

Kapittel 11 - Sterke åpninger

Spill 1

KJ53
KQJ9
865
85
1087 AQ
10843 A52
1042 KQJ97
K72 A64
9642
76
A3
QJ1093

Giver: Nord

Tema: 2NT-åpning

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
pass	2NT (20hp)	pass	pass
pass (3hp)			

Kommentar: Øst har 20 hp, og en balansert hånd, og åpner derfor i 2NT. Vest har kun 3 hp, og vet derfor at de har maks 24 hp til sammen, som er for lite for utgang, og siden hen ikke har en femkorts farge i major, så passer hen.

Poeng for motspillerne: Syd spiller ut fra sin lengste farge, og spiller toppen av sekvens, altså KIQ. Når hen kommer inn på ruA, er det lurt å fortsette å godspille kløveren, og håpe på at makker kan spille en ny kløver når hen kommer inn.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sikre stikk, og kommer fram til ett stikk i spar, ett i hjerter og to i kløver, altså fire stikk. Med så god ruter, så kan man godspille fire stikk i ruter, for å få de åtte stikkene man trenger. Det som er viktig å huske på er at man godspiller stikk før man tar sine sikre stikk, sånn at motparten ikke kan hente mange stikk først. Derfor er det lurt å begynne å spille ruter med en gang. Etter at man har tatt ruterstikkene er det mulig å ta sparfinessen for å få et overstikk.

Spill 2

Q965
109
10843
963
K42 A107
KQ86 AJ72

KQ52 AJ7
75 AK4
 J83
 543
 96
 QJ1082

Giver: Øst

Tema: Stayman og Blackwood

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	2NT (21hp)	pass	3kl (13hp)
pass	3hj	pass	4NT (14htp)
pass	5kl	pass	5hj
pass	6hj	pass	pass
pass			

Kommentar: Øst har 21 hp, og åpner i 2NT. Vest har gode kort, og lurert på om de har tilpass i major. Siden vest har fire kort hjerter, så kan hen melde 3kl, Stayman, for å sjekke om makker også har fire hjerter. Øst har fire kort hjerter, og svarer derfor 3hj. Nå vet vest at de har tilpass i hjerter, og kan derfor telle trumfpoeng, og ser da at hen har 14 htp. Sammen med makker sine 20-22 htp blir det 34-36 htp til sammen. Grunnen til at vest vet at øst ikke kan ha mer enn maks ett trumfpoeng er fordi øst åpnet i NT, og da kan man maks ha en dobbelton. Med 34-36 htp har man nok honnørpoeng til å spille lilleslem, men det er lurt å sjekke at man ikke mangler to ess, derfor melder vest 4NT, Blackwood, som spør om antall ess. Øst melder 5kl, som viser null eller fire ess, og når vest melder 5hj ber hen øst passe med null, og melde slem med fire ess, derfor melder øst 6hj.

Poeng for motspillerne: Syd spiller ut toppen av sekvens, altså klQ. Hvis spillefører spiller riktig etterpå er det ikke noe motspillerne kan gjøre, spillefører har alle 13 stikkene. Om spillefører ikke kaster en spar på ruter er det viktig at Nord-Syd beholder sparene sine, så spillefører ikke får for en liten spar.

Poeng for spillefører: Som vanlig teller spillefører sikre stikk. Det er to stikk i spar, fire i hjerter, fire i ruter og to i kløver, totalt tolv stikk, så lenge motstanderne ikke får noen stjeling. Det betyr at spillefører bør starte med å ta ut trumfen. Denne gangen sitter trumfen fordelt 3-2, og det holder derfor å spille tre runder med trumf, så kan man bruke den siste trumfen til å trumfe en kløver. Hvis man også trumfer en kløver får man 13 stikk, og ett overstikk.

