

Kapittel 5 - 1NT åpning med svar

Spill 1

AKJ10
K52
98
A532
Q862 97
Q104 J963
A1065 KQJ
Q10 J964
543
A87
7432
K87

Giver: Nord

Tema: Åpne 1NT

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1NT (15 hp)	pass	pass (7 hp)	pass

Poeng for motspillerne: Her bør øst spille ut ruK fra sekvens (første prioritet) og vest skal da signalisere styrke ved å legge ru5. Første utfordring er nå for øst å se at ru5 er styrke, og dette er fordi ru5 blir laveste ruter ute når 432 dukker opp i bordet. Etter å ha fått styrke fra makker bør øst fortsette med ruQ og så ruJ. Når øst spiller ruJ får vest en utfordring, nemlig å stikke ruJ med ruA slik at fargen ikke blir blokkert. Hvis vest har telt ruterene vet vest at øst ikke kan ha flere ruter igjen, men selv uten å telle kan man se at etter KQJ hos makker er ruA og ru10 garanterte stikk, så vest taper ingenting på å stikke makkers stikk. Merk at dette er vanskelig.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle 6 sikre stikk og trenger å finne ett stikk til. Beste planen her blir å spille seg inn i bordet å ta sparfinessen. Når spillefører ser at denne går bør hen igjen spille seg inn i bordet å ta finessen igjen.

Spill 2

876
J1086
A76
AK2
43 A52
K742 AQ3
432 KQJ109
QJ108 96
KQJ109
95
85

8753

Giver: Øst

Tema: Åpne 1NT

Meldingsforløp:

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

Poeng for motspillerne: Her bør syd spille ut spK fra sekvens. Deretter bør nord legge svakhet på dette utspillet ved å legge sp8. Siden syd har en så tett og fin spar bør hen fortsette med spar selv om hen får svakhet fra makker. Hvis nord kommer inn å har en spar igjen på tidspunktet hen kommer inn bør hen returnere dette til makker, siden det kan virke som at syd har godspilt sparfargen sin.

Poeng for spillefører: Her kan spillefører telle fire sikre stikk, som betyr at hen må finne minst tre stikk til for at kontrakten skal stå. Beste sjanse er å godspille ruterer. Det er allikevell en fare i spillet, nemlig at motstanderne for godspilt fire sparstikk + klA, klK og ruA. For å ha mulighet til å unngå dette scenarioet bør øst lasjere spar utspillet to ganger. Siden syd ikke har noen sideinntak vil kontrakten stå hvis øst lasjerer sparutspillet, mens hen går beit hvis hen stikker. Et viktig prinsipp i grandkontrakter er at man bør lasjere utspill i tynne farger hvis man ikke er redd for noe skift av motparten.

Spill 3

765432
54
43
872
Q8 KJ10
Q10763 KJ
KQJ10 9876
63 KQ54
A9
A982
A52
AJ109

Giver: Syd

Tema: Overføring

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1NT (17hp)	pass
2hj (2hpt)	pass	2sp	pass
pass	pass		

Poeng for motspillerne: Viktigste for motstanderne her er at vest husker at man skal prioritere å spille ut fra sekvens hvis man har dette.

Poeng for spillfører: Det første spillfører bør gjøre når hen kommer inn her å ta spA og ny spar. Et viktig poeng her er at etter disse to rundene med trumf er tatt, trenger ikke spillfører å spille en runde til med trumf, siden det kun er en trumf til ute og denne er høyere enn blindemanns (merk at dette kan være vanskelig å få med seg siden det krever at man både har telling i trumf og husker hvilken trumf som er ute, så hvis man spiller en tredje runde trumf er dette helt greit). Deretter bør spillfører prøve seg på dobbelfinessen i kløver. For å få tatt dette må spillfører tømme blindemann i enten hjerter eller ruter og stjele seg inn i bordet.

Tips: Her kan det være veldig lærerrikt og la nord-syd først spille spill 3 i grand og deretter la de melde og finne 2sp. På den måten ser kan spillerne selv se hvor mange flere stikk de får når de får overført til major selv om de kun har med 0 hp.

Spill 4

	J853	
	K32	
	Q92	
	QJ10	
AQ4		K2
A54		QJ1098
AK7		854
7543		K62
	10976	
	76	
	J1063	
	A98	

Giver: Vest

Tema: Overføring

Meldingsforløp:

Nord	Øst	Syd	Vest
			1NT (17 hp)
pass	2ru (9hp)	pass	2hj
pass	2NT	pass	4hj
pass	pass	pass	

Poeng for motspillere: Her bør nord spille ut klQ fra sekvens. Hvis øst legger liten bør syd få meg seg at det ikke er nødvendig å stikke klQ siden klK ligger i bordet. Siden syd liker utspillet bør hen legge den laveste kløveren sin på utspillet hvis øst ikke stikker med klK. Her er den laveste kløveren til syd kl8, og for nord er det ikke åpenbart at dette er styrke, men nord bør tenke seg at hvis spillfører hadde hatt klA hadde sannsynligvis hen stukket utspillet, så derfor bør hen fortsette med kløver selv om man her kan bli litt "lurt" av styrkekastet til syd (merk at dette er vanskelig, men det kan være nyttig for spillerne å høre hvordan man bør tenke som motspillere for å få flest mulig stikk)

Poeng for spillfører: Hvis motspillere spiller perfekt tar de de tre første kløverstikkene. Deretter må de spille inn spillfører og nå blir det viktig for spillfører at hen starter med å ta

ut trumfen, men at hen også husker å ta finessen i trumf. Etter trumfen er tatt ut kan hen kaste en rutertaper hos blindemann enten på spar eller kløver.

