

Utspel

Hur man spelar ut

Lägg utspelskortet på bordet med bildsidan ner och invänta partners godkännande.

- Slipper utspel från fel hand.
- Ger partner möjlighet att fråga om budgivningen innan träkarlen visas.

Utspel

1. Passivt/aggressivt?
2. Bestämma vilken färg som ska spelas ut
3. Bestämma vilket kort i färgen.

Passivt utspel – undviker att ge motståndarna en favör.

Aggressivt utspel – försöker få snabba stick, men riskerar att ge en favör.

Utspel mot trumf- respektive sangkontrakt är olika.

I **trumf** försöker man oftast ta "snabba" stick, fokus på att spela ut honnörer. Ofta är de två första omgångarna i en färg viktiga, sedan kommer spelföraren att stjäla.

I **sang** försöker man oftast godspela en långfärg – långsamma stick. Mindre fokus på att spela ut honnörer, mer på att utnyttja färglängd.

Mycket bra utspel

- Sekvenser med tre kort.
 - AKD, KDJ, DJ10
 - J109, 1098 är också bra/ofarliga
- Partnersns färg.
- Från AK mot trumf.
 - Benito Garozzo:
”Om du har ess-kung har du inget utspelsproblem.”
- Långfärger mot sang.

Utspel i partners färg

Att inte spela ut i partners färg kräver en bra motivering!

Var beredd på att svara på följande fråga från partner:
"Vilken färg ska jag bjuda för att du ska spela ut den?"

- Bra motivering att spela ut i annan färg.
 - AKD i färgen
 - AK+ i färgen (mot trumf)
- Beror på...
 - KDJ, DJ10
 - Singelton för stöld
 - Axx i partners färg. Partnern behöver inte ha kungen.

Om du är tveksam,
spela ut partners färg.

Vilken färg ska man spela ut?

Om du inte har ett givet utspel, tex en sekvens, och partner inte bjudit, vilken färg ska du då spela ut?

- Spela ut i en objuden färg.
 - Välj högfärg före lågfärg. Motståndarna försöker vanligtvis hitta en gemensam högfärg att spela. Har dom inte det, är denna färg en bra kandidat.
 - Om du "vet" att spelföraren in har 4 kort i en färg gör denna färg till en bra kandidat, Exempelvis efter 1♦ - pass – 1NT vet du att handen som bjöd 1NT inte har hjärter eller spader.
- Motståndarna har bjudit alla färger.
 - Spela ut passivt.
 - Spela ut träkarlens färg (genom styrka).

11-regeln

Spela ut fjärde kortet från toppen.

- Dxxx, Kxxx



Dra utspelskortet (♠7) från 11 ($11-7=4$)

- Ger antalet kort högre än utspelskortet hos övriga tre händer.
- Öst har själv tre kort högre och bordet har ett, spelföraren har mao inget kort högre än ♠7. Öst kan nöja sig med att lägga ♠6.

Utspel från sekvens

3-korts

AKD(xx)

KDJ(xx)

DJ10(xx)

J109(xx)

Hål

AKJ(xx)

KD10(xx)

DJ9(xx)

J108(xx)

Mellan

KJ10(xx)

AJ10(xx)

ADJ(xx)

D109(xx)

(3:e om du spelar 10-12)

Utspel från 2-kortssekvens

Mot trumf

AKx(x)

KDx(x)

DJx(x)

J10x(x)

I trumf försöker man få
defensiva stick snabbt.

I sang vill man godspela en
långfärg (inte mot slam).

Mot sang

AKx

AKxx(x) (ej slam)

KDx

KDxx(x) (mot slam?)

DJx

DJxx(x)

J10x

J10xx(x)

Faran med utspel
från 2-kortssekvens

♠K103
♠DJ8 ♠9762
♠A54

Utspel från AK

Mot trumf

AKx+

AK

AKJ+

Mot sang

AKx

AKxx

AKxxx

AKxxxx

AKxxxxx (kan diskuteras)

AK

AKJx

Dra ej från AK mot slam!

Ace for Attitude, King for Count

Trumf:

- Essutspel begär styrkemarkering.
- Kungutspel begär längdmarkering.

Mot 5♣ spela ut ♠K från ♠AKDxx för att veta hur många spader du kan ta ut.

Sang:

- Essutspel begär styrkemarkering.
- Kungutspel begär avblockering av damen eller längdmarkering om man inte har damen.

Mot 3NT spela ut ♠K från ♠AKJ102

AKDx+
AKJxx+
AKJ10+
KDJx+
KD109+
KD10xx+

Använd alltid/aldrig, bara mot utgångar eller högre eller bara mot slammar.

Trumfuts spel

1♥	pass	1♠	pass
2♦	pass	pass	pass

Träkarlen är kort i hjärter.
Spela ut trumf för att förhindra hjärter stöder på bordet.

