

# Gjennomgang av spillene i NYBEGYNNER SIMULTANTUERNING

18. eller 19. februar 2023

Av GeO Tislevoll

## TURNERINGSBRIDGE

Det var nok spennende for mange å delta i turneringsbridge i helgen. Flere av dere er sikkert ikke særlig kjent med hva det innebærer. Det som er sikkert, er at det er mye morsommere med turnering enn å spille «privat-bridge» med kun fire spillere ved ett bord. Sammenligningen av scorer i turnering med mange bord, og dermed en ranking alt etter hvor godt man har spilt med de kortene man har fått utlevert – gode eller dårlige – er det som gjør det så spennende og artig.

Her kommer en liten forklaring, for at de som er ferskest skal forstå bedre hvordan turneringsbridge fungerer.

I bridge snakker man om **poeng** på flere måter, og det kan være forvirrende. Vi teller poeng for å vurdere egen hånds styrke, honnørpoeng (HP) og trumfpoeng/fordelingspoeng. Det er for at makkerparet skal kunne finne den samlede styrken og finne ut om man bør stoppe lavt (delkontrakt), melde utgang eller kanskje til og med slem. Men de poengene har ingen ting med turneringsregnskapet å gjøre.

Etter et spill er ferdig får makkerparene først en **poengsum** for å vinne sin kontrakt, eller for å bete motpartens kontrakt – en pluss eller minusscore alt etter hvordan spillet gikk etter at meldingene var ferdige. Spilles det kun med ett bord vil det dermed være en enorm fordel å ha gode kort og få store pluss-scorer hvis kontraktene vinnes. I turneringsbridge er det annerledes. Der gjelder det å gjøre det beste ut av de kortene en har fått utdelt, og her er forklaringen på hvordan det fungerer.

I turneringsbridge spilles de samme kortene ved alle bord. Den scoren de forskjellige parene har fått på et enkelt spill (+ eller -) blir så rangert mot scorene til de andre parene som har sittet i samme retning, N/S eller Ø/V. For eksempel, hvis Ø/V i et spill hadde dårlige kort blir deres score sammenlignet med de andre Ø/V-parene som hadde de samme dårlige kortene. Så det som avgjør **turneringspoengene** (matchpoints) er ikke om kortene var gode eller dårlige. Det er hva som ble gjort med de kortene som avgjør.

Poengberegningen for turneringspoengene fungerer slik at man får 2 poeng for hver av de andre scorene man slår i samme retning. En får 1 poeng hvor hver score som er lik et annet pars score på spillet. Her er et eksempel på hvordan scorene kan se ut på et spill, for enkelthets skyld med kun fire bord:

	<u>Kontrakt</u>	<u>N/S</u>	<u>Ø/V</u>	<u>TURNERINGSPOENG</u>	
				<u>N/S</u>	<u>Ø/V</u>
Bord 1	4S N/S, 10 stikk	+620		6	0
Bord 2	2S N/S, 10 stikk	+170		3	3
Bord 3	2S N/S, 10 stikk	+170		3	3
Bord 4	1NT N/S, 7 stikk		-50	0	6
				12	12

Som du ser deles det ut like mange turneringspoeng til de parene som sitter N/S som til de som sitter Ø/V.

Paret som satt N/S ved bord 1 fikk topp i den retningen da de meldte utgang og vant den og fikk den høyeste scoren N/S (+620). De hadde bedre score enn alle de andre NS-parene, og fikk dermed  $2+2+2 = 6$  poeng. De som satt N/S ved bord 2 or 3 hadde samme score og delte poengene for 2. og 3. plass (4 og 2 poeng). Hvis et av parene ved bord 2 eller 3 for eksempel hadde vunnet elleve stikk ville de fått +200 og dermed blitt gitt 4 poeng mens de som fikk +170 ville fått kun 2 poeng. De som satt N/S ved bord 4 spilte tydeligvis feil kontrakt og gikk en bet i 1NT (-50) og ble straffet for det, de måtte tåle en bunn i N/S-retningen. Ø/V ved det bordet var det eneste Ø/V-paret som gikk i pluss i den retningen ved å hente en bet, og det ga topp Ø/V med +50, altså fikk det Ø/V-paret like mange turneringspoeng som det paret som satt N/S og scoret +620.

Om ikke dette ble så mye klarere for deg akkurat nå vil det komme ganske raskt når du får sett på flere resultater fra turneringen. Hovedpoenget er at det er om å gjøre det beste ut av kortene sine og at man altså – når det gjelder turneringspoengene – blir sammenlignet kun med de som satt med akkurat de samme kortene som en selv hadde.

## **GJENNOMGANG AV SPILLENE**

Denne gjennomgangen er ganske omfattende. Det er fordi i turnering med mange par vil det alltid skje veldig mange forskjellige ting. Og det er en av grunnene til at turneringsbridge er så spennende og morsomt!

I min gjennomgang har jeg tatt sikte på å forklare mest mulig i tråd med det som dere deltakere har lært så langt. I praksis vil det dog komme mange spill hvor kortene ikke er akkurat sånn som i læreboka. Ikke sjeldent får vi utdelt kort som ikke passer helt til noen melding vi har lært. Da må vi velge en melding som passer best mulig. Målet er jo ved hjelp av meldingene våre å fortelle makkeren vår best mulig hva vi har så vi sammen kan finne ut hva vi skal spille, trumfkontrakt eller grand, og også finne ut mest mulig om hvor gode kort vi har til sammen så vi kan bestemme oss for hvor høyt vi kan tåle å melde; delkontrakt, utgang eller slem.

I den andre delen, selve spilleføringen og motspillet er det også ofte mange muligheter og valg. Frustrerende av og til, men også interessant og spennende!

Vi tar her sikte på å gi tips om ting som er viktig å tenke på, og spesielt sånt som kommer igjen og igjen. Det er teknikker og varianter som dukker opp i forskjellige versjoner. Får en fatt i noe av dette blir det lettere å få mest mulig ut av kortene sine (få så mange stikk som mulig!). Og husk spesielt på at det i motspill er stikkene vi tar *sammen* med makkeren vår som teller, så der må det samarbeides!

Du vil oppdage at det er mye en bridgeteoretiker som undertegnede kan si og skrive om bare et enkelt spill. Det er fordi det er så mange mulige variasjoner, valg og muligheter. Det kan sikkert virke forvirrende, men denne gjennomgangen kan for dere som ønsker å lære mer om bridge kanskje fungere som et studiehefte som handler om mange av de tingene dere allerede har lært noe om.

## **SPILLDIAGRAM OG ANALYSER**

Spilldiagrammene viser alle fire spillernes kort. Det er dessuten en computeranalyse under hvert spill diagram, men den behøver dere ikke bry dere så mye om. Det er ingen fasit! Den analysen handler om maksimalt antall stikk som kan fås med alle kort åpne. Så det har ikke noe særlig med god, praktisk bridge og gjøre. De analysene sier ofte lite eller ingen ting om hva vi burde ha meldt, eller hvor mange stikk som burde vært vunnet ved bordet, for i praksis spilles det ikke med åpne kort!

En gjennomgang av hele 24 spill vil nødvendigvis favne vidt, og det blir ikke ett enkelt tema, men en mengde ulike temaer og variasjoner. Det kan bli litt uoversiktlig, men du vil se at noen varianter som nevnes dukker opp i flere spill. Det er teknikker og måter å tenke på som er frekvente, og viktige å forsøke å forstå da de er nyttige for å forsøke å få maks uttelling. Så dette heftet kan være nyttig for dere som har lyst til å lære mer. Men ikke forvent at fremgangen kommer veldig raskt. Det tar tid å bli god i bridge selv for dem som er veldig ivrige og har ambisjoner, men det er morsomt å spille mens man venter på den utviklingen også!

1	♠ 1092				
	♥ QJ102				
	♦ K943				
	♣ 52				
♠ Q763				♠ AKJ8	
♥ ---		●		♥ K64	
♦ QJ2				♦ A1086	
♣ AJ10984				♣ 73	
	♠ 54				
	♥ A98753				
	♦ 75				
	♣ KQ6				
6♠ Ø -980					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	1	1	7	1	2
Ø	12	12	6	12	10
V	:	11	5	:	7

## MELDINGENE

Her kan det i teorien vinnes tolv stikk i sparkontrakt Ø/V. Men som nevnt er det ofte at det ikke er riktig å melde så høyt som computeranalysen sier det er mulig å klare, og like ofte er sannheten at det er nesten umulig å vinne så mange stikk som computerprogrammet som vet hvor alle de viktige kortene befinner seg (åpne kort) oppnår.

Allerede i første spill kan Ø/V få benyttet en konvensjon i systemet, Stayman 2 kløver som svar på grandåpning. Øst bør åpne med 1NT med sine 15 HP (honnørpoeng) selv med to små kløver. Du må ikke ha honnørkort i alle fargene for åpne med 1NT, det er nok at fordelingen er jevn (balansert) og styrken 15-17 HP.

Syd vurderer å melde inn, og noen sier kanskje 2 hjerter. Det er imidlertid litt lite for en innmelding, men det er ikke direkte feil å melde inn.

