

## Kapittel 12 - Sperremeldinger

### Spill 1

AQJ842  
J4  
J6  
1032  
763            10  
AK1062        953  
A105           K832  
94              AQ875  
K95  
Q87  
Q974  
KJ6

**Giver:** Nord

**Tema:** Svake 2-åpning

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
2sp (9hp)	pass	pass	pass

Kommentar: Nord har en god sekskorts farge, men er for svak for å åpne på 1-trinnet, men kan da åpne i svake 2, altså 2sp. Ingen andre er sterke nok til å melde, så alle andre passer.

**Poeng for motspillerne:** Øst husker at man ikke skal spille ut en liten når man har esset, og man kan ikke spille ut esset om man ikke har kongen, så hen unngår kløver ut. Derfor spiller hen ut sin nest beste farge, ruter, og spiller ut ru2, for å vise at hen har en honnør. Vest husker at man bør legge høyt i tredje hånd for at ikke spillefører skal få et billig stikk. Hvis Øst-Vest spiller to runder med ruter er det viktig å skifte til hjerter etterpå, for ellers kan spillefører kaste hjertertaperne sine. Etter at man har tatt hjerterstikkene sine må man også ta for klA, hvis ikke kan kløvertaperne forsvinne på ruter og hjerter. Det er ikke nødvendigvis så lett å se, og det kan bli feil. Så her er det fort gjort å gi bort noen stikk.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sine sikre stikk og har seks sikre stikk i spar, men ingen i de andre fargene. I dette spillet er det stor sannsynlighet for at motparten godspiller noen stikk for spillefører. Det som er viktig å huske på er at man legger liten i andre hånd, hvis ikke blir ikke fargene godspilt. Hvis motparten spiller tre runder med ruter, så går man opp med ruQ den tredje gangen, og kan kaste en hjertertaper, så tar man ut trumfen, og tar for spK den tredje runden, så står ru9, fordi ru10 ble spilt den tredje runden, så kan man kaste den siste hjertertaperen. Så kan man trumfe en hjerter for å komme seg inn til hånda til spillefører og spille liten kløver til klJ, og gjøre det samme en gang til og spille liten kløver til klK. Hvis motspillerne også tar hjerterstikkene sine etter ruter, så kan man ta ut trumfen og kaste alle kløverene sine på hjQ, ruQ og ru9. Hvis de også tar for klA, så kan man ta ut trumfen og så kaste en kløver på hjQ eller ruQ, også står resten. Dette spillet avhenger derfor mye av hva motspillerne starter med.

## Spill 2

K76  
AJ10  
KQJ107  
Q3  
A52            QJ109  
Q632          K754  
A832          65  
106            952  
843  
98  
94  
AKJ874

**Giver:** Øst

**Tema:** Ikke åpne svake 2kl

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	pass	pass	pass
1NT (16hp)	pass	3kl (8hp)	pass
3NT	pass	pass	pass

Kommentar: Det som er viktig i dette spillet er at syd husker at man ikke kan åpne i svake 2 kløver, fordi det vil vise sterke kort. Derfor er syd nødt til å passe i åpning. Da åpner nord i 1NT, og syd kan hoppe til 3kl, for å vise 8-9 hp og minst to topphonnører. Det betyr at syd fikk muligheten til å vise kortene sine senere, selv om man ikke kunne åpne i 2kl. Siden nord har klQ, så vet hen at de sannsynligvis har seks kløverstikk, og det er gode sjanser for å godspille noen ruterstikk, og 3NT er fort en god kontrakt.