Spill 3

 AKQ
 A85
 KJ104
 K42
42 1087

Q10763 KJ9
73 A85
A986 QJ103
 J9653
 42
 Q962
 75

Giver: Syd

Tema: Overføring

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		pass	pass
2NT (20hp)	pass	3hj (3hp)	pass
3sp	pass	pass	pass

Kommentar: Nord har 20 hp, og åpner i 2NT. Syd har lite honnørpoeng, men med fem kort i major kan man overføre selv om man er veldig svak, og syd melder derfor 3hj, som viser minst fem spar. Nord gjør som hen får beskjed om, og melder 3sp. Nå vet ikke syd om de har tilpass, og kan derfor ikke telle trumfpoeng, og vet da at sammen med makker har de kun 23-24 hp, som er for lite til utgang, og syd passer derfor 3sp.

Poeng for motspillerne: Øst spiller ut fra sin beste farge, med toppen av sekvens, og spiller ut klQ. Vest ser da at spillefører må ha klK, siden øst hadde spilt ut klK om hen hadde den også i sekvensen. Det betyr at spillefører må få for klK uansett, og det er derfor lurt å ta for klA, så det ikke forsvinner en kløvertaper fra blindemann før vest rekker å ta for klA. Etterpå er det viktig at minst en av motspillerne beholder minst to hjerter, sånn at ikke spillefører får et billig hjerterstikk, da blir det ti stikk.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sine sikre stikk, og har fire stikk i spar og ett stikk i hjerter. I tillegg får man et femte sparstikk så lenge ikke sparen sitter 5-0 hos motstanderne. Man kan også godspille tre ruterstikk. Med kløver ut, så vet spillefører at hen må få ett kløverstikk, siden hen enten får det første stikket, eller så må vest stikke opp på klA, og så får hen et stikk etterpå. Det betyr at spillefører har gode sjanser på ti stikk. Noe av det som kan skape problemer er om motparten får en stjeling, derfor bør man starte med å ta ut trumfen. Etter at det er gjort, bør man godspille ruterstikk, ved å gi bort et stikk til ruA. Når det er gjort, så kan man ta sine ti stikk.

Spill 4

 J1063
 9754
 542
 103
975 Q84
82 QJ1063
A108 97

A9654 K87
AK2
AK
KQJ63
QJ2

Giver: Vest

Tema: Sterke hånda melder 2NT

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			pass
pass	pass	2kl (23hp)	pass
2ru (1hp)	pass	2NT	pass
pass	pass		

Kommentar: Syd har 23 hp, og åpner derfor i 2kl. Nord har 1hp, som er mellom 0-5, og melder derfor 2ru, som kun forteller om styrken, og ikke sier noe om ruterfargen. Siden syd har en balansert hånd, og mellom 22-24 hp, så melder hen 2NT. Nord legger sammen honnørpoengene til paret, og ser at de har 23-25 hp, det betyr at om makker har helt maks skal de i utgang, men siden det ikke er mulig å invitere til 3NT når man allerede er i 2NT, så må man ta et valg selv. Siden man ikke skal i utgang når makker har 22-23, men kun skal ut når makker har 24, så er det større sjanse for at de ikke har nok honnørpoeng, så nord passer 2NT.

Poeng for motspillerne: Vest spiller ut fra sin lengste farge, som er kløver. Siden hen ikke har en sekvens, så spiller hen ut kl4, som er det minste kortet, og lover en honnør i fargen. Øst husker at man skal legge høyt i tredje hånd, og legger derfor klK, som hen får for. Det er ofte lurt å fortsette i fargen makker har spilt ut, så hen spiller en ny kløver. Nå kan vest stikke opp med klA, og spille en til liten kløver, for å godspille resten av kløverene sine, siden alle de siste kløverne blir spilt den tredje runden. Når vest da kommer inn på ruA, så kan hen ta de to siste kløverstikkene, og Øst-Vest får da fem stikk.