Hvis syd passer, kan vest svare 2 kløver. Som svar på åpning 1NT er det Stayman (og på 2NT åpning er 3 kløver Stayman), en kunstig melding (viser ikke kløver) som tar sikte på å finne en mulige åttekorts trumf tilpasning hvis grandåpneren har fire kort i samme majorfarge som svareren. Vest har en fin kløverfarge, og vet at Ø/V har minst åtte kort til sammen i den fargen. Men det er viktig å forsøke å

finne ut om paret har nok trumf til å spille major kontrakt da det gir flere poeng enn minor kontrakt. Dessuten er utgang i major farge 4-melding (10 stikk), mens for å greie utgang med minor farge som trumf må man melde på fem-trinnet (11 stikk). Svaret 2 kløver spør rett og slett grandåpneren: «har du en fire-korts major farge?», og åpneren melder i så fall den. Uten fire-korts major sier grandåpneren 2 ruter som svar på 2 kløver, også er kunstig melding ifølge den konvensjonen, og det betyr: «jeg har ikke noen major farge». I dette tilfellet vil øst melde 2 spar over Stayman-2kløver, og vest går da rett i utgangen 4 spar. Godt meldt!

At vest er renons i hjerter er gunstig i trumfkontrakt da N/S ikke får hjerterstikk for esset. En renons telles i vurderingen av håndens styrke som trumfpoeng hvis det skal spilles trumfkontrakt, og det gjør vests hånd sterkere enn de 10 honnørpoengene som først telles opp.

## **SPILLET**

Dette er et vanskelig spill for uerfarne spillere. For å få maksimalt med stikk i sparkontrakt må kløverfargen spilles god. Det gjøres ved å spille kløver opp mot honnørene (A-J-10) og håpe minst en av de andre honnørene (kongen og damen) sitter foran og kommer på mellomhånd. Det kalles å ta en finesse, i dette tilfelle en dobbelfinesse som er når to honnørkort mangler. Spillefører håper minst ett av de honnørene sitter foran (i saks). Det går veldig bra her. Ø/V kan få hele fem kløverstikk.

Det er også en mer vanlig finesseposisjon i dette spillet, i ruter. Ruter konge kan sitte i saks som det heter. Det kortet kan fiskes opp ved å spille damen eller knekten fra vest. Nord kan ingen ting gjøre og får ikke for kongen om det spilles korrekt. Hvis nord dekker med kongen idet damen spilles stikker øst med esset – nord får ikke ruterstikk. Og om nord legger liten på damen legger øst også liten i håp om at nord har kongen. I dette tilfellet vinner damen stikken og kongen blir effektiv fisket opp. Dette er god spilleteknikk! Merk at om spillefører starter ruterspillet fra øst med esset, eller et av de andre kortene får nord for ruter konge.

Det blir nok mange forskjellige resultater i dette spillet. Noen havner kanskje i grandkontrakt. Da bør den spilles hos øst som har en mulig stopper i hjerter. Hvis vest spiller grandkontrakt, går det helt galt med hjerter dame i utspill fra nord. Da er det motspillerne som fisker opp østs hjerter konge! Spillefører drukner i så fall i motpartens hjerterstikk. Spilt av øst vil grandkontrakt sannsynligvis gi ett stikk for hjerter konge etter et normalt hjerterutspill fra syd. Mot grandkontrakt angripes normalt med lengste farge. Det blir fire sparstikk og kløver ess, og ruter kan gi fire stikk hvis den spilles korrekt som beskrevet (finesse). Sammen med et sannsynlig hjerterstikk etter hjerter i utspill fra syd blir det i så fall totalt ti stikk. Men med disse kortene spiller altså Ø/V mye bedre i sparkontrakt.

---

2

♠ 10976  
♥ J109  
♦ J753  
♣ J2

♠ 5432  
♥ K83  
♦ 92  
♣ A987



♠ KJ8  
♥ A754  
♦ AQ84  
♣ 54

♠ AQ  
♥ Q62  
♦ K106  
♣ KQ1063

IN S 90

	♣	♦	♥	♠	N
NS	7	7	6	6	7
ØV	5	6	6	6	5

## MELDINGENE

Dette er et litt enklere spill enn det første. Øst åpner med 1 ruter, og syd melder inn 1NT som viser det samme som om det åpnes med 1NT, ca. 15-17 HP (kanskje 18). Både åpning og innmelding 1NT kan innebære 5-3-3-2 fordeling. Idet syd melder inn 1NT lover hun dessuten stopper i den fargen motparten åpnet med. Over syds 1NT har ingen noe å tilføye. Øst kan ikke melde noe mer nå uten en lang farge (minst 6-kort), eller to lange farger, fordi hun ikke har mer enn vanlig åpningsstyrke.

## SPILLET

Mot kontrakten 1NT spilt av syd spiller vest antagelig ut makkerens meldte farge – ruter. Denne gangen er spillefører godt forspent i den fargen siden knekten fjerde dukker opp hos blindemann mot syds K-10-6. Så snart syd kommer inn bør hun spille på kløveren. Når det spilles grandkontrakt er det om å gjøre å godspille stikk, ikke bare ta for ess og konger med det samme. Stikk godspilles ved å presse ut motpartens store kort i fargen, og de godspilte stikkene kan tas idet man kommer inn igjen. Det blir på en måte en kamp mellom spillefører og motspillerne om å få godspilt og deretter tatt stikkene sine først. Her er det bare å presse ut kløver ess. Da har spillefører flere kløverstikk som kan innkasseres idet hun kommer inn igjen. Det er best å starte med liten kløver til knekten. Å først bruke honnøren fra den siden som har færrest kort i fargen er ofte best. Etter kløver ess er presset ut kan ikke Ø/V stoppe kløveren og spillefører får fire kløverstikk totalt. Det bør bli minst syv stikk i 1NT, trolig mer.

Merk at i grandspill gjelder den samme teknikken for motspillerne. Ofte er det slik at de ikke bør ta for de åpenbare stikkene med det samme, ess og konger. Gjøres det godspilles stikk i de fargene for spillefører. Det ideelle er å presse ut spilleførers stopper i en lang farge som motspillerne rår over, og så forhåpentligvis komme inn igjen for å kunne ta de godspilte stikkene.

---

3	♠ AKJ3				
	♥ 98732				
	♦ Q93				
	♣ 7				
	♠ Q976542			♠ ---	
	♥ ---	—		♥ AQ1065	
	♦ 10			♦ AK54	
	♣ KJ1062			♣ 9543	
		♠ 108			
		♥ KJ4			
	♦ J8762				
	♣ AQ8				
4♣ V -130					
	♣	♦	♥	♠	N
N	3	7	7	5	6
S	:	:	8	:	:
ØV	10	5	5	8	7

## MELDINGENE

Så kommer et vanskelig spill hvor kortene ikke er helt etter systemet og læreboka. Da må man velge den meldingen som passer best mulig. Vest har her syv-korts farge og under åpnings styrke, og det tilsier sperremelding (3 spar). Men å ha en så sterk sidefarge (kløver) gjør at hånden ikke er helt perfekt for en slik melding. Samtidig blir det nokså passivt å passe og også feil å åpne med 1 spar (mangler HP). I en turnering med erfarne spillere ville nok mange på vests plass sperremeldt, for å passe med slikt gjør det ofte enklere for motparten.

Syd har nesten åpning, 11 HP. I moderne bridge åpner enkelte med slikt. Hvis syd passer og vest klinker til med 3 spar går det mest sannsynlig pass rundt. Øst vet de ikke har nok til utgang, og med en veldig lang sparfarge hos vest blir det feil å prøve å forbedre kontrakten. Øst vet at de tross alt vil spille med en trumf hvor de har syv trumf. Det kan godt gå bra selv om minst åtte trumf til sammen er det ideelle.

Ø/V har en bedre kløverkontrakt i dette tilfellet, men i praktisk bridge er det ikke alltid slik at man finner toppkontrakten. Merk at N/S har bra kort og åtte hjerter til sammen som skulle tilsi hjerterkontrakt deres vei. Og ser man kun på N/S sine kort er det ikke så galt, men se hvor forferdelig hjerteren sitter fordelt hos motparten i en eventuell hjerterkontrakt spilt av N/S!

## SPILLET

De som spiller kontrakten her, om det blir N/S eller Ø/V, går sannsynligvis bet. I sparkontrakt Ø/V kan det bli åtte stikk, men sannsynligvis blir det mer enn en bet i 3 spar. I slike spill blir det alltid mange forskjellige resultater ved de forskjellige bordene.

4	♠ K9632				
	♥ 982				
	♦ 86				
	♣ A42				
♠ 8		+		♠ AQ74	
♥ A54				♥ J107	
♦ J754				♦ AK932	
♣ Q10975				♣ 8	
	♠ J105				
	♥ KQ63				
	♦ Q10				
	♣ KJ63				
5♦ V -600					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	4	2	5	6	4
ØV	8	11	8	7	9

## MELDINGENE

Her er det et spill hvor «kartet passer bedre med terrenget», dvs. det som skjer stemmer mer med lærebokas system. Etter pass fra vest og nord åpner øst med 1 ruter. Syd har på grensen til å melde, men ingen god, lang farge. Da er opplysende dobling et alternativ. Opplysende dobling er når motparten har åpnet og man har gode kort (åpnings styrke) og bra tilpasning til de umeldte fargene. En slik dobling (opplysende) er ikke for å spille motspill mot doblen kontrakt, men for å finne kontrakt egen vei, så makkeren må melde. Syd har ikke så verst kort, men minimums åpningsstyrke og kun 3-3 i majorfargene. Pass er derfor korrekt.

Uansett om syd melder eller ikke bør vest støtte ruter. Å si 2 ruter er greit, det viser kun ca. 6-9 poeng og trumfstøtte. Vest har 7 rene poeng, men også trumfpoeng (fordelingspoeng) for singel spar. En kort farge (dobbelton, singelton eller renons) er en ressurs i trumfkontrakt da det stopper motparten fra å få stikk for store kort i den fargen. Å støtte med meldingen 2 ruter er nok. Hoppstøtte til 3 ruter ville vist ca. 11-12, utgangsinvitt.

