Udspil mod sans og farve

De vigtigste huskeregler

CYBERBRIDGE

1 FØR UDSPILLET

Før du spiller ud

En kort, praktisk guide til at vælge både farve og kort i udspillet.

- → Lyt til hele meldeforløbet: Hvad har modstanderne vist – og hvad har makker vist eller undladt at vise?
- → Se på kontrakten: sans eller farve, kontraktens højde og hvem der er spilfører.
- → Beslut, om udspillet skal være aktivt eller passivt. Har spilfører en lang farve, kan der være travlt. Mod to jævne hænder er et sikkert udspil ofte bedst.
- → Spil normalt makkers meldte farve ud, især efter en indmelding eller en åbning i tredje hånd.
- → Har makker doblet en kunstig melding, er doblingen ofte udspilsdirigerende: Spil den doblede farve ud.

Grundregel: Vælg først farven. Vælg derefter det kort, der bedst fortæller makker, hvad du har.

2 SANS VS. FARVE

Den store forskel

MOD SANS

- → Rejs en langfarve og bryd forbindelserne mellem spilfører og bordet.
- → Et udspil fra en lang farve er ofte naturligt.
- → Fjerdehøjeste og sekvensudspil er centrale.

MOD FARVE

- → Begræns trumfninger, skab egne trumfninger og tag hurtige stik.
- → Et kortfarveudspil eller trumfudspil kan være rigtigt.
- → Trumfbeholdning og bordets støtte er centrale.

Husk: Der findes ingen automatisk udspilsregel, som slår meldeforløbet. Meldingerne kommer først.

3 UDSPIL MOD SANS

Udspil mod sans

1. Vælg farven

- → Spil makkers meldte farve, medmindre du har en tydelig bedre plan.
- → Uden hjælp fra meldingerne vælges ofte din længste og stærkeste farve. En femfarve er normalt mere attraktiv end en firefarve.
- → Undgå som udgangspunkt en farve, som modstanderne har meldt.
- → Mellem to lige lange farver vælges den bedste sekvens eller den farve, der kræver mindst hjælp hos makker.
- → En majorfarve er ofte mere lovende end en minorfarve efter et 1UT-meldeforløb, men hånden og meldingerne afgør det.

2. Vælg kortet

BEHOLDNING	NORMALT UDSPIL	EKSEMPEL
Tre sammenhængende honnører	Toppen af sekvensen	K D B 6 2 → K
Brudt sekvens	Toppen af sekvensen	D B 9 6 3 → D
Indre sekvens	Toppen af den indre sekvens	K B 10 6 3 → B
Ingen sekvens	Fjerdehøjeste	K 9 7 4 2 → 4
To små i makkers farve	Det mindste kort	8 3 → 3
Tre små i makkers farve	Det højeste kort	8 6 3 → 8
H x x i makkers farve	Det mindste kort	D 7 4 → 4

Småkort: Fra fire små kort bruges klubbens aftale. Mange spiller toppen fra 8 x x x og næsthøjeste fra 9 x x x. Aftal det med makker.

Es mod sans: Mod en sanskontrakt må du gerne spille et lille kort ud under et es, f.eks. fjerdehøjeste fra E 9 7 4 2. Målet er ofte at rejse længdestik i farven.

3. Tredje hånd

- → Spil højt nok til at vinde stikket eller presse spilfører til at bruge en højere honnør.
- → Med lige høje kort spilles det laveste af de sammenhængende kort. Det hjælper makker med at læse farven.
- → Når makker spiller en honnør ud, viser dit kort normalt kald eller afvisning, hvis du ikke skal forsøge at vinde stikket.

4 MODSPIL MOD SANS

Modspillet efter udspillet – sans

Når du spiller makkers farve tilbage

- → Har du to kort tilbage, spilles det højeste.
- → Har du tre kort tilbage, spilles det laveste.
- → Har du oprindeligt haft fire eller flere, hjælper jeres almindelige længdeaftale makker med at læse farven.

Signaler

SIGNAL	HVAD BETYDER DET?	PRAKTISK BRUG
Kald/afvisning	Et lavt kort kalder; et højt kort afviser – efter jeres aftale.	Bruges især på makkers honnørudspil.
Længdemarkering	Lav-høj = Lige antal, Høj-lav = ulige antal.	Hjælper makker med at se, hvornår farven kan indkasseres.
Farvepræference	Et højt kort peger mod den højeste relevante farve; et lavt mod den laveste.	Bruges, når kald/afvisning eller længde ikke er vigtigt.

