

Motspelskonvention: 11-regeln

Ursprung: Skapades redan på Whistens tid av R.F. Foster.

Skapat datum: Slutet av 1800-talet.

Syfte: Att hjälpa partnern att se (a) hur många kort utspelshanden har, eller kan ha, i färgen, och (b) hur många högre kort spelföraren har i färgen.

Beskrivning

Namnet kommer av att utspelshandens partner genom att subtrahera det utspelade kortets valör från 11 vet hur många högre kort de *tre andra händerna* har. I vissa fall kan den informationen vara till stor hjälp. Säg att Väst spelar ut spader sju, bordet har K-6-5, och Öst har E-kn-9-2. Om Syd begär en hacka från bordet kan Öst nöja sig med tvåan. $11-7=4$, så det finns fyra kort som kan sticka spader sju hos Nord, Öst och Väst. Eftersom Öst överblickar alla dessa kort – bordet har ett högre, Öst tre – blir kontentan att Syd inte kan sticka spader sju – under förutsättning att utspelet är enligt 11-regeln. I det här fallet har Väst alltså D-10-8-7, eventuellt även fyran och/eller trean. I och med att Väst får vara inne, maskas spader kung ut omedelbart.

Om din partner spelar ut det lägsta kortet i färgen (tvåan, eller ett högre kort när du överblickar samtliga lägre kort) vet du att han har precis fyra kort i färgen. Om ett lägre kort saknas, har han fyra eller fem; och om två lägre saknas, har han fyra, fem eller sex kort. Ibland kan den informationen hjälpa dig att avgöra om du skall returnera utspelsfärgen eller skifta till en annan färg.

Motspelskonvention: 10-12-regeln

Ursprung: Först omnämnt i en serie artiklar om utspel i den amerikanska tidskriften *Bridge Journal* och senare införlivat i det utspelssystem som kom att kallas *Journalistutspel*. På engelska kallas metoden *Odd leads*. På svenska ibland *Högsta, tredje, femte*.

Skapat datum: 1960-talet

Syfte: Att göra det lättare för utspelshandens partner att se vad utspelet är från. Ursprungligen avsett endast för utspel mot trumfspel, men av vissa spelare även använt mot sang.

Beskrivning

När man spelar ut från en färg på minst fyra kort är regeln: lägsta kortet från ett udda antal, tredje uppi från ett jämnt. Det betyder att om utspelet är det lägsta kortet (tvåan, eller ett högre kort när utspelshandens partner överblickar alla lägre kort), så har utspelaren tre, fem eller sju kort i färgen.

Vid utspel från en dubbelton, spelar man ut det högsta kortet.

Tror utspelarens partner att utspelet är tredje uppi från, kan han räkna ut hur många högre kort det finns på de tre andra händerna genom att dra det utspelade kortets valör från 12; och tror han att det är femte uppi från drar han valören från 10 (därav namnet). Vid utspel från sekvens spelar man ut det högsta kortet, men från mellansekvens spelar man ut det tredje högsta kortet (tjän från K-kn-10, nian från D-10-9, etc).

Variationer: En alternativ metod är att man spelar ut tredje uppi från från tre- eller fyrcortsfärg, femte uppi från från fem eller fler kort.

Motspelskonvention: Attityd-utspel

Ursprung: Ingår i Journalist-utspel och är egentligen endast en princip.

Skapat datum: 1960-talet

Syfte: Att kunna skilja på utspel från dåliga, halvbra eller bra färger.

Beskrivning

Attityd-principen säger i korthet: "Ju bättre färg, desto lägre kort." Det betyder att från en svag färg, t.ex. 8-7-6-2 skall man spela ut så högt man har råd med (åtta i det här fallet), men ju bättre färgen blir, desto lägre kort: femman från kn-7-5-2, t.ex. eller tvåan från E-kn-8-6-2.

Tanken är att informationen om utspelsfärgens kvalitet är viktigare än längden (vilket utspel som 10-12-regeln eller 11-regeln bygger på).

Oavsett vilka utspelsmetoder man använder, kan principen användas inne i spelet.