## SPILLET

Vests singelton spar og østs singelton kløver gjør at motparten ikke kan få mange stikk i de fargene i trumfkontrakt (ruter), spillefører kan trumfe! Det er dessuten stikkivende å trumfe spar hos vest, for å trumfe småkort på den korteste trumfhånden gir ekstra stikk.

N/S bør ikke være med særlig høyt i meldingene i dette spillet. Det kan bli kostbart da de vil gå sonebeter (-100 for hver bet), og kanskje kan de bli doblen.



Å doble senere i meldingsforløpet, for eksempel doble en sluttkontrakt er straffedobling, dvs. den som doubler tror det er stor sannsynlighet for at de kan bete motpartens kontrakt. Og doblede bet gir flere poeng enn udoblede.

Det fornuftigste her er et at Ø/V spiller ruterkontrakt hvor det bør bli ni eller ti stikk.

6	♠ AQ2				
	♥ A10932				
	♦ Q64				
	♣ 103				
	♠ 108643	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <span style="font-size: 1.5em;">—</span> <span style="font-size: 1.5em;">•</span> </div>			♠ J75
	♥ 74				♥ QJ
	♦ K53				♦ AJ1082
	♣ Q95				♣ AKJ
	♠ K9				
	♥ K865				
♦ 97					
♣ 87642					
3♥ S 140					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	7	5	9	5	5
ØV	6	8	3	8	5

## MELDINGENE

Så kom nok et spill til hvor kortene var mer sånn som det dere har lært. Øst er giver og har kort som er verd 1NT åpning, 15-17 HP og balansert fordeling. Man åpner med 1NT selv med femkorts farge hvis fordelingen ellers er balansert (jevn), 5-3-3-2.

Vest legger sammen poengene makkerparet kan ha til sammen; sine egne 5 HP + 15, 16 eller 17 hos åpneren, og finner ut at de har 20, 21 eller 22 HP til sammen. Det er ikke nok til utgang. Derfor kan det virke logisk å passe og spille så lavt som mulig. Men med minst fem kort i en majorfarge er det korrekt å ta ut ved å melde fargen for å spille trumfkontrakt. Det gjelder uansett hvor svak svareren er. Faktisk er det slik at dess svakere kort man har, dess mer verdiløse er kortene i grandkontrakt. Men om en lang farge kan brukes som trumf vil den gi noen (trumf)stikk. Etter lærebokas system er 2 ruter, 2 hjerter og 2 spar som svar på 1NT stoppmelding, minst femkorts farge (svaret 2 kløver er konvensjonell, Stayman). Vest bør si 2 spar her. Øst kjenner systemet, stoppmeldingen kan innebære veldig svake kort, og øst passer. Med sterkere kort kan svareren bruke Stayman-konvensjonen (2 kløver), eller hoppe til tre-trinnet i fargen sin for å vise gode kort.

Mer erfarne turneringsspillere har utvidet systemet på dette punktet og bruker i stedet for stoppmeldingene 2 ruter, og 2 hjerter, såkalt overføringsmeldinger som fungerer slik at 2 ruter ber grandåpneren melde 2 hjerter, svaret 2 hjerter ber grandåpneren si 2 spar. Dette er slikt som dere vil komme mer borti idet dere blir mer vant med turneringsbridge.

Nord er nok fristet til å melde hvis det går 1NT (øst) – 2 spar (vest), men det er ikke ufarlig å melde så høyt som på tre-trinnet basert kun i egne kort med en ordinær hjerterfarge. Denne gangen ville det gått bra, men nokså heldig fordi syd har så fin hjertertilpasning.

## SPILLET

Ø/V kan vinne åtte stikk i sparkontrakt. Spillefører bør gå i gang med trumfen så fort som mulig med slike kort for at ikke motspillerne skal kunne trumfe spilleførers vinnere i sidefargene.

Spillefører har et problem i ruter siden hun ikke vet hvor ruter dame befinner seg. Spilles A-K i håp om at damen faller tapes i dette tilfellet ett stikk til nords dame siden han har tre kort i fargen. Det er imidlertid en finessesmulighet også med denne fargen. Kongen kan spilles fulgt av liten mot øst. Så legges tieren eller knekten hvis nord ikke kommer på med damen. Da fiskes ruter dame effektivt opp. Men det er klart at spillefører ikke vet hvem av motspillerne som har ruter dame. Så dette blir gjetting – et valg. Slike valg er det mange av i bridge. Surt når man gjetter feil, morsomt hvis det gjettes riktig. Dette er en del av bridgen, og kanskje en mange ting som gjør spillet så spennende!

5	♠ J97				
	♥ 2				
	♦ KQJ97				
	♣ Q982				
	♠ A5		♠ KQ108643		
	♥ AKQ6	1	♥ 54		
	♦ 8543		♦ 10		
	♣ K104		♣ A63		
		♠ 2			
		♥ J109873			
	♦ A62				
	♣ J75				
6♠ Ø -980					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	6	7	6	1	1
ØV	7	5	6	12	8

## MELDINGENE

Igjen er det en skikkelig lang farge, østs sparfarge. Øst har til 3 spar i henhold til systemet, det er sperremelding og viser under åpnings styrke og normalt syv-korts farge. Hånden er imidlertid faktisk litt i sterkeste laget for en slik melding med så god farge og ett ess ved siden av - veldig stikkgivende. Antall stikk er tross alt viktigere enn antall honnørpoeng! Alternativene er åpningen 4 spar som normalt innebærer åtte-korts farge, eller 1 spar som det mangler noen honnørpoeng for. Østs hånd er egentlig bedre enn mange minimums åpningshender uten lang farge. Og det er selvsagt lov både å åpne med 1 spar og 4 spar, det blir spillerens egen vurdering. Det anbefales dog å følge systemet,

dvs. åpne med 3 spar. Vest bør løfte 3 spar til utgangen 4 spar som bør ha meget gode sjanser sett fra vests synspunkt, som kan telle (sannsynligvis) syv sparstikk + 3 hjerterstikk.

## SPILLET

Siden øst som nevnt har en god hånd for sin sperreåpning og tilpasningen er perfekt står det faktisk tolv stikk i sparkontrakt denne gangen. En kløver kan, etter å ha tatt ut motpartens trumfer, kastes fra øst på den tredje hjerterhonnøren. Det eneste spillefører taper er ett stikk i ruter. En grunn til at det faktisk står slem her er at østs singleton ruter er perfekt mot vests fire små. Alle Ø/V sine honnørpoeng er i de tre fargene de trenger dem. I ruter kan N/S kun få ett stikk selv om de har alle honnørpoengene i fargen! Ø/V taper kun ett stikk i en farge de har ingen ting! At det er så gunstig kan ofte være vanskelig å vite under meldingsforløpet, så å melde (kun) utgangen 4 spar er greit.

7	♠ 742				
	♥ AQ9				
	♦ KJ10				
	♣ A1072				
	♠ KJ6			♠ 1095	
	♥ K	+		♥ J863	
	♦ 9862			♦ A74	
	♣ K9654			♣ Q83	
		♠ AQ83			
		♥ 107542			
	♦ Q53				
	♣ J				
3♥ S 140					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	6	7	9	8	8
ØV	7	6	4	5	5

## MELDINGENE

Her vil både syd og vest passe før nord åpner med 1 kløver. Syd svarer 1 hjerter. Et såkalt 1-over-1 svar viser minst 6 honnørpoeng og er ubegrenset oppad i styrke, så åpneren må melde en gang til (svar i ny farge er såkalt kravmelding). Men det – kravmelding – gjelder kun hvis den som svarer ikke har passet først og kan ha veldig sterke kort. Logisk sett er svaret denne gangen begrenset oppad i styrke siden syd har passet først og derfor har maks 11 honnørpoeng. Da er ikke meldingen krav og åpneren kan passe hvis han vet at den samlede styrken ikke rekker til utgang, og det ser ut som en grei kontrakt. Utgang er usannsynlig, så nord kan passe denne gangen med minimum og bra støtte. I slike tilfeller er det lurt å stoppe så lavt som mulig for å minske sjansen for å gå bet i en kontrakt på et høyere meldetrinn.

## SPILLET

Disse N/S-kortene spiller ganske bra i grandkontrakt også, men hjerterkontrakt er best. Siden syd har singleton kløver mot nord's ess, får ikke Ø/V kløverstikk i det hele tatt. Motspillerne vinner for ruter ess, og de må få ett trumfstikk også siden øst har knekten fjerde. Så er det sparfargen hvor det ikke sitter gunstig for spillefører med kongen og knekten bak damen. Det må tapes to stikk i den fargen, men etter det er syds fjerde spar godspilt siden ingen motspiller har flere spar etter tre runder spar er spilt (fargen sitter 3-3). Så det tapes to stikk i spar, ett i hjerter og ett i ruter. Med forsiktig spill bør det altså kunne vinnes ni stikk i hjerterkontrakt. Så denne gangen kunne de spilt både 2 og 3 hjerter uten å gå bet, men sjansen for å gå bet ville vært større jo høyere man byr. Hvis ikke syd hadde passet først måtte nord ha meldt siden svaret 1 hjerter i så fall ville vært ubegrenset oppad i styrke. Nord ville da meldt 1NT eller 2 hjerter andre gangen. En slik andre melding uten hopp fra åpneren vil uansett ha vist vanlig åpningsstyrke (ikke ekstra verdier), og syd ville konkludert med at de samlet ikke er sterke nok til å kunne vinne utgang.