Poeng for spillefører: Spillefører teller sikre stikk, og har to stikk i spar og to stikk i hjerter, totalt fire sikre stikk. Den beste sjansen for å godspille stikk er i ruter. Ved å spille ruter fra topp kan man helt sikkert godspille to ruterstikk, i tillegg kan man få to ruterstikk til om ruterer sitter fordelt 3-2 hos motstanderne. Hvis motstanderne spiller kløver kan man også få et kløverstikk. Det blir da ni stikk, men hvis motspillerne starter med tre runder med kløver, så kan de ta fem stikk før spillefører rekker å hente ni stikk, men man vil fortsatt få de åtte stikkene man skal ha.

Spill 5

3
A964
943
KJ864

AKQ62

84

Q107 KJ532
AKQ5 106
7 Q532
 J10975
 8
 J872
 A109

Giver: Nord

Tema: Svare 2 i major over 2kl

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
pass	pass	pass	2kl (20hp)
pass	2hj (6hp)	pass	3hj (22 htp)
pass	4hj (8htp)	pass	pass
pass			

Kommentar: Vest har 20 hp, men med en ubalansert hånd kan hen ikke åpne i 2NT, så hen åpner i 2kl. Øst har 6 hp, som er nok til å melde sin egen farge, så hen melder 2hj, og viser minst fem hjerter. Siden øst har minst fem hjerter, så trenger ikke vest mer enn tre hjerter for å ha støtte, og når man har støtte i major, så skal man støtte makker, og ikke vise sin egen farge. Vest melder derfor 3hj. Med tilpass så kan øst telle trumfpoeng, og har da 8 htp, men med mindre vest har mye tillegg, så skal det en del til at det står slem, så øst melder 4hj, også kan heller vest melde videre om hen har mye ekstra. Selv med to trumfpoeng, så har ikke vest så mye ekstra, så vest passer 4hj.

Poeng for motspillerne: Siden singeltonen til syd er i trumf, så er det ikke lurt å spille ut den, og syd spiller derfor heller ut toppen av sekvens fra sin lengste farge, altså spJ. Siden spar var kortfargen til nord, så håper nord på at det kan være mulig å få en stjeling. Syd ser at siden det er så mange spar i bordet, så har makker og spillefører kun tre stykker til sammen, så da er spørsmålet hvem som har to og hvem som har en spar. Nord må stikke med hjA først, andre eller tredje runde med hjerter, sånn at hen har en liten hjerter igjen å stjele med om makker kommer inn. Når hen kommer inn på hjA er det viktig å prøve å få til at syd kommer inn, så nord kan få stjelingen sin. Siden blindemann har ess, konge og dame i ruter, så ser det vanskelig ut å få inn syd i kløver, så det beste håpet er å prøve å spille en kløver, og håpe på at syd greier å fortsette med en spar som nord kan stjele. Hvis Nord-Syd greier å spille på den måten får de minst tre stikk, og det er gode sjanser for at de kan få et stikk til på slutten, fordi det er problemer for spillefører å få hentet alle stikkene.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle de sikre stikkene sine, og ser tre stikk i spar og tre stikk i ruter. I tillegg kan hen sannsynligvis få fire stikk i hjerter, så lenge hjerteren ikke er fordelt 5-0 hos motstanderne, så her kommer problemet om motspillerne får en stjeling. For å unngå at motspillerne får en stjeling er det lurt å spille trumf med en gang. Hvis motspillerne ikke får en stjeling kan man ta fire runder med trumf, og etterpå at for ess, konge og dame i både spar og ruter, og kaste kløvertaperne, så blir det ti stikk. Om motstanderne får en stjeling i spar, så er det mulig å prøve å trumfe en kløver, men det er vanskelig å komme seg inn på hånda til spillefører, så det er ikke helt enkelt. Det er mulig å

gjøre ved å trumfe en liten spar, men da må man passe på at man ikke tar for en sparhonnør først, for da kan nord trumfe den også, så selv om vi kan trumfe over, så har vi plutselig mistet enda et stikk. Det er derfor fort gjort for spillfører å gå beit.