1♠	pass	1NT	pass
2♥	pass	3♥	pass
4♥	pass	pass	pass

Träkarlen är kort i spader.
Spela ut trumf för att förhindra spader stöder på bordet.

När spelförarens andra färg är trumf skriker det efter trumfuts spel.

Trumfutsspel

1♥	2♠	4♥	4♠
pass	pass	D	3 pass

Vi har merparten av styrkan.
Spela ut trumf för att förhindra stöder på bordet.

I det allmänna fallet bör man inte spela ut trumf om man har ett bättre alternativ.

Utspel av singeltrumf bör undvikas.

Utspel från honnör i trumf bör undvikas.

Spela ut från 2-3 hackor. (Risken finns att partnern har Dx eller AJx i trumf och spelföraren slipper att gissa.)

Utspel honnör tredje

10xx (10 kan ses som honnör vid utspel)

Jxx

Dxx

Kxx (aggressivt mot trumf om ej partners färg)

Axx (undvik utspel från denna kombination)

Detta gäller även i partners bjudna färg – partnern behöver inte ha kungen!

Mot trumf, **Axx**. Dra ALDRIG för ett ess mot trumf – undantag finns...

Mot sang, **Axx**.

Utspel honnör fjärde

11-regeln.

- 10xxX (10 kan ses som honnör vid utspel)
- JxxX (mellanmjölksutspel om ej partners färg)
- DxxX (mellanmjölksutspel om ej partners färg)
- KxxX (aggressivt mot trumf om ej partners färg)
- AxxX (mot sang, semi-tveksamt utspel)
- Axxx (mot trumf, dra ALDRIG för ett ess mot trumf)

Att spela ut ess från Axx(x) är inte att rekommendera om det finns ett alternativt utspel.

Att dra från Kxx(x) mot trumf är mer attraktivt ju högre kontrakt. Hoppas på D hos partnern för att snabbt godspela ett stick innan spelföraren hinner saka.

Utspel från dubbelton

Ax

Kx

Dx

Jx

Undvik!

OK i partners färg och
objuden 4:e färg.

Xx

Passivt utspel.

Utspel för stöld.

Semi-bra utspel, förutom i
partners färg.

Utspel av singelton

- Inte mot sang.
 - Eventuellt i partners färg.
- Utspel mot trumf för stöld.
 - Bra utspel!
 - Undvik spela ut singel kung (eller singel trumf).
 - Om du har många naturliga stick i trumf är det inte lönt att spela ut singelton, tex KDJ10 i trumf ger alltid 3 stick. Försök korta ner motståndarnas trumf.

Utspel från enbart hackor

- Passivt utspel!
- **x**, **xx**
- Tre hackor – finns flera varianter, välj en!
 - **xxx** - Toppen av ingenting (kan förväxlas med dubbelton)
 - **xxx** – MUD (Middle-Up-Down)
 - **xxx** – Svår att tolka om man inte spelar 10-12
- Tre hackor i partners färg och du har visat trumfstöd (minst 3 kort).
 - **xxx** – partner vet att du har minst tre kort, hög hacka visar att du inte har honnör i färgen.
- Fyra hackor – finns flera varianter, välj en!
 - **xxxx** - Toppen av ingenting
 - **xxxx** – 11-regeln
 - **xxxx** – Näst högsta.

Vill man visa längd eller styrka?

Utspelsdubbling

1♠	pass	2♦	pass
3♠	pass	4♠	pass
4NT	pass	5♣	D
6♠	pass	pass	pass

1NT	pass	2♦	D
-----	------	----	---

Används efter ett konventionellt bud som högfärgsfråga, överföring, svar på essfråga etc.

Utspels mot spärröppningar

4♠

pass

pass

pass

Spelföraren har mesta av sin styrka i spärröppningsfärgen. Vanligtvis inte massa kungar och ess annanstans.

Om spelföraren kommer in direkt vid utspelet drar han ut trumfen och kan saka förlorare på träkarlens höga kort.

Här kan det vara läge att vara mer aggressiv i utspelet.

Spela ut ess, dra för kung. Försök att få stick snabbt!

Lightnerdubbling

1♠	pass	2♦	pass
3♠	pass	4♠	pass
4NT	pass	5♣	pass
6♠	pass	pass	D

♠76
♥A5432
♦ -
♣J86432

Hoppas få ruter ut

Används när motståndarna har bjudit slam.

Ber om ett **ovanligt** utspel.

Dubblaren har antingen renons och/eller ber partnern spel ut i träkarlens först bjudna färg.

Utspel mot storslam

Trumf ut anses vara ett säkert utspel mot storslam.

Det förutsätter att du litar på motståndarna till den grad att de inte bjuder storslam utan att ha full kontroll på trumfen...