8	♠ A				
	♥ J962				
	♦ K109875				
	♣ 76				
♠ 7432				♠ 1085	
♥ KQ10				♥ A543	
♦ Q2				♦ AJ	
♣ J982				♣ KQ53	
	♠ KQJ96				
	♥ 87				
	♦ 643				
	♣ A104				
3♦x N -100					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	4	8	5	7	6
ØV	9	4	8	6	7

## MELDINGENE

Nord har sekskorts farge og styrke for en svake-2 åpning (2 ruter). Det anbefales dog ikke å bruke svake-2 med fire-korts majorfarge ved siden av. En eventuell fin tilpasning i majorfargen kan i så fall misses. Det kan noen ganger være slik at åpningen på to-trinnet for å sperre for motparten i stedet sperrer makkeren! Å finne tilpasning i majorfarge for å spille med den som trumf har prioritet.

Det behøver imidlertid ikke bli helt galt å åpne med 2 ruter her, men det er normalt best passe. Hvis nord passer åpner øst med 1 kløver. Syd har til innmeldingen 1 spar, for en innmelding forutsetter ikke åpnings styrke. Minimum for innmelding er litt mindre enn åpnings styrke, og det bør innebære minst fem kort i fargen. Vest har da egentlig til svaret 1NT (6-9) mot østs åpning, men vest mangler

sparstopper og bør passe. Da melder nord 2 ruter, en logisk, naturlig melding siden han ikke har mer enn en spar og en god og lang ruterfarge. Syd vet at makkerparet til sammen ikke har nok honnørpoeng til (normalt) å kunne vinne utgang. Med tre-korts ruter mot makkerens farge ser 2 ruter ut til å være en bra kontrakt, så syd passer.

## SPILLET

Delkontrakt i ruter er det beste med disse kortene. En slik trumffarge (her ruter) bør spilles med liten fra de små kortene opp mot honnøren (her kongen) i håp om at den større honnøren (esset) sitter foran. Det er god teknikk. Sitter esset foran gir kongen stikk og kan benyttes til å ta ut trumf fra motparten. Men esset sitter i dette tilfellet bak kongen. Så spillefører må tape to trumfstikk, men ikke mer i den fargen. Det bør bli åtte stikk, kanskje mer om spillefører kan få kastet unna tapere på syds spar etter å ha tatt esset og kommet seg over til syd på kløver ess. På sparstikkene kan det i så fall kaste tapere fra nord, men dette kan forpurres av motparten om de presser ut kløver ess tidlig. I så fall kommer ikke spillefører seg over til syd i tide, fordi spar ess singel blokkerer for sparene hos syd. Spillefører taper derfor (mest sannsynlig) to stikk i hjerter, to i trumf og ett i kløver = 5 tapere, og det blir altså åtte stikk.

9	♠ K854				
	♥ KQ943				
	♦ 9				
	♣ 986				
	♠ Q1092			♠ 763	
	♥ J7	□		♥ 10652	
	♦ J752	—		♦ 43	
	♣ 1043			♣ QJ72	
		♠ AJ			
		♥ A8			
	♦ AKQ1086				
	♣ AK5				
6N N 990					
	♣	♦	♥	♠	N
N	10	12	12	11	12
S	11	:	:	:	:
ØV	2	1	1	2	1

## MELDINGENE

Store kort! Syd har en nydelig hånd, og den er for sterk til å åpne på ett-trinnet. Åpnes med 1 ruter kan det noen ganger gå pass rundt, og syd har med egne kort nok til at det sannsynligvis står utgang N/S.

Med så gode kort har vi åpningen 2 kløver til rådighet. 2 kløver er en sterk, kunstig melding (viser ikke kløver) som i første omgang krever en melding fra makkeren før åpneren forteller mer om kortene sine. Svaret 2 ruter på 2 kløver er også kunstig og sier at svareren ikke har noe spesielt

positivt å fortelle om. Men her har nord mot det han vet om syds styrke en bra hånd. Så nord svarer 2 hjerter, en naturlig, positiv melding som lover minst femkorts farge. Mot en vanlig åpning 1 i farge har ikke nord nok til utgang om ikke den som åpnet med 1 i farge har helt maksimum for åpningen. Men det ville ikke gått pass rundt på åpningen 1 ruter i dette tilfellet, nord ville svart 1 hjerter.

Nords vurdering etter syds åpning 2 kløver viser hvor viktig det er å se kortene sine mot det man vet, eller etter hvert får vite om makkerens kort.

Syd vil over nords svar 2 hjerter (2 kløver – 2 hjerter) melde 3 ruter for å vise fargen sin. Nord melder da fra om sparfargen siden syd godt kan ha spar ved siden av ruterene. Siden syd ikke støtter verken spar eller hjerter finner de ut at de ikke har noen ideell trumftilpasning. Syd bør over nords 3 spar andre gangen si 3NT. Med slike kort hvor det er stoppere over alt, men ingen trumftilpasning i majorfarge ender det som regel i grandkontrakt. Det er ofte lettere å få tak i ni stikk i 3NT (utgang) enn å vinne utgang med minorfarge som trumf da det er 5 kløver eller 5 ruter hvor det må vinnes hele elleve stikk.

Spørsmålet er om N/S greier å melde slem. For det står tolv stikk her.

### **SPILLET**

I spilleføringen i 3NT eller 6NT er det om å gjøre å se hvilke sikre stikk man har, og hvor det kan bli flere stikk. Her peker ruterfargen seg ut. Om den sitter 3-3 hos Ø/V (eller knekten faller) går hele ruterfargen og det blir seks ruterstikk siden verken vest eller øst vil ha noen stor ruter etter syd har spilt toppkortene i fargen. Da står alle de små ruterne hos syd, de er plutselig blitt like gode som ess! Her har imidlertid vest knekten fjerde i ruter og stopper fargen. Det bekymrer ikke spillefører så mye. Riktig spill idet spillefører kommer inn i første stikk er å gå på ruterene. Etter A-K-Q vet syd at vest har igjen en større ruter (knekten) enn syds egne gjenværende kort i fargen. Men ved å gi vest for den knekten godspilles de to gjenværende ruterne hos syd. Dette må gjøres før spillefører har tatt sine ess og konger i sidefargene, for om han tar de andre toppstikkene først godspilles stikk i de fargene til motparten, stikk de kan ta idet de kommer inn på ruter knekt. Med riktig spill får spillefører to sparstikk, tre hjerterstikk, fem ruterstikk etter å ha godspilt fargen med det samme, og to kløverstikk. Det er totalt tolv stikk som er det som behøves for å vinne lilleslem.

---

10	♠ A532				
	♥ 32				
	♦ KJ10753				
	♣ 3				
	♠ 1074			♠ Q9	
	♥ J86			♥ KQ10954	
	♦ A94			♦ Q2	
	♣ J975			♣ Q62	
				♠ KJ86	
				♥ A7	
			♦ 86		
			♣ AK1084		
6♠ S 1430					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	9	11	7	12	7
ØV	4	2	6	1	5

## MELDINGENE

Med så god hjerterfarge kan man noen ganger tillate seg å legge på litt i beregningen av håndens styrke og åpne med 1 hjerter med kun 11 HP. Men å åpne med 2 hjerter er heller ikke feil med dette, for bortsett fra den fine, lange fargen er østs honnrører i sidefargene dårlige. Slike kombinasjoner, damen dobbel eller tredje er ikke helt verd 2HP da det er kort som det på ingen måte er noen garanti for at skal gi stikk. Men det kan selvsagt være nyttige kort likevel mot makkerens kort i fargen så vi må regne med dem idet vi teller opp våre HP.

Syd må melde, og hans alternativer er doubler (opplysende dobling), eller melde inn med kløverfargen. Med kun en liten dobbelton i en umeldt farger er ikke hånden perfekt for opplysende dobling da det blir litt ekkelt om makkeren melder ruter. På den annen side gjør doubler det enklere å finne sparkontrakt da makkeren til den som avgir en opplysende dobling bør prioritere å melde majorfarge fremfor minorfarge. Den som doubler opplysende bør alltid ha minst tre kort i umeldt majorfarge, som oftest fire. Over syds valg av melding har vest så vidt til den enkle støttemeldingen 2 hjerter, men bare så vidt. Det kan bli vanskelig for N/S å finne sparen som er den beste trumffargen her. Men om vest høyner til 2 hjerter og det går pass – pass tilbake til syd kan han forsøke 2 spar. Da må nord innse han har gode kort og bør i alle fall høyne til 3 spar som en utgangsinvitt. Syd har tross alt meldt mye på egen hånd og må derfor ha gode kort! N/S gjør det veldig bra om de kommer seg i den gode utgangen 4 spar.

## SPILLET

Som du ser i analysen under spill-diagrammet, er det mulig å vinne hele tolv stikk i sparkontrakt. Men det betyr på ingen måte at dette er en slem som bør meldes. Utgang er nok meldt. For å få tolv stikk må sparfargen spilles uten taper, og ruterer må spilles spesielt, liten til kongen fremfor å ta finesse. Det valget i ruter er kun tipping. Vest kunne godt hatt damen og øst esset. I så fall ville liten ruter fra syd til finesse med knekten vært riktig spill. Sparfargen bør normalt spilles med esset og liten til

finesse med knekten som er beste sjanse med en slik farge. I dette tilfellet kommer damen på i andre runde etter spar ess og spar mot syd, så akkurat det med null spartaper blir ganske enkelt siden det sitter så fordelaktig. Å finne elleve stikk i 4 spar vil gi god score i dette spillet. Selv å melde 4 spar og vinne den med ti stikk bør N/S være godt fornøyde med.

