

Delkontrakt, utgang og slem

Kapittel 2



Fra sist (1)

- NS spiller mot ØV
- To deler
 - Meldedel bestemmer
 - hva som bli trumf og hvor mange stikk som skal vinnes
 - hvem som skal være spillefører og blindemann
 - Spilledel
 - Spillefører prøver å vinne minst det antall stikk som er meldt i meldedelen
 - Motspillerne prøver å forhindre dette



Fra sist (2)

- Stikk
 - ett kort fra hver spiller, der høyeste kortet vinner stikket
- Utspiller spiller vanligvis ut sin lengste farge, sekvens foretrekkes
- Spillefører må planlegge spillet å prøve å godspille manglende stikk




Meldinger

- Meldinger avgis på 1, 2, 3 ... til 7-trinnet.
- Fargene er rangert (i stigende rekkefølge): kløver – ruter – hjerter – spar – NT (grand)
- Laveste kontakt er 1 kløver og høyeste er 7 grand
- Må alltid melde over foregående melding (melde oppover)



Kontrakter

- Kontrakten er bestemt når de 3 neste spillerne i tur har meldt pass
 - Antall stikk meldt får en ved å legge til 6
 - Hjemspilt kontakt gir bonus + trekk poeng
 - Kontrakt som gir under 100 trekkpoeng gis 50 bonuspoeng
 - Minst 100 trekkpoeng gir 300 eller 500 i utgangbonus avhengig av faresone
- 

Kontrakter (forts)

- Kontrakt på 6-trinnet (Lilleslem) gir ekstrabonus på 500 eller 750
- Kontrakt på 7-trinnet (Storeslem) gir 1000 eller 1500 i tillegg til utgangsbonus
- På baksiden av meldekortet finner en scoren, og sonen ser en på mappene



Viktig del av spillet

- Utveksle informasjon med makker gjennom meldingene for å finne ut om makkerparet har gode nok kort til å oppnå bonus for
 - Utgang
 - Lilleslem
 - Storeslem



Spill i trumf

- I grandspill vil det høyeste kortet i den spilte fargen ta stikket
- I trumf er det ett viktig unntak – har en ikke den spilte fargen kan en trumfe (stjele)
- Både spillefører og motspillere kan få stjeling
- Utspiller vil derfor ofte velge å spille ut en farge der hun har få (en eller to)



Viser ett spill

