

Hliðarkall

Suit preference signal á ensku (og Lavinthal)

Eins og nafnið gefur til kynna er hliðarkall notað til að kalla í lit til hliðar – ekki í þeim lit sem spilað er. Venjulega er verið að velja á milli tveggja lita.

Grundvallarstaðan þar sem hliðarkall er notað er þegar makker er **gefin stunga**. Þá er augljóst að tveir litir eru undanskildir: liturinn sem spilað er og trompið.

Hátt spil í stungulitnum biður um **hærri** litinn til baka af þeim sem til greina koma, **lægsta** spilið um **lægri** litinn. **Miðjuspil eru hlutlaus**: lýsa yfir jafn miklum eða litlum áhuga í hliðarlitunum.

Frumgerðin

Vestur kemur út ♣3,
Austur tekur slaginn
með ás og spilar ♣4 til
baka – lægsta spilinu –
til að benda á lægri
litinn (tígul) af þeim
tveimur sem til greina
koma.

Vestur trompar, spilar
tígli og fær aðra stungu:
einn niður.

Norður

♠ G72

♥ 543

♦ DG4

♣ KDG2

Vestur

♠ 105

♥ D10986

♦ K9862

♣ 3

Austur

♠ 83

♥ G7

♦ Á753

♣ Á9854

Suður

♠ ÁKD964

♥ ÁK2

♦ 10

♣ 1076

Suður spilar 4♠

Útvíkkað hliðarkall

Hliðarkall má **víkka út** og nota í fleiri stöðum, en slíkt “útvíkkað” hliðarkall gildir **yfirleitt í slag 2-4** þegar búið er að beita K/F (eða talningu).

Þó má **skilgreina stöður** þar sem reglan nýtist í fyrsta slag og mikilvægasta staðan af þeim toga er hátt út (oftast ás) og **einspil í borði** í trompsamningi:

Einspil í borði

Vestur leggur niður **♦ Á**
og upp kemur einspil í
blindum.

Hjálparlaus veit Vestur
ekki sitt rjúkandi ráð, en
Austur bjargar honum
með því að kalla í laufi
með **♦ 2**.

Norður

♠ Á652

♥ KG109

♦ D

♣ KG109

Vestur

♠ 8

♥ 863

♦ ÁK64

♣ 65432

Austur

♠ K3

♥ 7542

♦ 107532

♣ ÁD

Suður

♠ DG10974

♥ ÁD

♦ G98

♣ 87

Suður spilar 4♠

Hliðarkall í fyrsta slag

Eins og áður sagði gildir hliðarkall **OFTAST** í slag 2+ þegar búið er að beita K/F eða talningu - hliðarkallið nýtist best sem regla númer tvö. Hliðarkall getur hins vegar oft komið að gagni í fyrsta slag og hér fyrir neðan er tilraun til að afmarka þær stöður.

- Gegn trompi: Hátt út og einspil í borði
- Gegn trompi: Lítið út og tvö stök mannsþil í borði: ÁK, ÁD, KD, KG, DG
- Gegn trompi: Ás út og Kx í borði
- Gegn trompi: Ás út og ælta má að ásinn sé blankur
- Gegn trompi: Lítið út sem ætla má að sé einspil
- Gegn grandí: Lítið út og blindur er of feitur fyrir framhald
- Gegn grandí: Gosi út og drottning í borði tekur slaginn.

Algengar stöður

Það er nánast útilokað að gefa tæmandi skilgreiningu á “frjálsu” hliðarkalli, en hér fyrir neðan eru nokkrar algengar stöður tíundaðar.

- Makker spilar út gegn 3G og þú vísar frá. Sagnhafi fer í líflitinn sinn í slag tvö og þá færðu tækifæri til að sýna áhuga eða áhugaleysi í litunum tveimur sem eftir eru.
- Makker spilar út kóng gegn 3G, sem biður um talningu. Segjum að þú eigir þrílit. Ef makker heldur áfram með litinn sinn geturðu nú valið á milli tveggja spila og sýnt styrk (áhuga) í lit til hliðar.
- Makker spilar út í lit þar sem þú átt ÁK eða ÁKD. Þú getur stjórnað því í hvaða röð þú tekur háspilin og sagt með því nokkra sögu.
- Makker spilar út gegn trompi og þú vísar frá í fyrsta slag. Sagnhafi svínar trompi til makkers í slag tvö. Þú getur sýnt hliðarstyrk með vali á tromphundi.
- Þú spilar út í trompsamningi og makker tekur slaginn. Makker tekur annan slag á litinn og þú getur valið um smáspil til að fylga með. Það er dæmigerð hliðarkallsstaða.

Dæmi-1

Vestur kemur út með ♣G og Austur tekur drepur með **ÁS**, tekur svo kónginn.

Með því að **snúa við eðlilegri röð** er hann að sýna tvíspil í þessari stöðu.

Vestur notar tækifærið í síðari slaginn og fylgir lit með TÍU, sem er augljóslega hæsta spilið hans og þar með hliðarkall í spaða.

Austur spilar spaða og fær stunguna sína.

Norður

♠ K108

♥ K1095

♦ 73

♣ 8752

Vestur

♠ Á64

♥ 82

♦ D542

♣ G1093

Austur

♠ G9752

♥ 64

♦ 10986

♣ ÁK

Suður

♠ D3

♥ ÁDG73

♦ ÁKG

♣ D64

Suður spilar 4♥

Dæmi-2

Útspil er **♦ Á**.

Þetta er sígild K/F-staða og Austur vísar frá með níunni.

Vestur er í vandræðum í slag númer tvö og gæti látið sér dretta í hug að spila **♥ K** í von um ás hjá makker.

En hann á leið til að kanna málið. Hann **TEKUR** á **♦ K** og fylgist vel með smáspili makkers.

Austur fylgir með **♦ 2**, sem er afneitun á hjarta.

Norður

♠ G87

♥ 9754

♦ G43

♣ KD2

Vestur

♠ 1063

♥ K2

♦ ÁK8

♣ 107543

Austur

♠ 52

♥ G10863

♦ 962

♣ ÁG9

Suður

♠ ÁKD94

♥ ÁD

♦ D1075

♣ 86

Suður spilar 4♠

Dæmi-3

Útspil er ♥Á.

Austur lætur ♥D undir til að
SÝNA gosann og þar með
hugsanlega innkomu.

Þetta er dæmi um LÝSANDI
fylgju, sem ekki má rugla saman
við hliðarkall.

Vitandi af innkomu á ♥G þá
spilar Vestur nú undan ♥K og
velur NÍUNA til að benda á
tígulinn.

Austur drepur og skiptir yfir í
tígul.

Norður

♠ ÁD5

♥ 107

♦ G963

♣ G852

Vestur

♠ 63

♥ ÁK943

♦ ÁD72

♣ 104

Austur

♠ 74

♥ DG52

♦ 1085

♣ 9763

Suður

♠ KG10982

♥ 86

♦ K4

♣ ÁKD

Suður spilar 4♠