

Lavinthal

Signal i motspillet mot fargekontrakter.

Makker dirigerer til hvilken farge det bør skiftes til. Vi ser bort fra utspillsfarge og trumffarge. Ved å legge et høyt kort i utspillet ber man om høyeste farge. Ved å legge lavt kort ber man om laveste farge. Kast av ubestemmelig mellomkort viser ingen særlig ønske og overlater til utspiller å velge fortsettelse.

Når et kort spilles for stjeling av makker, er det viktig at verdien av kortet indikerer hva som ønskes tilbake (Høy eller lav farge). Da kan man kanskje få to stjeler.

Rusinow

Utspill som viser sammenhengene honører.

Rusinow utspillet brukes hovedsakelig bare ved første utspill, og mot fargekontrakter.

Utspiller har:	Spiller ut:
Ess-K-x-(x)	K
K-D-x-(x)	D
D-Kn-x-(x)	Kn
K-D-Kn-	D deretter Kn
K-D	K deretter D (Høy-Lav viser doubleton)
D-Kn	D deretter Kn (Høy-Lav viser doubleton)

Journalist utspill.

Variant som viser sammenhengene kort + Honør

Utspiller har:	Spiller ut:
K-10-9-(x)	9 (Lover 10'ern og en ikke sammenhengene honør)
D-10-9-(x)	9 (Lover 10'ern og en ikke sammenhengene honør)
K-Kn-10-/x)	10 (Lover Kn og en ikke sammenhengene honør)
Ess-10-9-(x)	9 (Lover 10'ern og en ikke sammenhengene honør)
	<i>Det finnes flere og mer omfattende varianter av Journalist utspill.</i>

11 Regel

Spiller ut 4-høyeste i en farge

(11 – utspilt kort = Antall kort som er høyere i fargen)

Eksempel:

Utspill er ♠ 5: (11-5 =6) Det er 6 ♠ kort ute, som har høyere verdi enn utspilt kort, fordelt på bordet, makker og spillefører,. Makker kan nå se hvilken ♠ som er mest hensiktsmessig å sette i etter at bordet har lagt. (I eksemplet har ikke spillefører sjans !)

Eksempel:

Utspill	Bordet/Blindemann	Makker	Spillefører
♠ 5	♠ D, 6, 3	♠ Ess, Kn, 9, 8	♠