<b>11</b>		♠ J953		♠ Q10		
		♥ ---		♥ AKQ72		
		♦ J106		♦ 853		
		♣ K95432		♣ QJ10		
♠ 87642		□				
♥ 1093						
♦ Q74						
♣ A7						
		♠ AK				
		♥ J8654				
		♦ AK92				
		♣ 86				
4♣ S 130						
	♣	♦	♥	♠	N	
N	10	8	6	8	7	
S	:	9	:	:	:	
Ø	3	3	7	5	5	
V	:	4	:	:	:	

## MELDINGENE

Her er det lett å se – hvis man ser alle kortene – at N/S bør spille kløver- eller ruterkontrakt. Problemet er at slik systemet er lagt opp kan det bli vanskelig, for nord har med kun 5 HP ikke til noen svarmelding over syds åpning 1 hjerter da svarmelding viser minst 6HP.

Merk at syd skal åpne med 1 hjerter, ikke 1 ruter, selv om hjerterfargen er svak og ruterfargen toppes av A-K. Det er fargelengde som avgjør hvilken farge man åpner med, ikke fargens styrke. Syds håndtype tilsier altså åpning med 1 hjerter med plan om å avgi en ruter melding neste gang. Da viser man minst fem kort i først meldte farge og minst fire kort i den andre, for med 4-4 ville man etter systemet ha åpnet med den lavest rangerte fargen. Så syd sier 1 hjerter og håper å få meldt ruter senere, hvis det da blir noen neste gang i dette tilfellet! For nord har altså ikke de foreskrevne 6+ honnørpoengene til å avgi en svarmelding og gjør ikke noe galt om hun passer. Med litt mer ville svaret 1 spar vært korrekt, ikke 2 kløver (2-over-1) som lover minst 10 poeng. Problemet med å svare med for lite poeng er at åpneren forventer mer og det medfører en risiko for at hun bringer paret for høyt. Det er likevel ikke fullstendig galt å svare 1 spar med dette, og det kan fungere bra i dette spillet.

Hvis nord passer på 1 hjerter - i teorien korrekt melding - er øst happy og lar syd spille kontrakten 1 hjerter. Det blir ikke hyggelig for syd og ender med bet, trolig et par bet.



Hvis nords fraviker «6-poengsregelen» blir det galt om åpneren har lang hjerter og melder 2 hjerter, eller kanskje 3 hjerter andre gangen. Da har nord kun gjort det hele verre. Men det kan være en heldig aksjon å svare 1 spar hvis syd melder noe annet. I dette tilfellet kommer syd tilbake med 2 ruter, og nord passer fornøyd! Det er en mye bedre kontrakt enn 1 hjerter. Å finne den beste delkontrakten som er med kløver som trumf er i praksis umulig. Om nord svarer 2 kløver vil syd trolig presse makkerparet til utgang da hun regner med 10+ poeng for makkerens 2-over-1 svar og selv har syd 15 brukbare poeng.

## SPILLET

I hjerterkontrakt spilt av syd blir det et slit, men det skjer av og til at man havner i håpløse kontrakter. Ruterkontrakt spiller bra. Der kan spillefører trumfe noen hjertere hos nord, og det gir ekstra stikk (stjeler på den korteste trumfhanden) i tillegg til syds trumflengde, og A-K i spar. Kløver konge vil gi stikk om det spilles korrekt, liten fra syd mot kongen i håp om at esset sitter foran.

12

♠ K986  
♥ AQ3  
♦ Q108  
♣ AJ4

♠ Q5  
♥ J986  
♦ J974  
♣ Q98

♠ 73  
♥ 1075  
♦ 6532  
♣ K765

♠ AJ1042  
♥ K42  
♦ AK  
♣ 1032

6N N 1440

	♣	♦	♥	♠	N
NS	10	10	11	12	12
ØV	3	3	2	1	1

Store kort N/S, og dette er en mulig lilleslem. Det vil i så fall være naturlig å spille den med spar som trumf, men slik kortene ser ut kan det vinnes tolv stikk i grandkontrakt også.

## MELDINGENE

Nord åpner med 1NT (15-17). Syd hopper til 3 spar, kravmelding (minst god nok til utgang) og lover minst femkorts spar. Nord støtter sparen, og så blir spørsmålet hvor optimistisk syd er idet han legger sammen poengene og vet de har godt og vel 30 poeng til sammen. Det er litt i minste laget for lilleslem, men det er på grensen spesielt når man har en god trumftilpasning.

(De som bruker den tidligere, nevnte konvensjonen overføring som svar på 1NT kan starte med å si 2 hjerter (overføring) som ber nord melde spar.)

Husk at i spill hvor vi vet det kan stå slem er det mulig å spørre om antall ess med Blackwood-konvensjonen som er meldingen 4NT. Den meldingen spør rett og slett om hvor mange ess makkeren har. Å melde 4NT for å spille den kontrakten er ulogisk, for om det er utgang i grand som skal spilles er det nok å melde 3NT som gir mindre sjanse for å gå bet enn om det meldes 4NT for å spille det. Husk at idet utgang er meldt får man samme poengsum om det blir overstikk, for eksempel 3NT med ti stikk gir like mange poeng som 4NT med ti stikk. Og for eksempel 4 hjerter med elleve stikk gir like mange poeng som kontrakten 5 hjerter med elleve stikk.

## SPILLET

Å vinne tolv stikk forutsetter at sparen spilles uten å tape stikk. Som vi ser med åpne kort, går det bra ved å spille A-K, for damen faller. Da blir det 5 sparstikk, 3 hjerterstikk, 3 ruterstikk og kløver ess, totalt 12 stikk. For å si det på en annen måte, syds hånd er uten taper i spar (hvis sparen tippes riktig), uten taper både i hjerter og ruter. Kløveren kan være problemfargen, men en kløver kan kastes på ruter dame i tredje ruterrunde. Så når det er gjort, med kløver A-J-4 mot gjenværende kun 10-3 dobbelton blir det bare en taper i den fargen.

Det er imidlertid et valg med en slik sparfarge. En motstander kan jo godt ha damen tredje og vil i så fall få stikk hvis det spilles A-K. Med ni kort til sammen i en farge hvor det mangler kun damen er det dog litt bedre sjanse å toppe (spille A-K) enn å legge ned en honnør og ta finessen i fargens andre runde i håp gjette hvor damen tredje befinner seg. Med åtte kort til sammen i fargen vil finesse i fargens andre runde etter først å ha lagt ned en honnør gi den beste sjansen for full uttelling.

13	♠ 42				
	♥ 83				
	♦ Q32				
	♣ AKJ974				
♠ 10653		♠ AK8			
♥ AKJ10	+	♥ Q9765			
♦ AJ94		♦ 8			
♣ 5		♣ 10862			
	♠ QJ97				
	♥ 42				
	♦ K10765				
	♣ Q3				
4♥ Ø -620					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	6	6	2	4	5
ØV	6	7	10	9	7

## MELDINGENE

Her bør Ø/V kunne finne den fine hjerterkontrakten, og de bør ha mulighet til å kunne komme seg i utgangen 4 hjerter selv om de ikke har nok rene honnørpoeng for utgang.

Det spørres litt om nord åpner med 1 kløver, passer, eller sperremelder med 3 kløver. Hun har litt for lite poeng for 1 kløver, men en meget god farge. Å fravike tolv-poengs regelen for åpningsmelding er ikke direkte feil med en hånd som kan produsere mange stikk. Hvis nord åpner med 1 kløver kan øst melde innpå 1 hjerter da en slik innmelding ikke lover åpnings styrke. Hvis øst melder inn 1 hjerter ser vest at de må kunne få veldig mange stikk i hjerterkontrakt!

Meldingsforløpet kan starte på flere andre måter, for eksempel tre passer og 1 ruter fra vest (vi åpner med laveste farge med to eller tre fire-korts farger). Øst kan da melde hjerter (nord melder kanskje inn 2 kløver), og de bør kunne finne hjertertilpasningen. Både øst og vest har sterkere kort enn de honnørpoengene de først telte opp idet de finner ut at de har en fin trumf tilpasning, for de må begge legge til trumfpoeng (fordelingspoeng) siden de vet det skal spilles trumfkontrakt.

## SPILLET

I hjerterkontrakt er det ikke mange tapere. Spillefører bør utnytte trumfene ved å stjele småkort (tapere). Etter et normalt kløverutspill, eller spar dame i utspill bør spillefører så fort som mulig gå i gang med å utnytte trumfene til å få stjelestikk før trumfen tas ut. I så fall kan det bli elleve stikk. Det bør uansett gå greit å få tak i minst ti stikk.

Å ta ut trumfen med det samme, eller om det bør ventes med det er et vanskelig punkt, spesielt for uerfarne spillere. Generelt er det riktig å ta ut motpartens trumf tidlig så man ikke risikerer at en motspiller kan trumfe toppstikk spillefører forsøker å ta i sidefargene. Men i noen litt mer kompliserte spill er det ikke så mange stikk å ta i sidefargene, og da kan det lønne seg å utnytte trumfene, spesielt ved å få tak i stjelestikk på den korteste trumfhånden. Å trumfe tapere og få ekstra stikk på den måten er god spileteknikk. Slike valg i spilleføringer er ikke alltid så enkle, men det kommer med mer spilletrening!

14	♠ K6				
	♥ A752				
	♦ KJ104				
	♣ 987				
♠ A53				♠ J10842	
♥ QJ10986				♥ 4	
♦ 87				♦ A5	
♣ QJ				♣ AK1052	
	♠ Q97				
	♥ K3				
	♦ Q9632				
	♣ 643				
4♠ Ø -420					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	3	7	4	3	3
ØV	10	5	9	10	7

## MELDINGENE

Her har øst åpning, og noen vil kanskje tenke at å åpne med den beste, sterkeste fargen kløver er riktig. Men i systemet er det definert annerledes. Det bør åpnes med lengste farge hvis man har to farger med ulik lengde, uavhengig av fargenes styrke. Med like lange farger brukes disse reglene: Med to eller tre fire-korts farger åpnes med den laveste rangerte (spar, hjerter, ruter og kløver), også uavhengig av hvor gode fargene er. Med 5-5 i to farger åpnes generelt med den høyeste rangerte fargen fulgt av melding i den lavere rangerte neste gang.

