

Útspilsreglur

Gegn lit

- Þriðja/fimmta frá lengd
- Hærra með tvíspil
- Þriðja frá brotinni röð
- Ofan af öðrum röðum

Gegn grandu

- 4. hæsta frá lengd
- Toppur af engu
- Kóngur lofar 3 af 4 efstu og því þarf að spila út drottningu frá KD10 og KD98, ásamt DG10x, DG9x
- Þriðja frá brotinni röð – ÁG10x, KG10x, Á109xx, K109xx, D109x
- Gosi neitar hærri hónór
- Annars: ofan af röðum

Spilað til baka ...

Inni í miðju spili er spilað til baka þriðja hæsta frá **RÍKJANDI** lengd og hærra með tvíspil. Þetta gildir bæði í lit og grandu.

11-reglan

Sú regla að spila út **4. hæsta** gegn granddi heitir öðru nafni 11-reglan.

Ekki eru allir sem vita hvers vegna, enda ástæðan ekki sérlega merkileg.

11-reglan er **flýtiregla** fyrir þriðju hönd til að átta sig á styrk sagnhafa í útspilslitnum.

Tölugildi útspilsins er dregið frá 11 og þá fæst fjöldi spila sem er fyrir ofan útspilið á höndunum þremur – **í borði, hjá þriðju hendi og hjá sagnhafa.**

Af hverju er dregið frá 11? Af því spilin eru “númeruð” upp í 14, frá tvisti upp í ás. Útspilarinn á þrjú spil fyrir ofan útspilið og þau eru tekin frá strax: $14-3=11$.

Blindur

♠ K52

Vestur

♠ DG874

Austur

♠ Á1093

Suður

♠ 6

Vestur spilar út ♠7, fjórða hæsta. Sagnhafi lætur smátt úr blindum og Austur reiknar:

$11-7=4$, sem þýðir að 4 spil hærri en 7 eru á höndunum þremur: **í borði, hjá Austri og Suðri.**

Austur horfir á öll fjögur spilin og getur því látið þristinn undir sjöu makkars.

HVENÆR þriðja hæsta?

Reglan um þriðja/fimmta hæsta gildir ekki bara í útspili gegn lit. Hún gildir líka (bæði í lit og grand) þegar ...

- Spilað er til baka í lit makkers
- Skipt er yfir í nýjan lit

	Norður	
	♠ 86	
Vestur		Austur
♠ 5		♠ <u>Á</u> 93
		♠ <u>Á</u> 97 <u>3</u>
		♠ <u>Á</u> 97 <u>3</u> 2

A	Norður	
	♠ 53	
Vestur		Austur
♠ KG92		♠ <u>Á</u> 84
	Suður	
	♠ D <u>10</u> 76	

B	Norður	
	♠ 53	
Vestur		Austur
♠ KG92		♠ <u>Á</u> 87 <u>4</u>
	Suður	
	♠ D <u>10</u> 6	

Útspilið

Vestur spilar út ♠2, þriðja eða fimmta hæsta. Austur fær fyrsta slaginn á ♠10 og veltir vöngum.

Samkvæmt útspilinu á makker þrjá eða fimm spaða – og alveg örugglega kónginn.

Ef Vestur á fimmlit þarf að sækja tígulslaginn strax, áður en sagnhafi nær að fría laufið.

Austur kemur þeim skilaboðum til makkars með því að spila spaðgosa, UNÐAN ásnum.

Vestur áttar sig á alvöru málsins og skiptir yfir í tígul.

Norður

♠ D74

♥ D84

♦ ÁG3

♣ KG103

Vestur

♠ K9632

♥ 53

♦ 9854

♣ 76

Austur

♠ ÁG10

♥ 92

♦ K1062

♣ Á952

Sagnhafi

♠ 85

♥ ÁKG1076

♦ D7

♣ D84

Suður spilar 4♥

Til baka

Vestur spilar út **♦ G**, sagnhafi lætur kónginn, sem Austur drepur og spilar tígli til baka. Sagnhafi tekur á **♦ D** og svínar í trompi. Vestur verður nú að skipta yfir í hjarta og sækja þar slag áður en sagnhafi fríar laufið. Hann má ekki tapa tíma með því að spila tígli. En hvernig á að finna þá vörn? Því skyldi Vestur ekki reyna að taka slag á tígul? Svárið liggur í smáspilinu sem Austur spilaði til baka í slag númer tvö: Það var *TVISTURINN, þriðja hæsta frá ríkjandi lengd*. Vestur á því að sjá að ekkert meira er að hafa í tíglinum.

Norður

♠ G92

♥ ÁG

♦ KD8

♣ ÁKG105

Vestur

♠ K5

♥ 105432

♦ **G**1093

♣ 62

Austur

♠ 63

♥ K986

♦ Á742

♣ D94

Suður

♠ ÁD10874

♥ D7

♦ 65

♣ 873

Suður spilar 4♠

Blekking

Sagnhafi fær tíu slagi ef Vestur spilar út í lit makkers, en hann hittir á að byrja á tíglinum, kemur út með **♦4**, fjórða hæsta.

Austur fer upp með **♦K** og íhugar málið. Hann sér þá einu von í vörninni að Vestur sé með **♠G** og noti innkomuna á **♦Á** til að skipta yfir í spaða. Vongóður spilar Austur **♦8** til baka.

En Vestur er ekki alsjáandi og fer líka að hugsa. Frá hans bæjardyrum virðist besti möguleiki varnarinnar sá að makker sé með laufslag og annan tígul. Vestur **DÚKKAR** því með hræðilegum afleiðingum.

Þetta átti Austur að sjá fyrir og **BLEKKJA** makker til að drepa strax með því að spila **♦2** til baka.

Reglur eru skilyrði blekkingar.

Norður

♠ K6

♥ 43

♦ D96

♣ KG10854

Vestur

♠ G732

♥ 52

♦ Á105**43**

♣ 76

Austur

♠ ÁD5

♥ D10876

♦ K82

♣ 32

Suður

♠ 10984

♥ ÁKG9

♦ G7

♣ ÁD9

Vestur

-

Pass

Norður

-

3 G

Austur

1 ♥

Allir pass

Suður

1 G

Priðja frá brotinni

Suður spilar 2G

Allir eru sammála um það að reglan um að spila priðja hæsta frá brotinni röð – **TÍU** frá **ÁG10** og **KG10** og **NÍU** frá **Á109**, **K109** og **D109** – sé mun nákvæmari en reglan “annað frá brotinni”.

Hvers vegna spila þá ekki allir “priðja frá brotinni”?

Af því reglan **hjálpar sagnhafa svo mikið**, segja menn, og átta sig ekki alveg á eigin hroka.

Því þetta **er** hroki.

Það getur vel verið að reglan hjálpi sagnhafa stundum, en sannleikurinn er sá **að vörnin þarf meira á hjálp að halda en sagnhafi**.

Ekki má svo gleyma því ekki er hægt að blekkja nema reglu sé fylgt – **blekking er einmitt skilgreind sem “brot á reglu”**.

Norður

♠ D94

♥ ÁD42

♦ G854

♣ K6

Vestur

♠ KG

♥ G10873

♦ D10963

♣ D

Austur

♠ 108765

♥ K6

♦ --

♣ ÁG10854

Suður

♠ Á32

♥ 95

♦ ÁK72

♣ 9732

Vestur

-

Pass

Pass

Norður

1 ♦

1 G

Pass

Austur

Pass

Pass

Pass

Suður

1 ♥

2 G

“Hvernig spiliði út?”