

Utspel i olika modeller

Utspel enligt 1 – 3 – 5

Spela ut enligt

1 =

Högsta från Sekvens

3 =

Tredje uppifrån vid drag från 4-kortsfärg

5 =

Femte uppifrån vid drag från längre färg

11 – regeln är så bra i Sangspel, man vinner mycket på det.

Exempel

11-regeln innebär att man spelar ut det fjärde högsta kortet i färgen för att partnern ska kunna beräkna hur många högre kort spelföraren har.

Så här funkar det!

Bordet ♠ K64

Din Partner spelar ut ♠ 7

Du har ♠ EJ92

Dra utspelskortet ♠ 7 från 11 ($11-7=4$). Då finns det 4 kort som är högre än sjuan och Du ser alla 4 (kungen på bordet och EJ9 på din egen hand). Detta betyder att spelföraren ej kan sticka sjuan. Läger bordet ett lågt kort så kan Du också göra det för din 7:a är hög.

Din partner har alltså ♠ (7), ♠ 8, ♠ 10, ♠ D, du drog 4:e kortet uppifrån ♠ 7.

11-regeln är bra i vissa fall men svårigheten ligger i att avgöra om ♠ 7 är ett drag för någon form av styrka eller en lågmarkering (från tex ♠ 753).

Vid sangkontrakt, då man ofta spelar ut en långfärg, är regeln bra men bör även användas i färgkontrakt.

Andra utspel mot Sang och Trumf

Kombination	Mot sangkontrakt	Mot färgkontrakt
E-K-D-Kn	E	K
E-K-D-X-X-X	E	K
E-K-D-X-X	K	K
E-K-D-X	K	K
E-K-X	K	K
E-K-Kn-10-X	Kn	K
E-K-Kn-10	E	K
E-K-Kn-X	K	K
E-K-10-X	K	K
E-K-Kn-X-X	X	K
E-K-Kn-X-X-X-X	E	K
E-K-X-X-X-X	X	K
E-K-10-9-X	10	K
E-K-10-9-X-X	10	K
E-K-X-X-X	X	K
E-D-Kn-X-X	D	E
K-D-Kn-X-X	K	K
K-D-10-X-X	K	K
K-D-7-4-2	4	K
D-Kn-10-X-X	D	D
D-Kn-9-X-X	D	D
D-Kn-7-4-2	4	4
Kn-10-9-X-X	Kn	Kn
Kn-10-8-X-X	Kn	Kn
Kn-10-7-4-2	4	4
10-9-8	10	10
10-9-7-4	4	10
E-D-10-9-X	10 ⁽¹⁾	E
E-D-8-7-4-2	7	E
E-Kn-10-8-2	Kn	E
E-10-9-7-2	10	E
K-Kn-10-7-2	Kn	Kn
K-10-9-7-2	10	10
D-10-9-7-2	10	10
E-Kn-4	4	4
E-7-4	4	E
K-Kn-4	4 ⁽²⁾	4
K-7-4	4	4
D-10-4	4	4
K-7-4	4	4
K-9-8-7	7 ⁽³⁾	7

(1) Spela damen när ni misstänker att Kungen kommer upp på bordet.

(2) Inte lockande men kanske nödvändigt av budgivningen att döma.

(3) Betrakta inte 9-8-7 som en mellansekvens eftersom partnern kan misstyda nian som toppen av ingenting