

BRIDGE

THE #1 MIND SPORT



GRUNNKURS

MiniBridge



Innhold

Innføring i bridge	3
Honnørpoeng og spill med trumf	5
Turnering i MiniBridge	7
Utspill og spillteknikk	8
Turneringsbridge og poeng	10
Finesse. Å legge lavt eller høyt	12
Markering av styrke og svakhet	14
Den korte hånda og blokkering	16
Krysstjeling. Toppe eller ta finesse/fiske?	18
Juniorbridge i Norge	20
Norske bridgebragder i juniorklassen	20
Ordliste	21
Poengguide	24
Trappa	25
Leksjon 1	26
Leksjon 2	27
Leksjon 3	29
Leksjon 4	31
Leksjon 5	33
Leksjon 6	35
Leksjon 7	37
Leksjon 8	39
Leksjon 9	41
Leksjon 10	43

© Norsk Bridgeforbund

Materialet er vernet etter åndsverkloven. Det er forbudt å kopiere eller mangfoldiggjøre hele eller deler av dette heftet uten tillatelse.

Forfattere: Micke Melander og Janne Malmstrøm

Illustrasjoner: Dick Holst

Oversatt av Trond Eidnes

www.bridge.no

Innføring i bridge

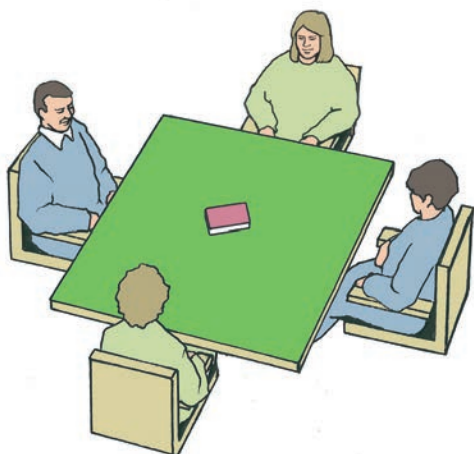
Kort om bridge

Det fins mer enn en million kortspillere rundt om i verden som spiller turneringsbridge, og ca. 10.000 av dem er nordmenn. Alle spiller etter de samme reglene. I dette heftet får du ti leksjoner i bridge å kose deg med, og noen av dem kan være utfordrende.

I bridge gjelder det å vinne så mange poeng som mulig. De fleste som spiller kort, tror at turneringsbridge mest handler om å ha flaks med kortene, i likhet med mange andre kortspill. Men i bridge er det i prinsippet ikke noe som heter flaks. Det vil du oppdage når du kommer lenger ut i heftet.

Grunnleggende forutsetninger

Bridge er et kortspill for fire personer. Spillerne sitter midt imot hverandre og danner par, og de to parene konkurrerer mot hverandre. Bridge spilles med en helt vanlig kortstokk, uten jokere.



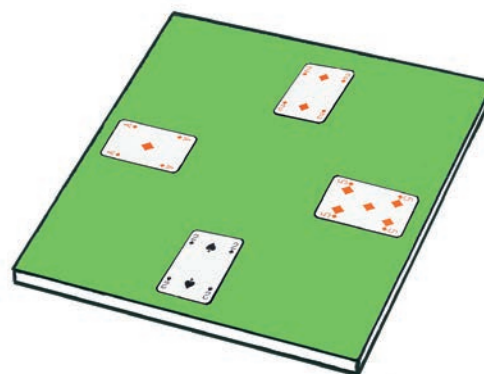
En kortstokk har 52 kort og inneholder fire farger: spar, hjerter, ruter og kløver. Alle de 52 kortene deles ut, slik at de fire spillerne får 13 kort hver. De 13 kortene en spiller har fått utdelt kalles en *hånd*. For å få oversikt over egne kort og kunne planlegge spillet er det en fordel å sortere kortene etter farge og verdi. Hver farge har rangeringen ess, konge, dame, knekt, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Esset er det høyeste kortet og toeren det laveste. Spillerne har navn etter kompassretningene: Nord og Syd spiller sammen mot Øst og Vest. De som spiller på lag kalles *makkere*.

Spillet begynner

Bridge handler som sagt om å vinne poeng. Når alle kortene er delt ut og sortert, begynner den som sitter til venstre for personen som har delt ut kortene, å spille ut et av sine kort. Hver spiller følger så på i tur og orden med et kort. Når alle har lagt ut et kort, har dere spilt et *stikk*.



Poeng får du ved å vinne stikk sammen med makkeren din. Den som har spilt ut det høyeste kortet, vinner stikket (sammen med makker) og spiller så ut til neste stikk. Du må alltid følge farge om du kan. Er det tomt for kort i den fargen som spilles, kan du legge hva som helst. Vi sier at du *saker*.



Ettersom hver spiller har fått utdelt 13 kort, er det altså 13 stikk å spille om. Det er alltid et par som vinner, og den laveste marginen en kan vinne med, er å få sju stikk mot motpartens seks.

