

# Skapa en bild av hur det sitter

- Utnyttja tillgänglig information
  - Budgivning. Räkna poäng. Hur mycket har P?
  - Utspelet. Hur sitter det i utspelsfärgen?  
Påspelade kort, markering, ...
  - Överblick över spelförarens resurser  
Vad har han visat i budgivning? Hur spelar han?  
Placera honnörer baserat på visade poäng.
  - Senare markeringar och utspel.

# Utspelstips

- Spela ut från längsta färg i sang
- Spela ut högsta från sekvens
- Dra från färg med honnör genom att spela lågt kort enligt 1-3-5 (även kallad 10-12)
- Singel (ev dubbelton) i färgkontrakt och hoppas på stöld (P skall ha mesta styrkan)
- trumfuts spel

# Utspelsregler

KDKn32

KDT54

DKnT32

EKKn2

DT52

KKn974

3:e från hålsekvens (mellansekvens)

KKnT53

DT963

Högsta från dubbelton

74

Kn2

# Taktik

- Utspelarens partner kommer in:  
Skifta färg eller spela tillbaka utspelsfärgen?  
Är det bråttom?
- Passivt försvar
  - Spela säkert. Ge inte bort stick. Ingen onödig favör.  
=> tempoförlust men spelföraren får inget gratis
- Aktivt försvar
  - Vi drar för honnör för att snabbt skapa stick.  
Spelar för stöld.

# Exempel

S: 654

H: D52

R: EKKnT42

K: D

utspel: S Kn

S: E72

H: KKn863

R: 65

K: 852

V      N  
      N    Ö  
      S

V	N	Ö	S
			1 NT
pass	3 NT	pass	pass
pass			

# Frågor att ställa sig

- Hur sitter korten i utspelsfärgen?
- Hur många poäng har partnern
- Hur många stick har spelföraren?
- Är det bråttom att ta straff?
- Om bråttom, vad måste vi hoppas på?

# Vad vi hoppas på

S: 654

H: D52

R: EKKnT42

K: D

S: KnT93

H: E74

R: 87

K: T763

S: E72

H: KKn863

R: 65

K: 852

V N  
Ö  
S

S: KD8

H: T9

R: D93

K: EKKn94

# Trumfuts spel

## Goda argument för trumfuts spel

- Styrka (och/eller längd) i deras sidofärger
- De har bjudit på bra fördelning och kan ta stölder (t ex 3:e färg blir trumf)
- Misstänker att det finns stölder på korta handen
- Finns ingen långfärg att saka förlorare på
- Vill spela passivt men har honnörer i övriga färger

# Speltips

- Hålla upp höga kort för att bryta förbindelsen (bordet har långfärg utan ingångar)
- Trumfmatt  
Spela ut från egen långfärg när trumfen sitter snett så att spelföraren måste stjäla och tappa kontrollen