

Kapittel 2 - Verdien av kortene

Spill 1

KQJ109
765
AK2
54
A83 2
Q93 J1042
J875 1096
Q103 AKJ96
7654
AK8
Q43
872

Giver: Nord

Tema: Bruke stikktrappa

Spillefører: Nord

Blindemann: Syd

Utspiller: Øst

Nord: 13hp

Øst: 8hp

Syd: 9hp

Vest: 9 hp

Antall stikk: 7 stikk (22 hp er nok til 1-trinnet i stikktrappa)

Poeng for motspillerne: Her bør øst spille ut klA fra sekvens (husk at AK er en sekvens selv om man ikke har Q). Siden vest har styrke i kløver bør hen legge kl3 på utspillet. Øst bør få med seg dette signalet og spille en liten kløver i neste stikk. Når vest får for klQ bør en spille en ny kløver, og motstanderne vil da ha klart å hente de fem første stikkene. Merk at dette er vanskelig, så hvis man ikke får det til gjør det ingenting, men det er nyttig å få det vist uansett.

Poeng for spillefører: Spillefører bør starte med å telle antall sikre stikk hen har. Her kan spillefører telle null sikre stikk i spar + to sikre stikk i hjerter + tre sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = fem sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere to stikk til for å få hjem kontrakten. Dette kan hen gjøre ved å godspille sparen. Merk at det er veldig viktig at spillefører godspiller sparen før hen tar de sikre stikkene sine.

Spill 2

Q102
A2
J762
8432
9876 AK5
754 QJ1098
KQ3 A54
AK5 96
J43
K63
1098

QJ107

Giver: Øst

Tema: Bruke stikktrappa

Spillefører: Øst

Blindemann: Vest

Utspiller: Syd

Nord: 7hp

Øst: 14hp

Syd: 7hp

Vest: 12 hp

Antall stikk: 9 stikk (26 hp er nok til 3-trinnet i stikktrappa)

Poeng for motspillerne: Her bør syd spille ut klQ fra sekvens. Siden nord ikke har styrke i denne fargen bør hen legge kl8 på utspillet for å signalisere svakhet. Når motstanderne etterhvert kommer inn på spA og spK bør de fortsette med kløver, siden de begge opprinnelige hadde fire kort i denne fargen, samt at de vet at de har QJ10 i denne fargen.

Poeng for spillefører: Spillefører bør starte med å telle antall sikre stikk hen har. Her kan spillefører telle to sikre stikk i spar + null sikre stikk i hjerter + tre sikre stikk i ruter + to sikre stikk i kløver = sju sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere to stikk til for å få hjem kontrakten. Dette kan hen gjøre ved å godspille hjerteren. Det må spilles to runder hjerter for å få godspilt denne fargen. Merk at det er veldig viktig at spillefører godspiller hjerteren før hen tar de sikre stikkene sine.

Spill 3

J
AQ54
7642
9765
AKQ109 8652
K93 J106
105 983
1082 KQJ
743
872
AKQJ
A43

Giver: Syd

Tema: Finesse

Spillefører: Syd

Blindemann: Nord

Utspiller: Vest

Nord: 7hp

Øst: 7hp

Syd: 14hp

Vest: 12 hp

Antall stikk: 7 stikk (21 hp er nok til 1-trinnet i stikktrappa)

Poeng for motspillerne: Her bør vest spille ut spA fra sekvens. Siden spJ dukker opp singel i bordet, er sparen til vest godspilt allerede i stikk én. Vest bør da fortsette å ta sine fem spar stikk. Etter tre runder med spar vil øst måtte begynne å sake. Øst bør nå prøve å legge styrke/svakhet i fargen(e) hen saker. Vest bør prøve å få med seg disse signalene slik at hen kan finne et godt skift etter fem runder med spar.

Poeng for spillefører: Spillefører bør starte med å telle antall sikre stikk hen har. Her kan spillefører telle null sikre stikk i spar + ett sikkert stikk i hjerter + fire sikre stikk i ruter + ett

sikkert stikk i kløver = seks sikre stikk. Det betyr at spillfører må etablere ett stikk til for å få hjem kontrakten. Dette kan hen gjøre ved å ta hjerterfinessen. Denne tas ved å spille en liten hjerter fra syd, for eksempel hj2, og hvis vest legger liten hjerter så spilles hjQ i nord. Siden vest har hjK nå vil spillfører få for hjQ, og spillfører har dermed etablert sitt siste stikk.