Hvis det etter å ha åpnet med 1 i farge meldes en lavere rangert farge neste gang lover man fem kort i den først meldte fargen, for med 4-4 ville det blitt åpnet med den laveste rangerte fargen.

Ø/V kan finne sparkontrakt her, og med meget god spilling kan det bli hele ti stikk. Det er ikke enkelt, og det tror jeg ikke mange får til. Ø/V bør nok helst holde seg i delkontrakt i dette spillet om ikke de skal risikere å gå bet.

**15**

♠ K4  
♥ 96  
♦ QJ9854  
♣ KJ8

♠ 10985  
♥ K1054  
♦ 2  
♣ 10952

♠ J762  
♥ Q873  
♦ A103  
♣ A6

♠ AQ3  
♥ AJ2  
♦ K76  
♣ Q743

5♦ S 600

	♣	♦	♥	♠	N
NS	8	11	6	6	8
ØV	4	2	7	7	4

## MELDINGENE

I dette spillet åpner syd med 1NT og lover med det 15-17 HP og balansert (jevn) fordeling. Det kan med nords kort være naturlig å tenke på å melde den lange ruterfargen. Nord må ikke finne på å melde 2 ruter da det er stoppmelding som svar på 1NT. Nord må i så fall hoppmelde for å vise rutereren. Men med en svarhånd bestående av en minorfarge og ellers ganske balansert fordeling er det ofte bra å spille grandkontrakt. Husk for å vinne utgang i minorfarge må det meldes 5 kløver eller 5 ruter hvor det må vinnes hele elleve stikk. Gjøres det er det ofte større sjanse for å gå bet enn i 3NT hvor man trenger kun ni stikk.

Nords kort mot en balansert 15-17 hånd hos makkeren er gode nok til utgang. Utgangen som ofte vil ha best sjanse med denne typen kort er 3NT. Å svare 3NT på makkerens åpning 1NT er fornuftig her.

## SPILLET

Med beste utspill (hjerter) og riktig motspill kan 3NT betes. Vest har imidlertid tre farger han kan velge å spille ut fra. Det skal lite til før spillefører får sin sjanse. Merk at ruterfargen er glimrende i grandkontrakt, den kan godspilles ved simpelthen å presse ut esset. Da har spillefører fem stikk i fargen idet han kommer inn igjen. I tillegg har han tre sparstikk og hjerter ess, totalt ni stikk. Hvis ikke motspillet er helt perfekt vil N/S vinne denne utgangen.

Det står tilfeldigvis i 5 ruter i dette tilfellet. Det er imidlertid en kontrakt som det skal lite til før det blir bet i med disse kortene. De fleste erfarne turneringsspillere vil havne i 3NT om de sitter N/S i dette spillet.

<b>16</b>	♠ 1083				
	♥ 53				
	♦ J8753				
	♣ Q43				
♠ Q9				♠ J652	
♥ Q98		□		♥ AJ7642	
♦ A94		●		♦ Q2	
♣ KJ862		—		♣ 7	
	♠ AK74				
	♥ K10				
	♦ K106				
	♣ A1095				
3♥ Ø -140					
	♣	♦	♥	♠	N
N	7	8	4	7	6
S	8	:	:	:	:
Ø	5	4	9	6	7
V	:	:	8	5	5

## MELDINGENE

Vest åpner med 1 kløver, og øst svarer 1 hjerter. Syd har gode kort, en hånd som ville vært en 1NT-åpning hvis ingen hadde meldt noe før henne. Man kan også melde inn 1NT etter motpartens åpning da akkurat den innmelding har samme betydning som åpning 1NT. Alternativet til å melde inn 1NT er at syd dobler som når motparten har åpnet og makker ikke har meldt er såkalt opplysende dobling som tar sikte på å finne egen kontrakt. Uansett hva syd velger vil øst når det kommer tilbake til henne melde 2 hjerter. Det er en fornuftig melding og lover ikke all verden, men må bety enn en lang farge. Det behøver ikke bli så galt i hjerterkontrakt selv om vest ikke skulle ha noe særlig i den fargen.

## SPILLET

Her har vest bra kort for hjerterkontrakt. Hvis øst svarer 1 hjerter først, og melder kun 2 hjerter andre gangen viser ikke det sterke kort. Det er bare et forslag til kontrakt. Så vest passer på 2 hjerter, utgang er helt usannsynlig.

Alt etter hvor godt motspillet er og hvordan spillefører legger det opp blir det åtte eller ni stikk i delkontrakt med hjerter som trumf.

<b>17</b>	♠ KQ102				
	♥ K				
	♦ J53				
	♣ QJ1074				
♠ A94		♠ J876			
♥ A952	□	♥ QJ83			
♦ K942		♦ Q1087			
♣ A5		♣ 6			
	♠ 53				
	♥ 10764				
	♦ A6				
	♣ K9832				
4♦ V -130					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	9	3	4	5	5
Ø	4	9	9	8	8
V	:	10	:	:	:

## MELDINGENE

Dette spillet er instruktivt når det gjelder meldingene. Det handler om å finne en bra nok trumftilpasning. Nord åpner med 1 kløver, og syd vet allerede at med så fin kløver mot makkerens farge har de en god trumffarge. Den som vet om en god trumf bør støtte, og så godt som alltid støtte hvis det dreier seg om en majorfarge. Men om svarhånda vet om en trumf tilpasning i minor, kan man likevel først undersøke om man også har en mulig trumf i en majorfarge. Det gjøres ved å svare 1-over-1 i majorfargen sin, og åpneren støtter om han har tilpasning. Det beste er å spille med majorfargen som trumf (det gir flest poeng) hvis man har tilpasning i både en major- og en minorfarge. Så her kan syd svare 1 hjerter for å undersøke om åpneren også har hjerterfarge. Svaret 1 hjerter er kravmelding som viser minst 6 poeng og er ubegrenset oppad i styrke. Det betyr at åpneren må melde en gang til. Syds plan er å støtte kløver på lavest mulig trinn i neste melderunde hvis åpneren ikke støtter hjerteren.

Vest på sin side har imidlertid gode kort og må vurdere om han skal melde seg på i dette meldingsforløpet. Det er ikke utenkelig å si 1NT som 15-17, eller doble opplysende som også er en

god melding her da vest har bra tilpasning til de to umeldte fargene, spar og ruter. Opplysende dobling tar sikte på å finne kontrakt egen vei. Nord som ikke har hjerterstøtte til syd må melde, og sier naturlig 1 spar uansett om vest passer eller dobler. Syd kan jo ha både hjerter og spar! Syd korrigerer da til 2 kløver. Det er ikke en melding som viser sterke kort da han med gode kort burde meldt mer, for eksempel hoppet til 3 kløver, eller noen ganger meldt utgang direkte. Så nord kan passe på 2 kløver nå, og både nord og syd vet at det neppe kan stå noen utgang da deres samlede styrke ikke er god nok til det.

Det bør ende i kløverkontrakt N/S, eller det kan bli ruterkontrakt Ø/V. Ø/V sin beste kontrakt ville faktisk vært med hjerter som trumf. Men hjerterkontrakt kan de neppe finne lenger om syd svarer 1 hjerter! Syds svarmelding 1 hjerter fungerer godt her da det altså gjør det nokså umulig for Ø/V å finne hjerterkontrakt, men intensjonen med hjertermeldingen var dog at syd ville undersøke om N/S hadde kontrakt med den fargen som trumf.

### **SPILLET**

I N/S sin kløverkontrakt tapes ikke mer enn ett stikk i spar, ett i hjerter (nords singleton gjør at Ø/V ikke får fatt i mer enn ett stikk i hjerter), ett i ruter og vest må få for trumfesset. Det blir altså ni stikk, men det kan bli mer om Ø/V ikke får godspilt ruterstikk i tide. Sparfargen er interessant. Hvis det er mulighet for å spille seg frem og tilbake mellom hendene, er det nesten alltid riktig spill sånne farger ved å spille opp mot honnørene som man håper skal kunne gi stikk, i dette tilfellet K-Q i spar. Det gir best uttelling om motpartens større kort sitter foran egne honnører. Så fargen bør angripes fra syd med liten opp mot nords sparhonnører. Hvis vest tar for esset, står både kongen og damen etterpå. Hvis vest legger liten, vinner spar konge eller dame stikk. Senere spilles nok en liten spar fra syd mot den gjenværende honnøren hos nord, og også den vil gi stikk enten vest tar for esset (da legges liten fra nord), eller vest legger liten (da vinnes med spar dame). Dette er god spilleteknikk og gir to sparstikk når det sitter slik - esset foran. Hvis spillefører starter med for eksempel kongen stikker vest den med esset, og spillefører får kun ett sparstikk for spar dame.

---

18	♠ 965				
	♥ 876				
	♦ 1073				
	♣ A972				
♠ J102				♠ 43	
♥ K52				♥ 109	
♦ KQ82				♦ J654	
♣ 643				♣ KJ1085	
	♠ AKQ87				
	♥ AQJ43				
	♦ A9				
	♣ Q				
5♠ S 650					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	6	6	11	11	8
ØV	7	7	2	2	2

## MELDINGENE

Her har syd en meget sterk hånd, 22 HP og to veldig gode og stikkgivende farger. Valget blir om hun skal åpne med 1 spar, eller 2 kløver som er den sterke, kunstige kravmeldingen i systemet (lover ikke kløverfarge).