Opholdsmanøvren

En opholdsmanøvre betyder, at du venter med at tage dit es eller din konge. Formålet er at bryde forbindelsen mellem modstandernes hænder, så den farlige hånd ikke senere kan komme ind og indkassere den rejste farve.

Eksempel: Makker spiller en lang farve ud, og spilfører dykker stikket. Har du esset, kan det være rigtigt også at dykke én eller flere gange, hvis du dermed afbryder forbindelsen til bordets lange farve.

Afkast

- → Kast som regel fra en farve, du ikke ønsker fortsat.
- → Et højt afkast kalder normalt, mens et lavt afkast afviser – hvis det er jeres aftale.
- → Bevar længden i en farve, som kan blive rejst, og behold indkomster til dine stik.
- → Tæl hele tiden spilførers og bordets kendte kort. Et signal er kun nyttigt, hvis det passer med meldingerne og spillet.

5 UDSPIL MOD FARVE

Udspil mod farve

1. Skal du spille trumf ud?

- → Et trumfudspil er attraktivt, når bordet har støttet trumffarven og sandsynligvis vil trumfe tabere.
- → Spil næsten altid trumf ud, når makker har passet din oplysningsdobling på lavt niveau.
- → Et trumfudspil kan være sikkert, når dine honnører er spredt i sidefarverne, og ingen sidefarve virker bedre.
- → Undgå normalt trumfudspil, når bordet ikke har støttet trumf, eller når bordet har vist en lang sidefarve, som spilfører kan nå at rejse.

Vigtigt: Spil ikke en singleton i trumf ud, medmindre meldeforløbet giver en meget klar grund. Du kan ellers knibe en trumfhonnør hos makker.

2. Kortfarve eller langfarve?

- → Et doubletonudspil er mest attraktivt, når du har trumfkontrol, f.eks. E x, E x x eller K x x. Så kan du senere komme ind og få en trumfning.
- → En singleton er især attraktiv, hvis makker sandsynligvis har en hurtig indkomst. Mod slem er den dårlig, hvis du selv har det es, som modstanderne mangler.
- → Undgå et kortfarveudspil, hvis en trumfning vil koste dig et naturligt trumfstik.
- → Med fire trumfer kan et udspil fra din langfarve tvinge spilfører til at trumfe og miste kontrollen.

3. Aktive udspil

- → Når bordet har vist en lang sidefarve, skal du ofte angribe hurtigt i din stærkeste umeldte farve.
- → Kan du vælge mellem to umeldte farver, så vælg normalt den uden esset. Det er ofte dyrt at spille ud fra eller under et es.
- → Underspil aldrig et es mod en farvekontrakt. Har du ikke kongen sammen med esset, skal du vælge en anden farve eller indkassere esset, hvis det er nødvendigt.
- → Et udspil fra en konge er som regel sikrere end et udspil fra en bonde.
- → Sekvenser som E K, K D B, D B 10 og B 10 9 er stærke udspil, medmindre meldingerne peger på en bedre plan.

6 HVILKET KORT?

Hvilket kort mod farve?

SITUATION	HUSKEREGEL
Doubleton i egen farve	Spil det højeste kort.
Tre kort med en honnør	Spil et lille kort.
To sammenhængende honnører	Spil den højeste: K fra K D, D fra D B, B fra B 10.
Intern sekvens	Spil den næsthøjeste i hele beholdningen: B fra K B 10 x.
E K x	Spil kongen ud.
E K D	Spil damen; makker længdemarkerer.
To små i makkers farve	Spil det mindste kort.
Tre små i makkers farve	Spil det højeste kort.
H x x i makkers farve	Spil det mindste kort.
Ellers	Spil som udgangspunkt fjerdehøjeste, når ingen sekvensregel passer.

Trumfudspil – omvendt længdemarkering

- → Spil lavt fra et lige antal trumfer – to eller fire.
- → Spil højt-lavt fra et ulige antal trumfer – tre eller fem.
- → Hvis makker allerede kender trumflængden fra meldingerne, kan kortet i stedet bruges som farvepræference.

På femtrinnet eller højere

Aftale: Kongen spilles ud fra E K x. Makker bruger det aftalte signal.

- → Mod en slemkontrakt vælges som udgangspunkt det mest passive udspil. Et trumfudspil kan være godt, men spil aldrig en singleton i trumf ud.
- → Spil aldrig ud fra en løs honnør mod slem. En løs honnør er en honnør uden støtte fra en sammenhængende honnør, f.eks. K x x, D x x eller B x x.

Aftaler med makker

Udspils- og signalregler virker kun, når begge modspillere bruger samme aftale. Aftal især udspil fra E K, udspil fra små kort, længdemarkering, kald/afvisning og farvepræference.