Spill 5

A75
AQ
K932
A854
K643 J1098
9854 76
Q6 J1075
KJ6 Q109
Q2
KJ1032
A84
732

Giver: Nord

Tema: Overføring

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1NT (17 hp)	pass	2ru (10 hp)	pass
2hj	pass	3NT	pass
pass	pass		

Poeng for motspillerne: Her bør nord spille ut spJ fra sekvens. Hvis syd legger liten kan vest se at spJ er like høy som spK siden spQ ligger i bordet. Derfor bør vest i dette tilfelle legge liten spar for å signalisere til makker at hen likte utspillet. Hvis spillefører derimot legger spQ må vest stikke med spK (honnør på honnør prinsippet). Dette er igjen et viktig eksempel på en finesse for motparten.

Poeng for spillefører: Det viktigste for spillefører her blir å få avblokkert hjerteren. Det vil si at når spillefører kommer inn for første gang må hen først spille hjA etterfulgt av hjQ, for så å spille seg inn i bordet å ta de tre siste hjerterstikkene. For å ha inntak i bordet er det veldig viktig at spillefører spiller to runder hjerter før en spiller ruter til ruA i bordet.

Spill 6

643
KJ107
92
QJ106
AKJ1098 Q52
9 A654
543 AKQJ
732 95
7
Q832
10876

AK84

Giver: Øst

Tema: Overføring

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1NT (16 hp)	pass	2hj (10 htp)
pass	2sp	pass	4sp
pass	pass	pass	

Kommentar: Siden vest har 6-korts spar kan hen telle trumfpoeng fra start siden hen vet at makkeren som har åpnet 1NT må ha minst to spar.

Poeng for motspillerne: Her bør syd spiller ut klA fra sekvens (husk at AK regnes som en sekvens selv om man mangler Q i fargen). Siden nord sitter med klQ bør hen legge styrke på utspillet.

Poeng for spillfører: Viktigste her er at spillfører tar ut trumfen til motparten ved første mulighet (viktig å holde tellinga). Hvis motstanderne ikke startet med tre runder kløver kan spillfører kaste en kløver i vest på ruterer.

Spill 7

1094	
832	
KQ32	
A32	
87	A65
KQ74	J109
J764	1098
K54	9876
	KQJ32
	A65
	A5
	QJ10

Giver: Syd

Tema: Invitere til grand

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1NT (17hp)	pass
2NT (9hp)	pass	3NT	pass
pass	pass		

Poeng for motspillerne: Det viktigste her er at vest passer på å vise styrke/svakhet i fargen hen velger å spille ut. Mot grand er det ofte en god ide å spille ut sin beste farge, som i dette tilfelle er hjerter, og det er da viktig at vest husker på at KQ ikke er en sekvens, slik at hen heller spiller ut hj4 for å vise styrke til makker.

Poeng for spillefører: Hvis motstanderne spiller ut hjerter, bør spillefører tenke tanken om å lasjere dette utspillet, siden spillefører sliter hvis hjerteren er fordelt 5-2 eller skjevere. I dette spillet går det imidlertid fint og ikke lasjere, men det kan allikevel være fint å komme med en liten kommentar. Ellers har spillefører to mulige måter å få ekstra stikk på i dette spillet, nemlig å godspille sparen og/eller ta kløverfinessen. Spillefører bør starte med å godspille sparen og dette er det to grunner til:

1. Hvis man godspiller sparen for man fire ekstra stikk, mens hvis kløverfinessen går får man kun to ekstra stikk, så derfor "får" du mer hvis du godspiller sparen.
2. Hvis kløverfinessen ikke går, så vil spillefører kunne være beit. I tillegg vil spillefører trenge å godspille sparen for at kontrakten skulle stå, så det er bedre å få gjort dette med en gang så man ikke risikerer kontrakten.

Om spillefører velger å ta kløverfinessen etter sparen er godspilt er dette fint.

Spill 8

KQJ10
83
J965
1032
A32 8754
KJ1094 AQ2
AK 7432
876 K5
96
765
Q108
AQJ94

Giver: Vest

Tema: Invitere til grand

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1NT (15 hp)
pass	2NT (9hp)	pass	pass

Poeng for motspillerne: Her bør nord spille ut spK fra sekvens. Siden syd ikke liker utspillet bør hen legge svakhet på dette utspillet.

Poeng for spillefører: Dette er et typisk eksempel på en situasjon hvor man ikke skal lasjere utspillet om man får spK ut. Hvis spillefører teller sikre stikk kan hen telle ett i spar + fem i hjerter + to i ruter + 0 i kløver = åtte sikre stikk, som er det spillefører trenger for at kontrakten skal stå. Faren med å lasjere dette utspillet er at hvis syd sitter med klA og nord klarer å skifte til kløver. Hvis syd da har minst fem kløver, som er tilfelle her, så vil spillefører ende med å gå beit. Nå skal det sies at selv om spillefører lasjerer utspillet er det ikke åpenbart for nord å skifte til kløver, men man kan gjerne vise faren på slutten av spillet.