**Poeng for motspillerne:** Her har øst to like lange farger i hjerter og spar, og man må da velge hvilken farge man vil spille ut. Det er ofte lurt å spille ut fra en sekvens, så det beste utspillet med den hånda er spQ. Her er det ikke vits for vest å legge spA, siden nord uansett må få for spK. Husk at nord kan ikke ha singel konge, siden hen åpnet i 1NT, derfor kan hen spare esset til senere. Når vest kommer inn på ruA, så bør hen spille spA og så en liten spar, så makker kan ta sparstikkene sine. Hvis vest først spiller en liten spar, så blir sparen blokkert, fordi i neste runde må vest ta for spA, men har da ikke noen flere spar å spille. Så det er derfor viktig å ta for spA først, den med kortest farge bør ta for honnørene sine først i situasjoner hvor man skal hente flere stikk.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har ett stikk i hjerter og fire stikk i kløver. Hvis man får spar i utspill, så har man fått ett stikk til, som er seks stikk. Hvis kløveren sitter fordelt 3-2 eller 4-1, som er veldig stor sannsynlighet, så har man åtte stikk, men man mangler fortsatt ett stikk. Det betyr at man må godspille ruter. Problemet kan være at hvis man gir bort et stikk til ruA, så kan motparten hente mange sparstikk, da er spørsmålet hvor mange sparstikk de kan hente. Siden man ikke har nok stikk uten å

godspille ruterer, så må man bare håpe på at sparen sitter snilt fordelt, så motparten ikke kan hente nok stikk til å beite kontrakten. Denne gangen var man heldig, så motparten kan kun hente tre sparstikk og ett ruterstikk, så kan spillefører ta resten med nok stikk i ruter og kløver.

### Spill 3

A1065  
K103  
A62  
AJ9  
2            J3  
J7            AQ9542  
J1085        K9  
Q105432     K86  
              KQ9874  
              86  
              Q743  
              7

**Giver:** Syd

**Tema:** Invitt over svake 2

### Meldingsforløp:

Nord	Øst	Syd	Vest
		2sp (7hp)	pass
3sp (16htp)	pass	4sp (10htp)	pass
pass	pass		

**Kommentar:** Syd har en god sparfarge, men er ikke sterk nok til å åpne på 1-trinnet, så siden hen har seks kort spar, så kan hen åpne 2sp. Nord vet at syd har 6-10 hp, og ser at med 16 htp, så har de mellom 22-26 hp, som betyr at hvis makker har minimum har de ikke nok, men med maks så skal de melde utgang. Nå vet syd om tilpass og kan telle trumfpoeng, og har da 10 htp, som er maks, og melder derfor 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Siden singeltonen til vest er i trumf, så er det ikke vits å spille ut den for å få stjeling, så vest spiller heller ut fra sin beste fargen, og spiller ut kl2, for å vise en honnør i kløver. Etterpå er det viktig at øst går opp på ruK om det blir spilt en liten fra blindemann. Det er også viktig at øst ikke spiller hjerter, fordi det vil gi bort et stikk til hjK, øst må heller vente på at vest kommer inn og kan spille hjerter, eller at spillefører spiller hjerter.

**Poeng for spillefører:** Spillefører teller sikre stikk, og kommer fram til seks i spar, ett i ruter og ett i kløver. I tillegg kan man få et stikk hvis ruK sitter i øst, eller hjA i vest. Man kan også trumfe en ruter. Spillefører starter med å ta ut trumfen, og kan så spille ruA og en liten ruter mot ruQ. Hvis øst legger kongen, så legger man liten, om øst legger liten legger man dama. Etterpå kan man spille en liten hjerter mot hjK. Hvis vest legger en liten hjerter så legger man kongen, hvis vest legger esset så legger man liten. Denne gangen satt hjA bak kongen,

så finessen gikk ikke, men ruterfinessen fungerte, og ved å trumfe en ruter, så får man ti stikk.

#### Spill 4

AJ3  
AQ64  
52  
8732  
97            K842  
109           J2  
AQ10863    J94  
K54           AQ106  
              Q1065  
              K8753  
              K7  
              J9

**Giver:** Vest

**Tema:** Svake 2-åpning

#### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
pass	pass	pass	2ru (9hp)

Kommentar: Vest har en god sekskorts ruterfarge, men er ikke sterk nok til å åpne på 1-trinnet, så hen åpner i svake 2, med 2ru. Ingen av de andre er sterke nok til å melde, så de andre passer.