Hvis syd åpner med 2 kløver – krav – må nord svare og sier 2 ruter som også er en kunstig melding (lover ikke ruter), et avventende svar for at den sterke åpningshånden skal ha mulighet til å fortelle mer om sin håndtype. Syds plan er å melde begge fargene sine. Med 5-5 startes med høyeste rangerte farge, her spar. Det starter altså med 2 kløver (S) – 2 ruter (N), og 2 spar fra syd. Over den meldingen (2S) som lover minst femkorts farge bør nord støtte sparfargen. Så snart vi vet om minst åtte korts tilpasning i majorfarge er det fornuftig å støtte med det samme. N/S bør komme seg i den gode utgangen 4 spar.

Hvis syd åpner med 1 spar kan det gå pass rundt. Da blir det delkontrakt selv om det viser seg å være en god utgang med spar eller hjerter som trumf. Det er nettopp det den sterke, kunstige åpningen 2 kløver tar sikte på, å melde på en måte som gjør at det ikke risikeres en tidlig pass fra makker da det kan føre til at vi går glipp av en utgang.

## SPILLET

I sparkontrakt (eller hjerterkontrakt) N/S, tapes kun ett stikk til hjerter konge og ett stikk må avgis etter hvert i ruter. Det betyr at utgang bør vinnes med ett overstikk.

Hjertefargen er en finessekombinasjon. Det er bra å forsøke finessen i håp om at øst har kongen.



I dette spillet har imidlertid vest hjerter konge og spillefører må tape ett stikk i fargen. Det er likevel viktig å prøve å få maks uttelling, for så mange stikk som mulig vil gi en god score sammenlignet med de fleste andre som kanskje får ett stikk mindre.

19

♠ 9  
♥ J865  
♦ AK102  
♣ 8754

♠ K8765  
♥ Q92  
♦ 63  
♣ J92

♠ 1042  
♥ AK10  
♦ 9754  
♣ AK10

3♥ S 140

♠ AQJ3  
♥ 743  
♦ QJ8  
♣ Q63

	♣	♦	♥	♠	N
NS	9	10	9	6	7
ØV	4	3	4	7	6

### MELDINGENE

Syd åpner med 1 ruter selv om fargen er svak. Det er jo den eneste fargen syd har fire kort i. Vest passer, og nord har rutertilpasning. Men likevel er det korrekt å svare 1 hjerter først i tilfelle syd har fire kort i den fargen også. Dette er nok et eksempel på det med først å undersøke om det er majortilpasning, selv om man allerede har oppdaget en tilpasning i minorfarge. Men vi gjentar at hvis man har god nok tilpasning til en majorfarge er det bare å støtte med det samme!

Nords svarer altså 1 hjerter og har en plan er å støtte ruterer neste gang hvis ikke syd også har hjerter og støtter nords farge.

Etter 1 ruter – 1 hjerter har syd et valg om å støtte hjerteren (selv om hun har bare tre kort i fargen), eller melde 1NT for å vise 12-14 og balansert hånd – en veldig beskrivende melding. Med mer enn 14 HP og balansert hånd ville syd ha åpnet med 1NT (15-17), så laveste mulige grandmelding fra åpneren andre gang viser mindre enn grandåpning. Hvis syd melder 1NT i andre melderunde korrigerer nord til ruterkontrakt ved simpelthen å si 2 ruter. Med sterkere kort måtte nord ha varslet om sterkere kort, for eksempel ved å hoppe, eller melde utgang direkte. Så syd kan trygt passe på 2 ruter, makkerparet kan ikke ha nok samlet styrke til utgang.

### SPILLET

Ruterkontrakt N/S er glimrende sammenlignet med grandkontrakt hvor Ø/V kan ta fem sparstikk. I ruterkontrakt får Ø/V kun ett sparstikk siden nord har singleton spar!

Det er en mulighet i hjerter som kan forsøkes, igjen en finessevariant. Ø/V har kun damen i hjerter, og hvis øst har det kortet kan det fiskes opp. Men vest har i dette tilfellet hjerter dame og må få stikk for det kortet. Ø/V får likevel ikke mer enn ett stikk i spar, ett i hjerter og ett i trumf hvis spilleføringen er god. En kløver kan senere i spillet kastes fra syd på godspilt hjerterstikk hos nord. N/S bør vinne minst ni stikk i delkontrakt i ruter, og med perfekt spilleføring kan det bli ti stikk.

20	♠ K65432				
	♥ Q743				
	♦ 105				
	♣ 4				
♠ AQ		+		♠ J9	
♥ J8				♥ A95	
♦ 842				♦ J93	
♣ AK10965				♣ QJ732	
	♠ 1087				
	♥ K1062				
	♦ AKQ76				
	♣ 8				
4Nx V 500					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	5	10	10	9	5
ØV	8	3	2	2	8

## MELDINGENE

N/S har her mange stikk i majorkontrakt, men det er ikke en gang sikkert de kommer skikkelig med i meldingene, og Ø/V får spille kontrakt. Hvis vest åpner med 1 kløver og nord passer vil antagelig øst støtte vests kløver. Da kan syd doble opplysende siden han har bra tilpasning til alle de umeldte fargene og åpningsstyrke. Noen vil sikkert heller melde inn ruter med syds kort, men opplysende dobling er fleksibelt da det åpner for spar-, hjerter- eller ruterkontrakt egen vei.

Hvis nord melder inn med sparfargen sin over vests åpning behøver ikke syd nevne ruterfargen, for innmelding lover minst femkorts farge. Syd vet i så fall at sparkontrakt er bra og har i så fall veldig gode kort (i en sparkontrakt) og må vurdere utgang!

## SPILLET

N/S kan i teorien vinne ti stikk i hjerterkontrakt og ni stikk i sparkontrakt i dette spillet. I praksis er det kanskje større sjanse for at det blir ti stikk i sparkontrakt da det må finnes et meget godt motspill av Ø/V hvis de for egen maskin skal kunne holde N/S nede på ni stikk i sparkontrakt. I hjerterkontrakt må hjerteren tippes for å unngå to tapere i trumffargen. Med åpne kort er det lett å se at etter å ha presset ut hjerter ess med for eksempel liten til damen og esset er det «bare» å toppe ut vest knekt så står N/S sine gjenværende hjertere. Å ta en finesse med tieren andre gangen gir imidlertid bedre sjanse, men det blir feil i dette tilfellet da spillefører i så fall taper to hjerterstikk. Merk at sparfargen er et eksempel på et ofte forekommende tema i spilleføringer; om hvordan spille farger hvor det mangler en eller flere honnører. Teknikken er å spille opp mot den honnøren en ønsker skal gi stikk

(her: spar konge) i håp om at den større honnøren (her esset) sitter foran kongen. Med spar fra syd hjelper det ikke vest hva han gjør, kongen vil gi stikk. Og siden spar sitter 2-2 får Ø/V kun ett sparstikk om det spilles korrekt. Merk at om det spilles spar fra nord, enten kongen først, eller liten fra nord vil Ø/V få to sparstikk.

Dette med å spille opp mot honnører en ønsker skal gi stikk er god spilleteknikk. Men om en farge består av for eksempel KQJ10 mot kun småkort på andre siden spiller det ingen rolle hvilken side en starter fargen fra. Da er det bare å presse ut esset så står de andre kortene i fargen så snart man kommer inn igjen. Men med for eksempel K-Q-2 mot småkort på andre siden bør det hvis mulig spilles fra de små kortene opp mot K-Q-2 så får man to stikk om esset sitter foran. Spilles kongen eller damen først bli man etter at motparten har stukket det kortet med esset sittende igjen med kun den andre honnøren og får kun ett stikk i fargen.

21	♠ K103				
	♥ AQ7				
	♦ AK5				
	♣ 9753				
♠ AJ65		♠ Q4			
♥ 1085		♥ 943			
♦ Q1064		♦ 973			
♣ Q2		♣ J10864			
	♠ 9872				
	♥ KJ62				
	♦ J82				
	♣ AK				
4N S 630					
	♣	♦	♥	♠	N
N	8	8	10	9	9
S	:	:	:	10	10
ØV	5	5	3	3	3

## MELDINGENE

Her vil nok en gang en viktig konvensjon i systemet vårt kunne benyttes, Stayman 2 kløver som svar på grandåpning. Og det (1NT) har nord til her med sine 15 HP og balansert (jevn) fordeling. Syd legger først sammen det han vet om nordts kort (15-17) med sine egne poeng (12) og konkluderer med at de har 27, 28 eller 29 poeng til sammen. Det tilsier utgang. Syd kan melde 3NT direkte, men vet ikke sikkert om det er trumftilpasning med minst åtte kort til sammen i en majorfarge. Hvis det er det, gir det ganske ofte minst ett stikk mer i trumfkontrakt enn i grand. Så syd kan undersøke om det er slik trumftilpasning i en majorfarge med Stayman-konvensjonen, svaret 2 kløver som er en kunstig svarmelding (lover ikke kløver). Det spør simpelthen grandåpneren om han har en majorfarge. Nord benekter i dette tilfellet det med 2 ruter (også en kunstig melding). Da konkluderer syd med å melde det han vet de til sammen har gode nok kort til, utgangen 3NT. Hvis nord hadde sagt 2 hjerter eller 2 spar over svaret 2 kløver (Stayman) ville syd avsluttet meldingene med å melde utgang i den fargen.

## SPILLET

Tilfeldigvis er det flest stikk i hjerterkontrakt i dette spillet. Men N/S har kun syv hjerter til sammen og to balanserte hender. Da er det naturlig, og som oftest best å spille grandkontrakt som i dette tilfellet kan være litt sårbar om det kommer kløverutspill. Det bør likevel bli ni stikk i grand da spar konge etter hvert vil gi ett stikk, det er fire hjerterstikk og spillefører rår over A-K i begge minorfargene = totalt 9 stikk.