Spill 6

QJ102
A8
10874
Q96
AK6 87
J2 Q109753
KQJ 92
AKJ82 1073
9543
K64
A653
54

Giver: Øst

Tema: Overføring over 22-24 NT

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	pass	pass	2kl (22hp)
pass	2ru (2hp)	pass	2NT
pass	3ru (4htp)	pass	3hj
pass	4hj	pass	pass
pass			

Kommentar: Vest har en balansert hånd, men er for sterk for å åpne i 2NT, og åpner derfor i 2kl. Øst har kun 2 hp, og melder derfor 2ru, for å fortelle at hen har maks 5 hp. Nå melder vest 2NT for å vise en balansert hånd, med 22-24 hp. Siden øst har seks kort hjerter, og vet at vest må ha minst to, siden hen har en balansert hånd, så vet øst at de har tilpass, og kan derfor telle trumfpoeng, og har da 4 htp. Sammen med makker sine minimum 22 hp, så har de minst 26 hp til sammen, som er nok til å melde utgang. For å komme i en hjerterkontrakt, så starter øst med å melde 3ru, som viser minst 5 hjerter, og sier ingenting om styrken. Vest svarer da den obligatoriske meldingen 3hj, som øst løfter til 4hj, siden de hadde nok htp til å spille utgang.

Poeng for motspillerne: Nord spiller ut toppen av sekvens fra sin beste farge, altså spQ, og både nord og syd kan fortsette å spille spar når de kommer inn, men siden det kun er to spar hos blindemann så får de ikke noe godspilte sparstikk. Hvis spillfører spiller riktig får de kun to hjerterstikk og et ruterstikk.

Poeng for spillfører: Spillefører starter som vanlig å telle sikre stikk, og kommer fram til to stikk i spar og to stikk i kløver, som betyr at hen mangler seks stikk. Etter å ha gitt bort til hjA og hjK får spillfører sannsynligvis fire hjerter stikk, som betyr at man kun mangler to stikk.

Det kan enten komme i ruter, ved å gi bort til ruA, så kan man få to ruterstikk, eller så kan man ta kløverfinessen. Ved å gi bort til ruA, så kan man helt sikkert få to ruterstikk, mens om man satser på å få det ekstra sticket ved å ta kløverfinessen, så går det kun halvparten av gangene, når klQ sitter hos syd. Det betyr at det er bedre å gi bort et ruterstikk og ta sine ti stikk, i stedet for å ta kløverfinessen og risikere å gå beit, for om kløver finessen ikke går, så kan motspillerne ta to hjerterstikk, ett ruterstikk og ett kløverstikk, også får spillefører kun ni stikk.

Spill 7

	J85
	972
	KQ1052
	32
973	A1042
K10654	J8
43	986
J75	K1086
	KQ6
	AQ3
	AJ7
	AQ94

Giver: Syd

Tema: Svare 3ru over 2kl

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		2kl (22hp)	pass
3ru (6hp)	pass	3NT	pass
pass	pass		

Kommentar: Syd har en balansert hånd, men er for sterk til å åpne i 2NT, så hen åpner 2kl. Nord har 6 hp, og er sterk nok til å melde fargen sin, og med fem kort ruter, så kan hen melde av ruterfargen sin. Merk at man er nødt til å melde 3ru, siden 2ru viser 0-5 hp, og ikke sier noe om ruter. Syd har støtte i ruter, men siden man må melde seg helt opp til 5ru for å melde utgang i ruter, så er det ofte bedre å spille NT, hvertfall med balanserte hender, så siden syd har en helt balansert hånd, så melder hen 3NT. Nord har også en balansert hånd, og ikke så mye honnørpoeng, så hen passer.