**Poeng for motspillerne:** Nord har lært at man ikke skal spille ut et lite kort om man har esset, og spiller derfor ikke ut verken spar eller hjerter. Da er alternativene ruter og kløver. Hen har ikke lyst til å spille ut trumf, så hen spiller ut kløver. Siden hen ikke har en honnør i kløver, så spiller hen ut kl8. Hvis spillefører spiller riktig, så er det lite motspillerne kan gjøre, da forsvinner det et hjerterstikk, så får de kun ett sparstikk og ett hjerterstikk. Så denne gangen hadde det vært bedre å spille ut en hjerter, men hvis spillefører hadde hatt hjK, så hadde det vært veldig dumt.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har ett i ruter og tre i kløver, men man kan få mange ruterstikk etter hvert. Hvis det blir spilt ut kløver, så bør man legge klA eller klQ, sånn at man kan ta finessen i ruter. Når man skal ta finessen i ruter, så bør man starte med å spille ruJ, sånn at man kan ta finessen flere ganger om det er nødvendig. Når man har tatt ut trumfen, så bør man spille klK, og så kløver til dama (eller esset om man tok dama første gang). Siden klJ da allerede har blitt spilt, så kan man kaste en hjertertaper på kløveren. Etterpå bør man spille seg tilbake til hånda til spillefører og spille en liten spar mot kongen, om nord legger liten tar man for kongen, om nord tar esset legger man en liten. Hvis man spiller på den måten så får man elleve stikk. Om motparten tar to hjerterstikk i utspillet, så får man ikke mer enn ti stikk.

## Spill 5

KQJ1096  
76  
83  
943  
84            A732  
J104          AKQ853  
A9642        7  
AQ2          J8  
5  
92  
KQJ105  
K10765

**Giver:** Nord

**Tema:** Melde inn over svake 2

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
2sp (6hp)	3hj (14hp)	pass	4hj (12htp)
pass	pass	pass	

Kommentar: Nord har en god sekskorts sparfarge, men er ikke sterk nok til å åpne på 1-trinnet, så hen åpner i 2sp, svake 2. Selv om motparten åpner i svake meldinger, så har fortsatt motparten mulighet til å melde inn, så siden øst har en så god hjerterfarge, så melder hen inn 3hj. Vest har 12 htp, og tre kort støtte, så siden makker er sterk nok til å melde inn på 3-trinnet, så har man nok honnørpoeng til å løfte til utgang, så hen melder 4hj.

**Poeng for motspillerne:** Syd har en god ruterfarge, men det er ofte lurt å spille ut makker sin farge, og om makker har spA, så kan man få en stjeling, så syd spiller ut sp5. Senere er det viktig at syd legger honnør på honnør om øst spiller klJ, ellers får spillefører et stikk til.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har ett i spar, seks i hjerter, ett i ruter og ett i kløver, totalt ni stikk. Det finnes flere måter å spille på for å få flere stikk, man kan prøve å trumfe noen spar, men det kan være litt vanskelig med inntak hos spillefører (se vanskelig). Derfor kan man også håpe på at kløverfinessen går, eller at hjerteren er fordelt 2-2. Da starter man med å ta ut trumfen, og siden trumfen sitter 2-2, så stopper man etter to runder. Så kan man ta kløverfinessen, man spiller da klJ, og om syd legger liten kan man legge liten hos blindemann, og så spille en kløver til klQ, og til slutt ta for klA og kaste en spar. Så kan man gi bort et sparstikk, og så trumfe en sar, så blir det tolv stikk. Om nord legger klK på klJ, så tar man for klA og klQ, også må motspillerne få to sparstikk, så får man elleve stikk.

Vanskelig: Man kan heller velge å trumfe spar. Da tar man for spA, også spiller man en ny spar. Hvis nord nå spiller en til spar, så trumfer man den, også spiller man en hjerter til

esset, og en ny spar til stjeling. Så må man spiller ruA og ruter til stjeling, før man tar ut trumfen, og til slutt kan ta kløverfinessen.

Om nord spiller en hjerter stikker man opp hos spillefører og spiller en spar som man trumfer hos blindemann, så må man spille ruA og ru til stjeling og en ny spar til trumf. Etter at man har trumfet den siste sporen, så må man spille en ny ruter til stjeling, for så å ta ut trumfen, også kan man ta kløverfinessen til slutt.

Hvis nord heller spiller ruter, så legger man ruA, også spiller man hjerter til esset, og spar til stjeling, så fortsetter man på samme måte som om nord spilte hjerter.

