar ás kemur út gegn trompi og blindur birtist með einspil. Sem sagt: Hátt fyrir hærri lit, lægsta vísar á lægri lit, en miðjuspilin hlutlaus og þar með óbeint kall í sama lit.

En jafnframt verður að taka tillit til spila sem hafa þann tilgang einan að LÝSA toppnum í litnum. Köllum það lýsandi fylgjur. Dæmi: makker spilar út ÁS og þú átt DG. Þú setur gjarnan drottninguna til að benda á hugsanlega innkomu á gosann. Sama með KÓNG út og gosa í slaginn til að sýna tíuna. Þetta gildir líka eftir hindrun makkers:

Lýsandi afköst (fylgjur)

DÆMI: Makker spilar út ás og í borði er 2+ hundar. Þá eru kóngur og drottning lýsandi spil fyrir litinn, en gosinn fyrsta hliðarkallspilið. Sama gildir um kóng- og drottningarútspil:

ÁS út:	kóngur og drottning	= lýsandi
KÓNGUR út:	drottning og gosi	= lýsandi
DROTTNING út:	gosi og tíá	= lýsandi

Lýsandi fylgjum má ekki rugla saman við hliðarköll eða vekjaraklukkukall.

Vekjaraklukkukall

Yfirleitt “fráleit förn” á mannspili eða frávik frá eðlilegri spilamennsku. Tilgangurinn er sá einn að vekja makker. Þetta er EKKI hliðarkall og EKKI lýsandi spil - bara flotræfilsháttur til að vekja makker.