Poeng for motspillerne: Vest spiller ut hj4, for å vise invitt i sin beste farge, denne gangen var ikke dette et heldig utspill, fordi det gir bort et stikk, men det betyr ikke at det var feil, noen ganger gir riktig utspill et uheldig resultat. Senere i spillet er det viktig at øst holder på kløveren sin, sånn at spillefører ikke får et billig stikk, mens vest må holde på hjerteren sin av samme grunn.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser ett stikk i hjerter, fem stikk i ruter og ett stikk i kløver, totalt sju stikk. I tillegg kan man trygt godspille to stikk i spar,

som gjør at man har nok stikk, og man kan lete etter overstikk. Hvis man får hjerter ut så har man allerede fått ett stikk, i tillegg er det mulig å prøve seg på kløverfinessen, så blir det elleve stikk, men det er lurt å starte med å godspille sporen, så man vet at man får hjem kontrakten. Mange bridgespillere har gått i fellen at de ønsker seg overstikk, men så får de plutselig ikke hjem en kontrakt som opprinnelig sto.

Spill 8

	Q7	
	8764	
	AJ97	
	J109	
53		109864
A1092		J3
Q865		42
873		K654
	AKJ2	
	KQ5	
	K103	
	AQ2	

Giver: Vest

Tema: Svare 2NT på 2kl

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			pass
pass	pass	2kl (22hp)	pass
2NT (8hp)	pass	3NT	pass
pass	pass		

Kommentar: Syd har en balansert hånd, men er for sterk for å åpne i 2NT, så hen åpner i 2kl. Nord er for sterk til å melde 2ru, og uten en femkorts farge å melde, så melder hen 2NT, som viser minst 6 hp og en hånd uten en femkorts farge. Med 22-24 hp, så løfter syd til 3NT.

Poeng for motspillerne: Øst spiller ut fra sin lengste farge, altså spar. Man spiller ut toppen av en sekvens, for sekvenser som begynner helt ned til og med tieren, så her skal man spille ut sp10. Hvis spillefører spiller riktig, så er det lite å gjøre for motspillerne, som kun får for hjA.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser fire stikk i spar, to stikk i ruter og ett stikk i kløver, totalt sju stikk. Det er mulighet for flere stikk i hjerter, ruter og kløver. I hjerter kan man godspille et stikk, mens i ruter og kløver kan man ta en finesse. Det er lurt å begynne på de lengste fargene, men det er ikke nødvendig å spille spar, siden man uansett vil få de fire stikkene, det er derfor lurt å starte med ruter. Man kan ta finessen i ruter begge veier, men på grunn av problemer med inntak til blindemann er det nok best å spille ruK, og så ru10 og legge liten hos blindemann om vest legger liten, og så gjenta prosessen en gang til, om vest stikker ru10, så legger man ruA. Om man valgte å ta finessen den andre

veien går det også helt fint, men det ble feil denne gangen, men det var like stor sannsynlighet for at øst og vest hadde ruQ. Etter at man har tatt ruterfinessen bør man ta kløverfinessen. Hvis ikke øst legger klK, så må den tas to ganger. Etter at man har tatt finessen to ganger bør man stoppe å spille kløver, så man fortsatt har en stopper, og man kan gi bort et hjerterstikk, for å få godspilt et siste stikk. Da blir det enten elleve eller tolv stikk, hvor forskjellen er hvilken vei man tok ruterfinessen. Om man ikke greide å løse alle fargene så går det fint, det var mye å tenke på ved å spille alle fargene i riktig rekkefølge, så man trenger ikke å fortvile om man ikke fikk så mye som elleve stikk.

Spill 9

KQJ543
 AKQ
 10
 KQJ

8 A76
 9753 1064
 A874 KQJ9
 A643 1085

1092
 J82
 6532
 972

Giver: Nord

Tema: Den sterke hånda melder major

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
2kl (21hp)	pass	2ru (1hp)	pass
2sp	pass	3sp	pass
4sp (23hp)	pass	pass	pass

Kommentar: Nord har 21 hp, men en ubalansert hånd, og åpner derfor i 2kl. Syd er svak, og viser det ved å melde 2ru. Nå viser nord langfargen sin, ved å melde 2sp. Siden syd har støtte i spar, viser hen den ved å melde 3sp. Nå kan nord telle trumfpoeng, og ser da at hen har 23 htp, og siden makker kan ha 0 htp, så kan det hende at de ikke har nok honnørtrumfpoeng til å melde utgang, men nord ser samtidig at om makker har tre spar, så har de sannsynligvis kun en spartaper, og de har ingen hjertertaper, og maks en taper i både ruter og kløver, det betyr at uansett hva syd har, så har de sannsynligvis maks tre tapere, og får da ti stikk, og da kan da melde utgang, selv om de ikke har nok honnørtrumfpoeng.