Om nord spiller kløver, så spiller man klJ, og hvis det blir lagt liten, så kan man stjele en spar, spille hjerter til esset og stjele den siste sporen. Så må man spille klQ og kløver til stjeling, for å ta ut trumfen. Hvis klJ blir dekket med klK, så stikker man med klA, så spiller man hjerter til esset, spar til stjeling, klQ og kløver til stjeling og den siste sporen til stjeling. Så spiller man ruA og ruter til stjeling, for å ta ut trumfen.

Merk at om syd stjeler, så må man passe på å stjele med en høyere hjerter.

Problemet med denne spilleplanen er hvis syd ikke har så mange ruter, eller om hen kan kaste ruterne sine, så kan plutselig syd stjele over når man spiller ruter.

Denne spilleplanen er bedre, men den er mye vanskeligere, så det er mer enn godt nok å spille på den andre planen.

## Spill 6

K85  
A842  
65  
KQ109  
J973            106  
Q107            J3  
QJ2            AK109874  
A76            42  
AQ42  
K965  
3  
J853

**Giver:** Øst

**Tema:** Svake 3-åpning

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	3ru (8hp)	pass	pass
pass			

Kommentar: Øst har en god hånd, med sju kort ruter, men er ikke sterk nok til å åpne på 1-trinnet, så hen åpner i 3ru. Verken nord eller syd er sterke nok til å melde, så begge passer. Det er fordelene med sperreåpninger, for nord hadde vært sterk nok til å melde på 1-trinnet, men å doble opplysende på 3-trinnet med kun 12 hp er veldig skummelt, og blir ofte feil. Det betyr at øst får spille 3ru, selv om det står 4hj hos Nord-Syd.

**Poeng for motspillerne:** Siden singeltonen til syd er i trumf, så spiller hen heller ut en annen farge, og spiller ut hj5, invitt, for å vise en honnør i fargen. Nord stikker opp på hjA, for at ikke spillefører skal få et billig stikk. Hvis nord nå fortsetter med hjerter, så blir hjQ godspilt, også kan spillefører kaste en kløvertaper på hjQ. Hvis hen heller skifter til kløver, så kan de godspille et kløverstikk, før spillefører får godspilt hjerteren sin. Det er vanskelig å huske på, fordi man har hørt at man skal fortsette i fargen makker spiller ut, så det er fort gjort å spille en ny hjerter. Hvis de greier å skifte til kløver, og får tatt sparstikkene sine etterpå, så vil de få fem stikk, og det blir en beit. Om de fortsetter i hjerter blir det kun fire stikk, og kontrakten går hjem.

**Poeng for spillefører:** Spillefører teller sine sikre stikk, og ser sju i ruter, og ett i kløver. Den eneste måten å få flere stikk på er at man rekker å kaste en spar eller kløver på hjerteren før motparten får tatt stikkene sine. Hvis motparten tar stikkene sine er det ikke noe man kan gjøre, men hvis de ikke tar stikkene, så tar man ut trumfen, også må man spille hjerter hver gang man har sjansen. Uansett om man går en beit er det et bra resultat, for motparten kunne greid 4hj, så da gjør det ingenting å gå beit.

### Spill 7

A5  
75  
1075  
KQ10932  
KQJ4      107632  
92            J  
KQJ943      A8  
7            AJ854  
  
98  
AKQ108643  
62  
6

**Giver:** Syd

**Tema:** Svake 4-åpning

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		4hj (9hp/13htp)	pass
pass	pass		

Kommentar: Syd har en veldig god trumffarge, med åtte gode hjerter, og siden hen har åtte kort i en farge vet hen allerede at hen har tilpass med makker, siden det kun trengs åtte kort, og syd har det selv. Derfor kan hen telle trumfpoeng, og har da 13 htp, som er nok til å åpne på 1-trinnet, men det er mye mer beskrivende å åpne i 4hj, siden det sier at man har åtte gode hjertere, og under 12 hp, og det er akkurat det man har. Fordelen med å åpne i 4hj, annet enn at man beskriver kortene godt, er at det blir mye vanskeligere for motparten å melde. Vest har 12 hp, og en veldig god ruterfarge, og hadde alltid meldt inn 2ru om det var mulig, men det er veldig skummelt å melde inn 5ru. Øst er heller ikke sterk nok til å melde, så nå får syd spille 4hj, mens det står både 4sp og 5ru Øst-Vest.