Spill 4

Q102
KJ983
52
K82
AK3 854
A54 72
AJ104 K87
765 A10943
J976
Q106
Q963
QJ

Giver: Vest

Tema: Finesse

Spillefører: Vest

Blindemann: Øst

Utspiller: Nord

Nord: 9hp

Øst: 7hp

Syd: 8hp

Vest: 16 hp

Antall stikk: 8 stikk (23 hp er nok til 2-trinnet i stikktrappa)

Poeng for motspillerne: Her bør syd spille ut hj2 siden hjerter er den lengste fargen til nord, samtidig som at nord har en honnør i hjerter. Siden nord signaliserer at hen har styrke i hjerter bør syd legge hjQ i håp om at de skal kunne få godspilt hjerterfargen til nord.

Poeng for spillfører: Spillefører bør starte med å telle antall sikre stikk hen har. Her kan spillfører telle to sikre stikk i spar + ett sikkert stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = seks sikre stikk. Det betyr at spillfører må etablere to stikk til for å få hjem kontrakten. Beste spilleplan her er å ta ruterfinessen to ganger. Det betyr her at spillfører først bør spille en ruter til ruK i øst. Deretter bør hen spille en ru7 til ru10 hos vest. Denne vil hen få for. Nå bør spillfører igjen spille seg inn på hånda til øst ved å spille kløver til klA. Når dette er gjort bør spillfører spille ru8 til ruJ. Nå har spillfører tatt finesse to ganger og fått etablert to ekstra stikk.

Spill 5

KQ1098
AK54
A3
A2
A53 J42
QJ9 102
754 KQJ108
J876 Q109
76

8763
962
K543

Giver: Nord

Tema: Lavt i andre hånd, høyt i tredje hånd

Spillefører: Nord

Blindemann: Syd

Utspiller: Øst

Nord: 20hp

Øst: 9hp

Syd: 3hp

Vest: 8 hp

Antall stikk: 8 stikk (23 hp er nok til 2-trinnet i stikktrappa)

Poeng for motspillerne: Her bør øst spille ut ruK fra sekvens. Siden vest ikke har styrke i ruter bør hen legge ru7 på dette utspillet for å signalisere svakhet. Etter spillefører har stukket utspillet vil sannsynligvis spillefører spille en kløver til kIK i bordet. Deretter vil nok spillefører spille en spar. Nå er det utrolig viktig at vest legger en liten spar og ikke spA (lavt i andre hånd). Hvis vest legger spA vil motstanderne ha spA og fire ruterstikk og hente. Etter det vil spillefører få resten og dermed klare kontrakten. Hvis vest derimot legger en liten spar har spillefører to valg; hen kan legge spK/spQ eller sp10/sp9/sp8. Uansett, vil motstanderne nå få to spar stikk. Hvis spillefører legger spK/spQ får hen det stikket, men så får hen ikke tatt finessen igjen. Legger hen sp10/sp9/sp8 vil øst kunne stikke med spJ. Derfor er det veldig viktig at vest legger lavt i andre hånd.

Poeng for spillefører: Spillefører bør starte med å telle antall sikre stikk hen har. Her kan spillefører telle null sikre stikk i spar + to sikre stikk i hjerter + ett sikkert stikk i ruter + to sikre stikk i kløver = fem sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere tre stikk til for å få hjem kontrakten. Det er flere alternative spilleplaner her, men beste spilleplan er nok å spille en kløver til kIK i syd og deretter spille en spar. Siden spillefører ikke har noen flere inntak hos syd, bør hen nok spille spar til sp10/sp9/sp8. Det er ikke lett for en nybegynner å vite hva som gir best odds, så så lenge spillefører har en plan her, selv om det ikke nødvendigvis er den som gir best odds, så er det veldig bra.

Spill 6

A10
KQJ109
A54
643
Q62 KJ743
A4 32
Q9872 K103
1095 A87
985
8765
J6
KQJ2

Giver: Øst

Tema: Lavt i andre hånd, høyt i tredje hånd

Spillefører: Nord

Blindemann: Syd

Utspiller: Øst

Nord: 14hp

Øst: 11hp

Syd: 7hp

Vest: 8 hp

Antall stikk: 7 stikk (21 hp er nok til 1-trinnet i stikktrappa)

Poeng for motspillerne: Her bør øst spille ut sp3, siden spar er den lengste og beste fargen til øst. Etter syd har lagt en spar blir det nå viktig at vest legger spQ (høyt i tredje hånd). Det er nødvendig at vest legger spQ for at sparen til øst skal bli godspilt. Når øst/vest kommer inn igjen bør vedkommende fortsette med spar. Når vest etterhvert må begynne å sake bør vest sake en liten ruter (ru2) for å signalisere til øst at hen ønsker at øst skal skifte til ruter når hen er ferdig med å ta alle sparstikkene sine.