Poeng for motspillerne: Øst spiller ut toppen av sekvens fra sin beste farge, altså ruK, og fortsetter med en ny ruter, men den blir trumfet av spillefører. Etterpå får de kun to stikk til, på spA og klA.

Poeng for spillefører: Som vanlig starter spillefører å telle sine sikre stikk, og ser tre sikre stikk i hjerter, og ingen andre sikre stikk, så har må det godspilles minst sju stikk. Heldigvis er det godt potensiale. I spar kan man godspille fem stikk, ved å gi bort ett stikk, og i kløver kan man godspille to stikk, ved å gi bort til klA, det blir ti stikk. Eneste som kan stoppe spillefører er at motspillerne får en stjeling, så derfor starter spillefører med å ta ut trumfen. Etter at trumfen er tatt ut bør hen gi bort et kløverstikk, og så har man ti stikk.

Spill 10

64
 Q85
 J1092
 J976
 KQ852 AJ7
 A93 KJ1062
 K76 Q
 32 AKQ4
 1093
 74
 A8543
 1085

Giver: Øst

Tema: Blackwood

Meldingsforløp:

Nord	Øst	Syd	Vest
	2kl (20hp)	pass	2sp (12hp)
pass	3sp (22htp)	pass	4NT (13htp)
pass	5hj	pass	6sp
pass	pass	pass	

Kommentar: Øst har 20 hp, men en ubalansert hånd, så hen åpner i 2kl. Vest har gode kort, så hen melder av langfargen sin, ved å si 2sp. Siden 2sp lover minst fem kort, så har øst støtte, og velger derfor å støtte sparen, i stedet for å melde av hjerteren sin, og melder 3sp. Nå kan vest telle trumfpoeng, og ser at hen har 13 htp, med makker sine minimum 20 htp blir det minst 33 htp, som er nok til å spille lilleslem, så da er det bare å sjekke om man har nok ess, så vest melder 4NT, Blackwood. Øst melder 5hj, og viser to ess, så vest ser at de mangler ett ess, men det går fint, for de kan jo gi bort et stikk i lilleslem, så hen melder 6sp.

Poeng for motspillerne: Nord spiller ut toppen av sekvens med ruJ, og syd bør stikke med ruA, for ellers får hen sannsynligvis ikke for det. Om spillefører spiller riktig kan ikke Nord-Syd gjøre noe for å få flere stikk.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har fire sikre stikk i spar, to i hjerter og tre i kløver. Så lenge ikke trumfen sitter 5-0, så har man et femte stikk i spar, og man kan enkelt godspille et ruterstikk, det blir da elleve stikk, så man trenger ett stikk til. Det kan man enten få ved å trumfe en ruter eller ved å ta hjerterfinessen. Det er 50%

sannsynlighet for at man får et ekstrastikk ved å ta hjerterfinessen, mens man kan få et ekstrastikk ved å trumfe en ruter så lenge ruterer ikke sitter fordelt 8-1, som er en mikroskopisk sjanse. Det gjør man ved å trumfe en ruter før man tar ut trumfen, for om man tar ut trumfen først, så vil det ikke være noen flere trumf igjen hos blindemann å trumfe med. Det er lurt å trumfe en liten ruter før man tar for ruK, i tilfelle ruterer sitter fordelt 7-2 hos motparten, og de plutselig trumfer over, selv om det også er veldig liten sannsynlighet. Etter at man har trumfet en ruter, så tar man ut trumfen, også kan man kaste en hjerter på kløveren, så man slipper å ta finessen.