**Poeng for motspillerne:** Her kan vest enten spille ut fra sekvensene sine, eller håpe på at makker har klA, og at hen kan få en stjeling. Om hen velger å spille ut kl7, så må øst stikke opp klA, men ser nå at hvis hen spiller en ny kløver, så er både spillefører og makker tom for kløver, så det er ikke nødvendig. Derfor kan det være lurt å skifte til enten ruter eller spar, for å få andre stikk. Hvis det blir skiftet til ruter, så bør ikke vest spille mer enn to runder ruter, siden hen vet at da er både spillefører og makker tom for ruter, så da kan det være lurt å prøve å godspille et spartikk. Denne gangen hadde det vært bedre å spille ut ruter eller spar, men det betyr ikke at det er feil å spille ut singeltonen sin, det bare fungerte ikke så bra denne gangen.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har åtte stikk i hjerter og ett i spar. Eneste sjansen for å få noen flere stikk er at man kan kaste en taper på klK eller klQ. Hvis det blir spilt ut kløver som går til esset, og det kommer en ny kløver, så er det viktig at man ikke trumfer med en liten hjerter, for da nestemann trumfe over. Derfor bør man kaste en rutertaper, fordi det er et stikk man ikke få uansett, så kan vest få trumfe, men man har ikke tapt noe på det. Så kan man etterpå ta ut trumfen og kaste spartaperen på klQ, for om vest trumfer andre kløverrunde, så legger man bare en liten. Det er viktig at man kaster en ruter og ikke en spar, fordi sparen kan man kaste etterpå, siden man har spA. Om de ikke spiller ny kløver, men heller tar ruterstikkene sine, og så spiller spar, så går man opp med spA og tar ut trumfen. Hvis hjJ blir spilt på en av de to første rundene, så spiller man en liten hjerter til hj10 og tar for klQ og kaster spartaperen. Det betyr at hvis det blir spilt ut kløver, så står kontrakten, men hvis de spiller ut ruter eller spar, så blir det en beit.

## Spill 8

Q108  
72  
KQJ107  
A98  
54            AK9763  
AQ10965    KJ84  
864           2  
54            107  
J2  
3  
A953  
KQJ632



**Giver:** Vest

**Tema:** Melde utgang på grunn av god fordeling

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			2hj (6hp)
pass	4hj (14htp)	pass	pass
pass			

Kommentar: Vest har en god sekskorts hjerterfarge, og åpner i 2hj. Øst har god støtte og kan telle trumfpoeng, og har da 14 htp, sammen med makker sine maks 10 hp, så er det ikke nok til å melde utgang, men noen ganger skal man ikke være så opptatt av poeng, man må også se på stikkpotensiale. Her vet øst at vest har hjA og hjQ, siden hen selv har hjK, og man må ha minst to topphonnører for å åpne i svake 2. Derfor kan man telle seks hjerterstikk, i tillegg har man to sparstikk, også kan man enten godspille sparen eller trumfe rutere. Derfor får man mest sannsynlig minst ti stikk med de kortene, og man kan da melde utgang, selv om man ikke egentlig er sterk nok.

**Poeng for motspillerne:** Nord spiller ut toppen av sekvens, med ruK, men ser at det er ikke noe fremtid i ruterene, siden det er singel ruter hos blindemann. Vanligvis skal man være forsiktig med å spille fra en farge hvor man kun har esset, men her ser man at det er en god sparfarge hos blindemann, så hvis man ikke tar for kløverstikkene sine, så kan de sannsynligvis forsvinne ved at de blir kastet på sparen. Derfor er det lurt å skifte til klA. Det lover også klK, men noen ganger må man bryte reglene for å passe på å få stikkene sine. Syd legger styrke i kløver, med kl2, så nord spiller en kløver til, så syd også får et kløverstikk. Nå er det ikke noe mer Nord-Syd kan gjøre. De har fått alle stikkene sine.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser to stikk i spar og seks stikk i hjerter. Som betyr at man mangler to stikk. De kan enten komme ved å godspille sparen, eller ved å trumfe to ruter. Hvis motparten ikke tar stikkene sine, så er det lurt å satse på å godspille sparen, siden man da kan få flere overstikk. Det man gjør da er å ta ut trumfen, og så spille spA og spK, siden sparen da satt 3-2, så kan man trumfe en spar, også trumfe en ruter for å komme seg inn til blindemann, og kaste kløverne sine på sparen. Om motspillerne har tatt tre stikk fra start, så kan man enten spille på samme måte, eller så kan man bare trumfe to ruter. Uansett er det ikke noe problem å få hjem kontrakten, så noen ganger skal man melde utgang selv om man ikke har så mye honnørtrumfpoeng, for denne gangen hadde de 22 htp til sammen, men det var mer enn nok.

