

Att kombinera markeringar

- **Först, lite definitioner:**

I färgspel:

Det finns fyra färger.

- Trumf-färgen
- Utspelsfärgen
- De två övriga färgerna

På samma vis finns det fyra färger i sang.

- Utspelsfärgen
- Den färg som spelföraren kontrollerar och spelar
- De två övriga färgerna.

- **Färgspel**

Låt oss säga att efter utspelet så kommer spelföraren in och drar ut motståndarnas trumf. Motståndarna kommer då att markera längden i trumf. Och, om antalet trumf är ett ojämnt antal så markeras detta; hög - låg.

Med spader i trumf så markerar vi ojämnt antal med dessa kort. Utspelsfärgen var ruter.

♠ 8, 6, 2

♥ E, K, 3, 2

♦ 9, 4, 3

♣ 10, 7, 3

Här är det viktigt att lägga **8:an**. Med nästa kort, som är lägre så fullföljer vi markeringen och visar ojämnt antal trumf.

Nu vill vi visa att vi vill ha hjärter spelat. Detta gör vi med en så kallad färgvalsmarkering. hög-låg visar intresse i den högre färgen medan låg-hög visar intresse i den lägre färgen.

Vi vill nu ha den högre färgen spelad. Detta visar vi genom att i nästa stick lägga **6:an** för att sedan fullfölja färgvalsmarkeringen med 2:an. **6:an** fullföljde alltså längdmarkeringen samtidigt som den påbörjade färgvalsmarkeringen.

Om nu partnern kommer in så vet den att det är hjärter som den ska spela

♠ 8, 6, 2

Om man lite snålt, eller slarvigt markerar längden med 6:an istället så tvingas man lägga tvåan andra gången för att markera korrekt. När sedan 8:an kommer så har man signalerat att partnern ska vända i klöver. (6 - 2 - 8)

Och, kommer man på sig själv att man markerat fel och fortsätter med 8 så har man markerat fel längd.