**22**

♠ K962  
♥ 10  
♦ AJ9652  
♣ 54

♠ AQ8  
♥ 9653  
♦ 43  
♣ KQ108

♠ J1054  
♥ KJ82  
♦ 108  
♣ A73

♠ 73  
♥ AQ74  
♦ KQ7  
♣ J962

4♦ S 130

	♣	♦	♥	♠	N
NS	6	10	5	7	8
Ø	6	3	7	6	5
V	:	2	:	:	:

## MELDINGENE

Her åpner syd med 1 kløver etter pass fra giveren, øst. Vest har ikke nok til å melde inn, og det er heller ikke gunstig å melde seg på i meldingene med fargelengde i motpartens åpningsfarge. Nord svarer 1 ruter. Syd forteller om hjerterfargen med 1 hjerter, for nord kan jo godt ha hjerter i tillegg til ruterfargen sin. Paret kommuniserer godt og undersøker om de har trumftilpasning, som allerede nevnt er det spesielt viktig da det kan vise seg at de har tilpasning i en majorfarge. Nord kan så si 1 spar (syd kunne også hatt sparfarge). Syd har ikke tilpasning til spar, og foreslår 1NT med sin balanserte hånd. Nord bør vurdere det slik at det kan være bedre å spille ruterkontrakt enn grand med sin ubalanserte hånd og sier 2 ruter med sin lange farge. Ingen har hoppet og derfor har ingen av dem vist ekstra styrke, så makkerparet bør nå vite at det ikke kan stå utgang. De stopper i 2 ruter som er en veldig fin delkontrakt – godt meldt!

## SPILLET

I grandkontrakt N/S kan Ø/V få fire kløverstikk og for spar ess. I ruterkontrakt får ikke Ø/V mer enn to kløverstikk siden nord har dobbelton kløver og kan trumfe i tredje runde kløver.

Igjen er det slik at en farge må spilles opp mot en honnør en ønsker skal gi stikk om det sitter gunstig, i dette tilfellet sparfargen. Og vest har spar ess gir kongen stikk, og slik sitter det denne gangen.

Det er mulig å få hele ti stikk i ruterkontrakt. Spillefører (nord) forsøker å godspille sin egen hånd og har et par små spar som det må gjøres noe med om de ikke skal gi tapere. Minst en kan trumfes hos syd. Og å trumfe tapere (småkort) på den korteste trumfhånden gir ekstra stikk! Det er også en mulighet i hjerter, en finesse med A-Q. Liten til damen - finesse - fungerer godt om øst har kongen. Gjøres det kan en spar kastes på hjerter ess og en spar trumfes hos syd. Noen får sikkert kun ni stikk i ruterkontrakt, likevel et greit resultat, men med maksimal spilleføring blir det ti stikk.

23	♠ Q864				
	♥ 8764				
	♦ A10				
	♣ J73				
♠ K93		+		♠ AJ1072	
♥ AJ1095		+		♥ 2	
♦ 863		+		♦ KJ95	
♣ A9		+		♣ K65	
	♠ 5				
	♥ KQ3				
	♦ Q742				
	♣ Q10842				
5♠ V -650					
	♣	♦	♥	♠	N
NS	6	3	2	2	2
ØV	7	10	9	11	10

## MELDINGENE

Her bør det bli sparkontrakt Ø/V, og siden vest åpner bør de ha mulighet for å komme seg i utgang. For øst vet idet vest åpner at de samlet har omtrent styrke nok til utgang om ikke åpneren har absolutt minimum. Finner de spartilpasningen kan dessuten øst legge på trumfpoeng for sin single hjerter, og da vet han at de har nok poeng til sammen til at utgang skal kunne ha bra sjanser.

Vest åpner med 1 hjerter, og øst svarer 1 spar. Nå kan vest melde 1NT som viser 12-14 siden han ikke åpnet med 1NT, eller støtte sparen. Støttes sparen direkte – de har tross alt minst syv spar til sammen – bør øst gå i utgang. Om vest sier 1NT andre gangen sier øst 2 ruter, eller kanskje 3 ruter siden han er såpass sterk. Om øst melder spar først og så ruter neste gang bør vest gi preferanse til spar (støtte sparen), i alle fall andre gangen! Altså bør de finne spartilpasningen, og trumfkontrakt (spar) er mye bedre enn grand i dette tilfellet.

## SPILLET

Det går an å få hele elleve stikk i sparkontrakt, men det er langt ifra enkelt i praksis. Det er to viktige poeng i spilleføringen her. Kløver A-K gir to sikre stikk, men østs tredje kløver kan bli en taper om trumfen tas ut tidlig.

Øst blir på en måte hoved-hånd som skal forsøkes spilles god. Det er imidlertid en stjeleverdi som vi sier, dobbelton kløver hos vest. Før trumfen tas og vest blir uten trumf kan det spilles kløver ess, kløver til kongen og den siste lille kløveren til stjeling. Godt spilt! Det trumfsticket – på den korteste trumfhånden – gir ett ekstra stikk fordi spillefører fortsatt har sine fem trumf i behold på hånden.

Sparfargen isolert sett er også interessant. Normalt bør en slik farge spilles med kongen etterfulgt av liten til finesse i håp om å fiske opp damen. Det er dog ingen garanti, syd kan jo ha spar dame. Men det handler om å spille farger på best mulige måte i håp om å få flest mulige stikk. Det er mange variasjoner her, og mye å tenke på for ferske spillere. Men det vil komme med mer erfaring og spilletrening!

I praksis vil neppe noen få elleve stikk i sparkontrakt. Fordi nord har fire trumf blir det vanskelig å unngå trumftaper om en trumf hos vest brukes til å trumfe den nevnte kløvertaperen. Det er ikke sikkert mange som får ti stikk heller. Det er nemlig mye «arbeid» for å få tak i alle de mulige stikkene i dette spillet.

24

♠ J2  
♥ AK10932  
♦ AJ9  
♣ 97

♠ 987543  
♥ 6  
♦ K32  
♣ J53

•

♠ 106  
♥ 854  
♦ 65  
♣ AKQ1084

♠ AKQ  
♥ QJ7  
♦ Q10874  
♣ 62

5♥ N 450

	♣	♦	♥	♠	N
NS	5	11	11	7	7
ØV	7	0	0	6	0

### MELDINGENE

Vest har ikke helt nok til en svake-2 åpning i spar så etter pass fra vest åpner nord med 1 hjerter. Øst bør melde inn 2 kløver, eller kanskje hoppe til 3 kløver. Et hopp til 3 kløver som innmelding er på samme måte som åpning med 3 kløver en sperremelding, under åpnings styrke og normalt syv-korts farge. Øst har kun seks kort i fargen, men en veldig god farge. Og å sperre gjør det ofte vanskelig for motparten, det er nettopp hensikten med sperremeldinger! Men «bok-meldingen» med østs kort er nok innmeldingen 2 kløver.

Syd vet ved å legge sammen det han vet om makkerens kort (åpningsstyrke) og egne kort at de har styrke nok til utgang til sammen. Han kan støtte hjerteren direkte med kun tre-korts, men hvis åpneren etter systemet kan ha kun fire kort i hjerter (noen bruker femkorts majoråpninger) kan syd i stedet svare 2 ruter. Ny farge som svar er kravmelding og på to-trinnet (2-over-1) lover det minst 10 HP og er ubegrenset oppad. Åpneren må derfor melde en gang til. Støttes hjerteren direkte må en huske på at å støtte til for eksempel 2 hjerter ikke er krav, det er kun en enkel høyning som viser 6-10 poeng. Og å støtte med hopp til 3 hjerter er utgangsinvitt som viser ca. 11-12.

Hvis syd starter med å svare med ny farge, 2 ruter, vil nord melde hjerteren en gang til for å fortelle om ekstra lengde i fargen. Da kan syd avslutte med å melde utgangen 4 hjerter.

## **SPILLET**

Det kan bli elleve stikk i 4 hjerter med riktig spill. Øst spiller ut en stor kløver og bør skynde seg å ta det andre kløversticket også. Hvis hun ikke gjør det, kan spillefører få kastet en kløver hos nord i tredje runde spar.

De to kløverstikkene er alt Ø/V bør få hvis spillefører kjenner igjen den muligheten denne ruterfargen gir. Etter å ha tatt ut motpartens trumf kan en ruterfinesse forsøkes. Det gjøres ved å spille ruter fra syd til knekten, eller spille ruter 10 (eller dame) fra syd og legge liten om ikke vest dekker med kongen. Dekker vest med kongen stikkes med ruter ess og det tapes ikke ruterstikk. Hvis vest legger liten legges liten fra nord også, og ruter konge blir sittende på mellomhånd – det kortet fiskes effektivt opp. Merk at om spillefører starter ruterspillingen fra nord må vest få ett stikk for ruter konge. Finesse som en mulighet for ett ekstra stikk er avhengig av at et nøkkelkort i fargen, i dette tilfellet ruter konge sitter plassert foran, eller som vi sier i saks (her hos vest).

De som avslutter turneringen med å spille 4 hjerter med elleve stikk bør være veldig fornøyde - godt meldt og spilt! Og de som sitter Ø/V, men som kanskje spiller mot noen som klarer elleve stikk i 4 hjerter bør ta det med fatning selv om de ikke får så mange turneringspoeng på spillet. De har i alle fall sett på god bridge og noe de kan lære av selv!

Andre som ikke fikk full klaff i dette eller andre spill i turneringen bør ikke bekymre seg så mye. Bedre spilling og mer klaff i meldingene kommer med mer erfaring!

3. februar 2023

GeO Tislevoll