**Spill 9**

	KJ2
	AKT
	QT4
	KQ64
64	AQT953
J86432	95
AKJ83	972
-	32

87  
Q7  
65  
AJT9875

**Giver:** Nord

**Tema:** Svakt innhopp

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1kl (18hp)	2sp (6hp)	3kl (10hpt)	pass
3NT	pass	pass	pass

Kommentar: Nord åpner i sin lengste farge i 1kl, og øst har en god sekskorts sparfarge, men er ikke sterk nok til å melde inn. Nå kan hen gjøre akkurat som i åpning og vise svake kort med seks kort spar. Det kan man gjøre ved å hoppe til 2sp. Merk at det ikke er mulig om meldingen ikke blir et hopp. Syd har veldig god støtte, og kan telle trumfpoeng, og har 10 htp, og melder derfor 3kl. Nord tenker at det er like greit å spille 3NT som 5kl, siden man da kun trenger ni stikk, så hen melder 3NT, som alle passer.

**Poeng for motspillerne:** Øst håper på at vest kan ha et inntak, og hvis hen spiller ut en liten spar for å gi bort et sparstikk, så kan vest komme inn etterpå og spille spar gjennom spillefører, også kan øst få fem sparstikk, derfor prøver hen seg på å spille ut en liten spar. Denne gangen fungerer ikke det, fordi spillefører har nok stikk å hente før Øst-Vest kommer inn igjen.

**Poeng for spillefører:** Her kan motparten ta mange stikk om de kommer inn, så det er viktig å ta stikkene sine før motparten får sjansen. Spillefører teller sikre stikk og kommer fram til tre i hjerter og sju i kløver, så her er det bare å ta de ti stikkene sine. Om hen i tillegg fikk spar ut blir det elleve stikk.

**Spill 10**

A62  
A982  
K64  
QJ5  
9873            KQJ105  
KQ5            7643  
87              J  
A972           K86  
4  
J10  
AQ109532  
1043

**Giver:** Øst

**Tema:** Melde 3NT over 3 i minor

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	pass	3ru (7hp)	pass
3NT (14hp)	pass	pass	pass

Kommentar: Syd har en god sjukorts ruterfarge, men er ikke sterk nok til å åpne på 1-trinnet, så hen åpner i 3ru. Nå vet nord at syd må ha både ruA og ruQ, siden man må ha minst to topphonnører for å åpne i 3ru, og nord har ruK selv. Det betyr at hen vet at de har sju ruterstikk, pluss to ess, så har de minst ni stikk. Siden hen også har stopper i kløver, så kan hen trygt melde 3NT. Syd har vist hva hen har, og stoler på makker, og passer.

**Poeng for motspillerne:** Øst spiller ut toppen av sekvens, med spK, og håper at hen eller makker kommer inn før spillefører rekker å hente nok stikk, for da kan hen ta fire sparstikk. Dessverre går ikke det, da spillefører har nok stikk. Øst må beholde kløver og spar, mens vest må beholde hjerter og kløver, for at ikke spillefører skal få noen billige stikk.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser ett i spar, ett i hjerter og sju i ruter. Fordi motparten kan hente mange sparstikk og kløverstikk med en gang de kommer inn, så er det viktig å ta stikkene sine før motparten kommer inn, så her bør spillefører ta sine ni stikk, og så kan man gi bort resten.