Spill 11

J1094
 542
 7532
 J9
 KQ2 A83
 AKJ 973
 AQ84 J106
 AK2 10653
 765
 Q1086
 K9
 Q874

Giver: Syd

Tema: 25-27NT

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		pass	2kl (26hp)
pass	2ru (5hp)	pass	3NT
pass	pass	pass	

Kommentar: Vest har veldig gode kort, med 26 hp, og åpner i 2kl, øst har ikke like gode kort, og melder 2ru, for å vise 0-5 hp. Nå hopper vest til 3NT, for å vise 25-27 hp. Merk at hvis man kun sier 2NT, så vil det vise 22-24 hp. Øst ser at selv om makker har maks, med 27 hp, så har de kun 32 hp til sammen, som er for lite for å melde lilleslem, så hen passer.

Poeng for motspillerne: Nord spiller ut spJ, som er toppen av sekvens i beste fargen.

Etterpå må syd beholde minst tre spar og minst tre hjerter for at ikke spillefører skal få billige stikk.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har tre i spar, to i hjerter, ett i ruter og to i kløver, totalt åtte stikk, som betyr at man kun mangler ett stikk for å få hjem kontrakten. Den enkleste måten å få flere stikk på er finessen i hjerter eller ruter, men med begrenset inntak hos blindemann kan man sannsynligvis ikke ta begge, så man må velge. Siden man kun får ett ekstrastikk ved å ta hjerterfinessen, men man kan få tre ekstrastikk

ved å ta ruterfinessen, så er det lurt å ta ruterfinessen. Siden den går, så får man fire ruterstikk, da får man minst elleve stikk.

Spill 12

AJ5
AKQ72
A
QJ42
Q1082 974
J109 843
QJ53 109864
75 108
K63
65
K72
AK963

Giver: Vest

Tema: Spørre etter konger

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			pass
2kl (21hp)	pass	3kl (13hp)	pass
4kl (23htp)	pass	4NT (14htp)	pass
5sp	pass	5NT	pass
6ru	pass	7kl	pass
pass	pass		

Kommentar: Nord har 21 hp og en ubalansert hånd, og åpner i 2kl. Syd har gode kort, og melder 3kl, for å vise langfargen sin. Selv om det ofte er bedre å spille NT enn minor, så gjelder ikke det når man har ubalanserte kort, så her melder nord 4kl. Syd kan nå telle trumfpoeng, og ser at hen har 14 htp, så sammen med makker har de nå minst 34 htp, som er nok til lilleslem, og siden makker er ubegrenset, så kan det hende de skal i storeslem også, men før man kan tenke på storeslem må man se hvor mange ess man har, så syd melder 4NT, Blackwood. Da viser nord tre ess, ved å melde 5sp. Det betyr at de har alle essene, så det kan hende det står storeslem, så syd melder 5NT for å spørre etter konger. Da svarer nord 6ru, og viser én konge, så syd vet at de har alle essene og alle kongene, og prøver seg da på storeslem, og melder 7kl.

Poeng for motspillerne: Øst spiller ut fra toppen av sekvens, med ru10. Etterpå er det lite Øst-Vest kan gjøre om spillefører spiller riktig.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser to stikk i spar, tre stikk i hjerter, to stikk i ruter og fem stikk i kløver, som blir totalt 12 stikk. Det siste stikket kan man få enten ved å trumfe en ruter eller ved å ta sparfinessen. Siden man kun trenger å trumfe en ruter, så har man råd til å sjekke hvordan trumfen sitter fordelt, om den er fordelt 2-

2 eller 3-1 så kan man ta ut trumfen først, og så trumfe en ruter etterpå, som vil være helt sikkert, men om trumfen sitter 4-0 imot, så må man trumfe en ruter før man tar ut all trumfen. Denne gangen satt trumfen fint fordelt, så da kan man ta ut trumfen først, og så trumfe en ruter, og kaste spartaperen sin på hjerter.