Poeng for spillfører: Spillefører bør starte med å telle antall sikre stikk hen har. Her kan spillfører telle ett sikkert stikk i spar + null sikre stikk i hjerter + ett sikkert stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = to sikre stikk. Det betyr at spillfører må etablere fem stikk til for å få hjem kontrakten. Spillefører kan etablere fire stikk ved å godspille sparen. Dette er dessverre ikke nok, så spillfører må også godspille ett stikk i kløver.

Spill 7

A63
KQ43
754
A43
KQ92 J1054
J5 10982
982 63
K876 1092
87
A76
AKQJ10
QJ5

Giver: Syd

Tema: Honnør på honnør

Spillefører: Syd

Blindemann: Nord

Utspiller: Vest

Nord: 13hp

Øst: 2hp

Syd: 17hp

Vest: 7 hp

Antall stikk: 11 stikk (30 hp er nok til 5-trinnet i stikktrappa)

Poeng for motspillerne: Her bør vest spille ut sp2, siden spar er den lengste og beste fargen. Merk at vest ikke kan spille ut spK siden KQ ikke regnes som en sekvens. På et eller annet tidspunkt i spillet vil sannsynligvis spillfører spille klQ fra syd. Denne bør vest stikke med ruK (honnør på honnør).

Poeng for spillfører: Spillefører bør starte med å telle antall sikre stikk hen har. Her kan spillfører telle ett sikkert stikk i spar + tre sikre stikk i hjerter + fem sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = ti sikre stikk. Det betyr at spillfører må etablere ett stikk til for å få hjem kontrakten. Dette stikket kan spillfører få ved å ta kløverfinessen. Dette gjøres ved at spillfører spiller seg inn i syd og spiller klQ. Hvis vest dekker klQ med klK, stikker spillfører denne med klA, og klJ vil nå være godspilt. Hvis øst ikke dekker klQ med klK, legger spillfører liten kløver hos nord.

Spill 8

Q103
42
983
KQJ109
A87 K542
KQJ109 865
J2 AK54
A54 32
J96
A73
Q1076
876

Giver: Vest

Tema: Lasjering

Spillefører: Vest

Blindemann: Øst

Utspiller: Nord

Nord: 8hp

Øst: 10hp

Syd: 7hp

Vest: 15 hp

Antall stikk: 9 stikk (25 hp er nok til 3-trinnet i stikktrappa)

Poeng for motspillerne: Her bør noed spille ut klK fra sekvens. Siden syd ikke har noe styrke i denne fargen bør hen legge kl8 for å vise svakhet. Hvis øst ikke stikker klK bør nord fortsette med kløver selv om syd kastet svakhet, siden kløverfargen til nord er såpass god. Nord bør fortsette å spille kløver fram til vest stikker. Hvis syd kommer inn og har flere kløver igjen, bør syd fortsette med kløver siden hen vet at makker har god kløver.

Poeng for spillefører: Spillefører bør starte med å telle antall sikre stikk hen har. Her kan spillefører telle to sikre stikk i spar + null sikre stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = fem sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere fire stikk til for å få hjem kontrakten. Spillefører kan få disse stikkene ved å godspille hjerteren.

Hvis spillefører får ut klK fra nord bør hen lasjere dette utspillet. Spillefører bør lasjere kløveren to ganger før hen stikker. Grunnen til at spillefører bør lasjere kløveren er i tilfelle kløveren sitter fordelt 5-3 eller skjevete hos motstanderne, samtidig som at den med kort kløver sitter med hjA. Hvis dette er tilfelle og vi lasjerer, vil ikke den med den korte kløveren ha flere kløver å returnere når hen kommer inn på hjA. Hvis vi derimot ikke lasjerer, vil motstanderne i dette tilfelle få for hjA og minst fire kløverstikk, og da er spillefører beit. Derfor er det viktig å lasjere kløveren her.