**Spill 11**

J1064  
Q84  
92  
KQ98  
8           A93  
52           J63  
AKJ8653    Q74  
643           J1075  
KQ752  
AK1097  
10  
A2

**Giver:** Syd

**Tema:** Svakt innhopp

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1sp (16hp)	3ru (8hp)
3sp (9hpt)	pass	4sp (19hpt)	pass
pass	pass		

Kommentar: Syd har 16 hp, men en ubalansert hånd, og med to femkorts farger, så skal man åpne i den høyest rangerte fargen, derfor åpner syd i 1sp. Vest har en god ruterfarge, men er ikke sterk nok til å melde inn på laveste trinn, så hen hopper til 3ru. Nord har god støtte og 9 htp. For å melde på 3-trinnet skal man ha 10-12 htp, men siden man her ikke har mulighet til å melde 2sp, så er man i en mer presset situasjon. Derfor kan man også melde med 9 htp. Når syd vet om tilpass og kan telle trumfpoeng får hen veldig gode kort, med 19 htp, men selv om makker har 12 htp, så blir det kun 31 htp, som ikke er nok til slem, så hen melder 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Vest spiller ut toppen av sekvens, med ruA, som kun lover kongen i tillegg. Når hen får for den fortsetter hen med ruK og håper at den ikke blir stjålet, men det blir den. Etterpå får øst for spA, men det er ikke mulig å få noen flere stikk.

**Poeng for spillefører:** Spillefører teller sikre stikk, og ser tre i hjerter og tre i kløver. Når man har gitt bort et stikk til spA, har man godspilt fire sparstikk, som blir ti stikk. I tillegg kan man sannsynligvis få flere hjerterstikk ved at hjerteren sitter fordelt 3-2 eller at man kan trumfe hjerter hos blindemann. Det som kan stoppe spillefører er om det blir noen stjeler, så hen starter med å ta ut trumfen. Etterpå sjekker hen hvordan hjerteren er fordelt, ved å spille de tre høyeste hjerterne, siden den var fordelt 3-2 blir det elleve stikk.

## Spill 12

	AKJ983
	105
	1074
	75
105	2
872	AK63
AJ62	KQ83
K983	AJ102
	Q764
	QJ94
	95
	Q64

**Giver:** Vest

**Tema:** Opplysende dobling over svake 2

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			pass
2sp (8htp)	dbl (17hp)	pass	3kl (8hp)
pass	4kl (19htp)	pass	5kl (9htp)
pass	pass	pass	

Kommentar: Nord har en god sparfarge, men er ikke sterk nok til å åpne på 1-trinnet, så hen åpner i 2sp. Selv om motparten har åpnet i svake 2, så kan man fortsatt melde. Man melder

veldig likt som etter åpning på 1-trinnet, og øst kan derfor doble opplysende, for å vise at hen er mottakelig i alle umeldte farger. Når man sitter med to firekorts farger følger man det vanlige prinsippet at man melder den laveste fargen først, så vest melder 3kl. Nå vet øst om tilpass og kan telle trumfpoeng, og hen har da 19 htp. Selv om makker kan ha 0 hp, så kan hen også ha nok til at det står utgang, siden de allerede er ganske høyt oppe, så blir det mindre skille på styrken. Derfor melder øst 4kl, som vest løfter til 5kl.

**Poeng for motspillerne:** Nord spiller ut spA, toppen av sekvens, siden esset kun lover kongen. Siden det kommer en singleton i bordet, så kan det være lurt å prøve seg på en ny farge, det er ikke så lett å si hvilken farge man bør spille, men man kan spille enten hjerter eller ruter. Det er viktig at syd holder på hjerterfargen sin, sånn at ikke spillefører får billige stikk i hjerter.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser to i hjerter, fire i ruter og to i kløver, totalt åtte stikk, som betyr at hen mangler tre stikk. Hvis spillefører løser kløveren riktig kan man få to stikk til der, i tillegg til at man kan trumfe en spar for det ellevte stikket. Problemet i kløver er at man kan ta finessen begge veier, så her må man velge. Tror man at nord har klQ eller tror man at syd har klQ. Begge deler er mulig, så hvis man tar en finesse så er det godt spilt uansett hvilken vei man tar den, selv om den ene veien vil føre til at kontrakten står, mens den andre vil føre til at kontrakten går en beit.