7 TJEKLISTE

Hurtig tjekliste ved bordet

SPØRGSMÅL	MOD SANS	MOD FARVE
Hvad fortalte meldingerne?	Find den sandsynlige langfarve og indkomsterne.	Find bordets trumfstøtte, sidefarve og mulige trumfninger.
Har makker meldt?	Spil normalt makkers farve.	Spil normalt makkers farve – især efter indmelding.
Aktivt eller passivt?	Aktivt mod en lang farve; passivt mod jævne hænder.	Aktivt før tabere forsvinder; passivt når intet haster.
Hvilken farve?	Din bedste langfarve eller en tydelig sekvens.	Trumf, kortfarve, langfarve eller sekvens – efter meldeforløbet.
Hvilket kort?	Sekvens, ellers ofte fjerdehøjeste.	Sekvens, doubletonregel, trumfaftale eller fjerdehøjeste.
Hvad er planen?	Rejs stik og bryd forbindelser.	Tag hurtige stik, begræns trumfninger eller skab en trumfning.

Sidste råd: Når flere udspil virker mulige, så forestil dig de første to eller tre stik. Vælg det udspil, der passer til en realistisk plan for modspillet.

8 HUSKEREGLER

De syv vigtigste huskeregler

- → Meldingerne er vigtigere end en mekanisk regel.
- → Vælg farven før du vælger kortet.
- → Spil normalt makkers meldte farve.
- → Mod sans: Tænk langfarve, indkomster og forbindelser.
- → Mod farve: Tænk trumf, trumfninger og hurtige stik.
- → En ren sekvens giver et naturligt og informativt udspil.
- → Aftal jeres udspil og signaler – og stol på aftalen.

God fornøjelse ved bridgebordet!

9 11 FASTE REGLER

Cyberbridges 11 faste udspilsregler

Meldeforløbet skal altid lyttes igennem, men her er en fast huskeseddel.

- → Underspil aldrig et es mod en farvekontrakt.
- → Underspil gerne et es mod en sanskontrakt, når udspillet kan rejse din langfarve.
- → Spil kongen ud fra E K x.
- → Lyt omhyggeligt til hele meldeforløbet.
- → Spil kun trumf ud, når hånden og meldeforløbet giver en konkret grund.
- → Mod en slemkontrakt spiller du så passivt ud som muligt – gerne trumf, men aldrig en singleton i trumf.
- → Spil aldrig ud fra en løs honnør mod en slemkontrakt.
- → Fra en intern sekvens spilles den næsthøjeste i hele beholdningen, f.eks. B fra K B 10 x.
- → Fra to små kort i makkers farve spilles det mindste.
- → Fra tre små kort i makkers farve spilles det højeste.
- → Fra H x x i makkers farve spilles det mindste.

H betyder honnør: E, K, D eller B. En intern sekvens ligger under et højere kort; i K B 10 x er B 10 den interne sekvens, og derfor spilles B ud.

ØVELSE 1

Øvelse 1 – Indre sekvens mod 3UT

MELDEFORLØB

Syd 1UT – Vest pas – Nord 3UT – pas rundt

Du er Vest

♠ K B 10 6 3
♥ 8 4
♦ D 7 3
♣ 9 6 2

Hvilken farve og hvilket kort spiller du ud? Hvad fortæller kortet makker?

ØVELSE 2

Øvelse 2 – Makker har meldt

MELDEFORLØB

Syd 1♣ – Vest pas – Nord 1♠ – Øst 2♥
Syd 3UT – pas rundt

Du er Vest

♠ 7 5 2
♥ 8 3
♦ K 9 6 4
♣ B 7 5 2

Hvilket kort spiller du ud, og hvilken længde viser udspillet?

ØVELSE 3

Øvelse 3 – Fjerdehøjeste

MELDEFORLØB

Syd 1UT – Vest pas – Nord 3UT – pas rundt

Du er Vest

♠ K 9 7 4 2
♥ 8 6
♦ D 8 3
♣ 10 7 4

Hvad spiller du ud? Hvad er modspillets overordnede plan?

ØVELSE 4

Øvelse 4 – Passivt mod 6UT

MELDEFORLØB

Syd 1UT – Vest pas – Nord 4UT
Syd 6UT – pas rundt

Du er Vest

♠ 10 9 8
♥ B 10 3 2
♦ D 7 3
♣ B 9 2

Skal udspillet være aktivt eller passivt? Vælg et kort.

ØVELSE 5

Øvelser – udspil mod farve

Øvelse 5 – Skal du spille trumf ud?

