**Trelde farveskift *VBM*** *november 2018*

Trelde farveskift er et **farveskifts-signal.**

Trelde farveskifts-signal kan anvendes:

* når man spiller til en farve, som makker spiller, og man vil have makker til at skifte til en anden farve.
* når man selv spiller ud i en farve, og man vil have en anden farve tilbage fra makker.

Hvis makker spiller et Es eller en honnør ud, kan man **kalde i farven** ved at lægge et lavt kort til.

Eller man kan **afvise** den farve makker spiller og **kalde til en anden farve** med et mellemstort kort eller mellemkort - **Trelde farveskifts-signal.**

Man skelner mellem afvisning med et **lige** eller **ulige** kort.

Den spillede farve og trumf-farven er altid undtaget, så signalet viser én af de to sidste farver.

Et **lige** mellemkort er signal til den **lave** farve: 6-8-10-D

Et **ulige** kort beder om den **høje** farve: (5)-7-9-B

**Eksempel 1:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | ♠ EK8765 ♥ 96 ♦ K9 ♣ E52  |
| ♠ 2 ♥ DB10732 ♦ EB10 ♣ 643  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |
| --- |
| N |
| V | Ø |
| S |

 |

 | ♠ DB3 ♥ EK4 ♦ D642 ♣ KB9  |
|  | ♠ 1094 ♥ 85 ♦ 8753 ♣ D1087  |
|  |  |  |

**Kontrakt: Vest 4♥ Udspil Spar E**

Nord starter med spar E, som Syd afviser. Syd bruger "Trelde farveskift", og vejleder eller hjælper sin makker.

Ved at **afvise med spar 10**, som er et **lige** kort, beder man om skift til den **laveste farve**: Klør.

Med klør igen fra Nord, enten klør E eller en lille klør, får modspillet altid fire stik.

Man får spar E, klør E og klør D og ruder K. Én ned.

Du kan også bruge **Trelde Farveskift-signal**, når du giver makker en aftrumfning.

Så skal du kalde til en farve, hvor du har esset, er renonce eller evt. har kongen som indkomst.

**Eksempel 2:**

♠ 108742

♥ 62

♦ 98752

♣ 3

♠ KB9 ♠ D54

♥ EKD1054 ♥ B987

 ♦ E ♦ D64

 ♣ D65 ♣ KB8

♠ E3

♥ 3

♦ KB103

♣ E109742

**Kontrakt: Vest 4♥ Udspil Klør 3**

Nord spiller sin singleton klør 3 ud, som går til makkers klør E i Syd. Syd kan se, at det ikke er en invitation da klør K er på bordet i Øst. Så det er nok en singleton.

Så Syd vil spille klør igen for at give makker en aftrumfning (et billigt stik).

Men hvilken klør skal Syd spille igen?

Syd vil gerne vise, at hun har Spar E, så hun kan give Nord en klørtrumfning mere.

Syd spiller derfor klør 9 igen. Det er et **ulige** kort, som beder makker spille **høj** farve, spar, tilbage.

Nord er vågen og spiller spar til Syd’s spar E, og Syd spiller klør til Nords sidste trumf – én bet!

**Eksempel 3:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | ♠ 9 ♥ E102 ♦ 108542♣ E852  |
| ♠ EKB1054♥ 4♦ K96♣ D104  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |
| --- |
| N |
| V | Ø |
| S |

 |

 | ♠ D63♥ 953 ♦ EDB73♣ KB |
|  | ♠ 872 ♥ KDB876♦ ♣ 9763 |

Kontrakt: Vest 4♠, efter at Syd har åbnet med en spærremelding 2♥.

**Kontrakt: Vest 4 ♠ Udspil: Hjerter E**

Nord starter med hjerter E, og Syd afviser med hjerter B. Hjerter B er samtidig et **farveskift-signal** til ruder (**ulige mellemkort**), den højeste af de to sidste farver - så Syd kan trumfe.

Nord ser signalet, og er klar til at spille ruder tilbage. Nord vil gerne have klør tilbage til klør Es, så Syd kan få endnu en ruder-trumfning.,

Nord spiller en **lige mellemkort i ruder** fx ruder 10, som er **Trelde farveskift-signal** til klør.

Syd trumfer. Syd spiller klør tilbage som Nord stikker med klør E og spiller endnu en ruder til trumf i Syd.

Én ned.

Dette er det eneste modspil som kan sætte kontrakten, bortset fra ruder ud, som jo er svært at gætte