

Ocuneff - overmeld fjendens farve

Ocuneff går i al sin enkelhed ud på at finde ud af, om man er i stand til at spille sans, når fjenden har meldt en eller anden farve ind. Altså om man har hold i den pågældende farve.

Konventionen bruges kun, når man vil spille sans, ikke farve!!

Man kan kun bruge Ocuneff når man er inde i et meldeforløb.

Man kan altså ikke bruge konventionen hvis makker ikke har sagt andet end pas!!!

Man kan have **2 forskellige former for hold**:

Man kan **have hold i fjendens farve**, der betyder, at de ikke umiddelbart kan tage en hel stribe stik. Det kan være f.eks.: E D 6 eller E 7 5 eller K D 9. Disse hold betragtes som sikre hold.

Men man kan også **have medhold**, det vil sige et hold der i sig selv ikke er nok, men kræver at makker også har en lille smule med i farven. Det kan f.eks. være: K 5 eller D 10 eller B 10 2. Disse hold er i sig selv ikke nok til at sikre, at fjenden ikke løber med de første 5 stik, men hvis makker skulle sidde med et lignende hold, er det i reglen nok til at spille sans.

Svarene i Ocuneff afhænger af hvilket hold du har!

1. Hvis du ikke har hold: Meld din egen farve igen, uanset om det er en 5-farve eller ej.

2. Hvis du har medhold: Meld din bedste sidefarve billigst muligt, uanset hvor god eller dårlig farven er, og uanset om makker har meldt farven eller ej. Melder du makkers farve, er det ikke fordi du støtter ham, men fordi du viser, at du har medhold! Det er blot din bedste sidefarve.

3. Hvis du har hold: Meld sans.