MELDEFORLØB

Syd 1♠ – Vest pas – Nord 2♠
Syd 4♠ – pas rundt

Du er Vest

♠ 7 4 2
♥ E B 8
♦ K 7 6 5
♣ D 7 6

Vælg udspillet og forklar, hvad du forsøger at forhindre.

ØVELSE 6

Øvelse 6 – Makkers farve

MELDEFORLØB

Syd 1♠ – Vest pas – Nord 2♣ – Øst 2♥
Syd 4♠ – pas rundt

Du er Vest

♠ 6 3
♥ 8 3
♦ E 9 7 4
♣ D 8 6 5 2

Hvilket kort spiller du ud? Hvorfor er det bedre end at indkassere ♦E?

ØVELSE 7

Øvelse 7 – Planlæg en trumfning

MELDEFORLØB

Syd 1♠ – Vest pas – Nord 3♠
Syd 4♠ – pas rundt

Du er Vest

♠ E 6 3
♥ K 9 7 4
♦ 8 5
♣ B 8 6 2

Hvilket udspil giver den bedste mulighed for en ekstra trumfstik?

ØVELSE 8

Øvelse 8 – Bordet har en lang sidefarve

MELDEFORLØB

Syd 1♠ – Vest pas – Nord 2♥ – Øst pas
Syd 2♠ – Vest pas – Nord 4♠ – pas rundt

Du er Vest

♠ 8 7 4
♥ D 3
♦ K B 6 4
♣ D 6 5 4

Skal du spille trumf ud eller angribe en sidefarve? Vælg kortet.

10 FACIT · SANS

Facit – udspil mod sans

1. ♠B

Spar er din naturlige langfarve. ♠B er toppen af den indre sekvens B 10 under kongen. Udspillet fortæller makker, at du har ♠10, men ikke nødvendigvis ♠D. Målet er at rejse sparfarven.

2. ♥3

Makker har meldt hjerter, og du skal normalt støtte makkers plan. Fra to små kort i makkers farve spilles det mindste. Derfor spiller du ♥3 ud fra ♥8 3.

3. ♠4

Du har en femfarve uden en sekvens, så du spiller fjerdehøjeste: ♠4. Planen er at rejse sparstik, mens du stadig har en mulig indkomst på ♦D. Udspillet lover ikke en bestemt honnør, men viser længde efter jeres aftale.

4. ♠10

Begge modstandere har vist jævne hænder, så et passivt udspil er bedst. ♠10 fra 10 9 8 åbner ikke en ny farve fra en ubeskyttet honnør og giver mindst muligt væk. Et aktivt udspil fra ♥B eller ♦D kan forære et stik.

Samtalespørgsmål: Hvilke oplysninger fra meldeforløbet var vigtigere end selve kortkombinationen? Kunne et andet udspil blive rigtigt, hvis makker havde meldt?

11 MUNDTLIG ØVELSE

Ekstra mundtlig øvelse

Ole nævner en vilkårlig sanskontrakt og viser kun udspilshånden. Kursisterne skal svare i denne rækkefølge: 1) Hvad ved vi fra meldingerne? 2) Skal vi være aktive eller passive? 3) Hvilken farve vælger vi? 4) Hvilket kort vælger vi? 5) Hvad er planen for de næste stik?

12 FACIT · FARVE

Facit – udspil mod farve

5. ♠7

Bordet har støttet spar og kan derfor have mulighed for at trumfe tabere. Et trumfudspil forsøger at begrænse disse trumfninger. Med tre små trumfer bruges den aftalte omvendte længdemarkering: højt-lavt viser et ulige antal, så du begynder med ♠7.

6. ♥3

Makker har meldt hjerter, og fra to små kort i makkers farve spiller du det mindste: ♥3. Udspillet kan føre til en hjertertrumfning senere. Det er bedre end at indkassere ♦E uden en klar plan; et es uden kongen bør normalt ikke spilles ud alene for at se bordet.

7. ♦8

Du har en doubleton i ruder og trumfkontrol med ♠E. Spil toppen af doubletonen, ♦8. Når du senere kommer ind på trumfesset, kan du forsøge at spille makker ind og få en rudertrumfning. Udspillet er valgt ud fra en konkret plan – ikke kun fordi farven er kort.

8. ♦4

Bordet har vist en lang hjerterfarve. Spilfører vil sandsynligvis forsøge at rejse hjerterne og kaste tabere. Derfor skal modspillet angribe aktivt i en sidefarve. ♦4 fra K B 6 4 er bedre end et trumfudspil og mere attraktivt end klør fra damen.

Samtalespørgsmål: Hvilke af udspillene havde en plan om at begrænse trumfninger, hvilke forsøgte at skabe en trumfning, og hvilke handlede om at tage hurtige stik?