

## ♠·♥·♦·♣· EVI - Regel

Beim Planen des Alleinspiels ist es von höchster Bedeutung, seine Chancen in den einzelnen Farbbehandlungen zu kombinieren. Selten erzielt man gute Ergebnisse, wenn man seine Sofortstiche abspielt und dann guckt, was passiert. Eine gute Hilfestellung beim Abspiel stellt die EVI-Regel dar:

### Expass (vor) **V**erteilung (vor) Impass

<p>Beispiel 1</p> <p>Nord            Kontrakt: 6SA</p> <p>♠ A D 5 4</p> <p>♥ 6 3 2</p> <p>♦ A D 6</p> <p>♣ K 7 4</p>	<p>Beispiel 2</p> <p>Nord            Kontrakt: 6SA</p> <p>♠ D 5 2</p> <p>♥ A D B 2</p> <p>♦ 8 4</p> <p>♣ A D B 9</p>
<p>Süd</p> <p>♠ K B 5</p> <p>♥ A K B</p> <p>♦ K 7 5</p> <p>♣ A 8 6 2</p>	<p>Süd</p> <p>♠ A 7 6</p> <p>♥ K 7 3</p> <p>♦ A D</p> <p>♣ K 10 8 3 2</p>
<p>Spielplan:</p> <p>4 Sofortstiche in Pik, 2 Sofortstiche in Coeur, 3 Sofortstiche in Karo &amp; 2 Sofortstiche in Treff =11 Sofortstiche</p> <p>Der 12. Stich kann entwickelt werden, wenn</p> <p>a) in Treff die Farbe 3-3 steht ( <b>V</b> ) b) in Coeur zum Buben geschnitten wird ( <b>I</b> )</p> <p>Nach der EVI-Regel testet man zuerst einen 3-3-Stand der gegnerischen Treffs und wenn das keinen Erfolg hat, macht man den Schnitt in Coeur</p>	<p>Spielplan:</p> <p>1 Sofortstiche in Pik, 4 Sofortstiche in Coeur, 1 Sofortstiche in Karo &amp; 5 Sofortstiche in Treff =11 Sofortstiche</p> <p>Der 12. Stich kann entwickelt werden, wenn</p> <p>a) der Pik-König vor der Dame sitzt ( <b>E</b> ) b) in Karo zur Dame geschnitten wird ( <b>I</b> )</p> <p>Nach der EVI-Regel spielt man zuerst ein kleines Pik in Richtung Dame und wenn das keinen Erfolg hat, macht man den Schnitt in Karo</p>