

Szín lejátszás

1. Vesztk megszámolása (a hosszabb aduval rendelkező kéz alapján); ha túl sok:

- reménykedhetünk, hogy jó az eloszlás
- impassz/expassz
- lopás
- eldobás (felmagasított színre)

Aduzzunk azonnal, hacsak nem kell valamiért elhalasztani, pl.:

- lopás a rövid-adus kézben
- szükség van a magas adukra, mint átmenetekre
- meg kell gyorsan szabadulni vesztktől (vagy fel kell erre készülni)

2. Vesztk lopása:

- aduzzunk le elötte annyit, amennyit tudunk, mielőtt előkészítjük a lopást (kisebb az esélye, hogy közben meglopnak)
- ha ki kell adni egy ütést a lopás előkészítéséhez, ezt érdemes korán megtenni (még a (részleges) aduzás elötte, hogy ne rövidíthessék utána az aduinkat)
- lehet arra játszani, hogy nem ugyanannál az ellenfélnél fogyott el a szín, mint ahol maradt adu (pl. [kéz]Kxx-AQxx[asztal] esetben lopjuk a negyediket)
- ha kinn van még egy adu, akkor a magas kártyák lehívása helyett érdemes kis lappal áthívni az adun, hogy ha meglopják, rakhassunk kis lapot
- ha magas kártyával lopunk, felmagasodhat egy adu az ellenvonalon
- ha többször lopunk egy színből, érdemes először kisebb, majd nagyobb aduval, kivéve, ha (i) nem baj, ha egyet vesztk, ill. (ii) van adu vesztkn
- nem baj, ha egy olyan aduval felüllopnak, ami úgylis üt
- ha valószínű, hogy felül fognak lopni, a lopás helyett lehet vesztkt dobni, és így egy biztonságosabb színre váltani
- keresztlopás elötte zsebeljük be a külső színekből a magas kártyákat

3. Aduzási tippek:

- az utolsó magas adut is kényszerítsük ki, ha veszélyt jelent az asztal színének lehívására
- a biztos adu vesztkt időzítsük olyankorra, amikor az ellenvonal kevés kárt tud okozni
- ha megengedhetünk magunknak egy adu vesztkt, érdemes kihagyni egy adu kört, és így védekezni az esetleges rossz adueloszlás ellen
- adu impassz elötte ellenőrizzük, hogy sikertelen esetben sem történhet-e baj

4. Szín felmagasítása:

- szükség lehet plusz átmenetekre, ami jöhet...
 - az aduból (nem szabad rögtön leaduzni)
 - abból, hogy a magasítandó szín első körét kiadjuk (pl. AKxxx-xx esetben)
- érdemes lehet hagyni egy adut a rövidebb kézben, hogy örködjön, és így ne lehessen az ellenvonal aduinak felmagasításához lopatásokkal rövidíteni a hosszú adut (mert dob-lop lesz)

5. A Veszélyes Ellenfél távoltartása:

- veszélyes az az ellenfél, aki a villánk előtt ül
- veszélyes az az ellenfél is, aki tud lopatni a partnerével (vagy felmagasítani annak aduit)
- kétoldali impasszt irányítsuk a biztonságos ellenfél felé
- 9-es szín AK-nál inkább esésre szokás játszani, de ha van VE, akkor érdemesebb lehet impasszolni a biztonságos ellenfél felé
- 8-as szín AK-nál inkább impasszra szokás játszani, de ha ez a VE felé megy, akkor jobb esésre
- ha kihagyunk egy ütést egy vesztes nélküli színben, cserébe eldobhatunk egy másik színben, aminél nem kerülhet ütésbe a VE
- expassz a VE előtt - ha nem lehet biztosan kikerülni, hogy a VE üssön, indítsunk kicsivel a VE előtt:
 - ha a VE kezében van a magas lap és üt vele, akkor a mi lapunk felmagasodik
 - ha nem üt, akkor sikertelen expassznál sem kerül hozzá az ütés

6. Lopás a hosszú kézben:

- amikor egy nem biztos adus kézből el akarunk vinni minden adut (vagy legalábbis többet, mint amennyit a normális lejátszás megengedne)
- olyankor is jó, ha rossz az adueloszlás
- jó lopásra hívni közvetlenül a magas adu előtt, mert ha elviszi, akkor vesztes dobunk rá

Felhasznált irodalom: David Bird, Marc Smith: Planning in Suit Contracts