Markering av stikk

I andre kortspill der det gjelder å ta stikk, er det vanlig at den som har vunnet stikket, samler sammen kortene foran seg. Det gjør vi ikke i bridge. Hver og en av spillerne beholder kortene sine og legger dem på bordet med bilsida ned. Vi legger kortet som et 1-tall om vi har vunnet stikket, og som et minustegn om vi har tapt det.



Når alle stikk er spilt, har du fått en rad med 13 kort. Hver spiller kan nå telle hvor mange stikk som er vunnet, og hvor mange som er tapt. Grunnen til at vi gjør det slik, er at i turneringsbridge spiller alle bord med nøyaktig de samme kortene som dere nettopp har spilt. Det gjør at vi kan sammenlikne, og det er på den måten vi ser hvem som vinner. Har du greid å vinne åtte stikk sammen med makker, og de som spiller ved neste bord bare greier sju, har dere vunnet over dem! Antall bord som deltar i bridge, er ubegrenset.

Dette er også grunnen til at alle kort er delt ut på forhånd når vi kommer til bordet. Kortene oppbevares i en plastmappe.



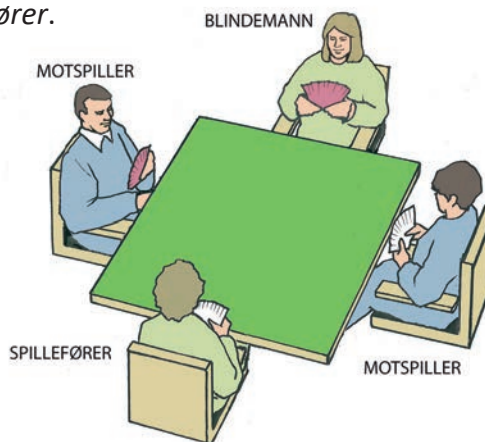
Protokoll

Når alle har spilt sine 13 kort, noterer dere resultatet i protokollen (slippen) som fins ved hvert bord. En fordel med at alle har lagt kortene foran seg, er at det går an å se i hvilket stikk dere har markert forskjellig hvis dere er uenige. Dermed ser dere hvem som har rett. På samme måte kan dere se om noen har gjort feil og saket kort i en annen farge, til tross for at de kunne fulgt farge. Så snart dere er enige, legger dere kortene tilbake i korrekt plastlomme i mappa. Deretter tar dere fram et nytt spill, sorterer kortene og begynner om igjen for å se hvem som nå vinner. I en ordentlig turnering spilles det gjerne mellom 24 og 28 gaver. Dere bytter motstandere etter annenhver eller hver tredje giv.

Protokoll MiniBridge				
Nord:				
Syd:				
Vest:				
Øst:				
<small>Skick in 20- och 25minnerna mellan på de spelare som spelat två bord</small>				
Giv	Spillefører	Trumpf	Antal vinnna stikk	
			Nord-Syd	Øst-Vest
Exempel 1.	Nord	♠	10	3
Exempel 2.	Vest	Ingen trumpf	6	7
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
		Summe:		

Flere dimensjoner

I bridge har alle spillerne hver sin rolle. Bridge er nemlig delt i to faser. Først har dere en budrunde (melde-runde) for å finne ut hva som skal spilles. Deretter spilles kortene for å se hvordan det går. I denne tidlige innføringsdelen hopper vi over hele budrunden og fastslår rett og slett at den som er giver, har vunnet meldingene. Den som «vant meldingene», kalles *spillefører*.



Spilleren til venstre for spillefører er den som skal spille ut i første stikk. Til venstre for utspilleren finner vi så *blindemann*, som straks det første kortet ligger på bordet, skal legge opp alle kortene sine i fire rader i ordnet rekkefølge.



Spillefører spiller så både sine egne og blindemanns kort når det er deres tur. Den fjerde spilleren ved bordet kalles motspiller. Det er også den rollen *ut-spilleren* får etter å ha gjort utspillet.

Tips for å bli bedre

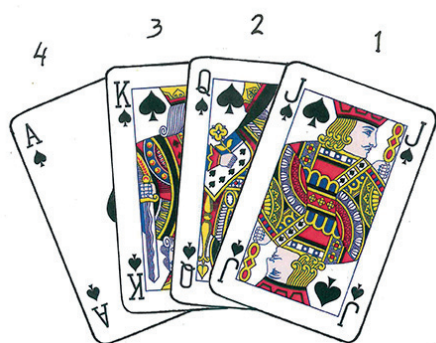
Som spillefører bør du alltid telle hvor mange sikre stikk du har, før du begynner å spille. Du må også planlegge i hvilken rekkefølge du skal ta disse stikkene for å lykkes med oppgaven din.

Honnørpoeng og spill med trumf

Bridge er et spill i to deler. Først har dere en budrunde for å finne ut hva som skal spilles, og hvem som skal spille. Deretter spiller dere for å se hvordan dere lykkes med hver deres oppgave. Nå skal vi kikke litt på hvordan meldingene foregår.

Honnørpoeng

Som hjelpemiddel i meldingene har vi en måte å vurdere hvor gode kort vi har. Det skjer ved å telle poeng for visse kort vi har fått utdelt. Ess, konge, dame og knekt kalles honnører og har alle fått en bestemt verdi i honnørpoeng.



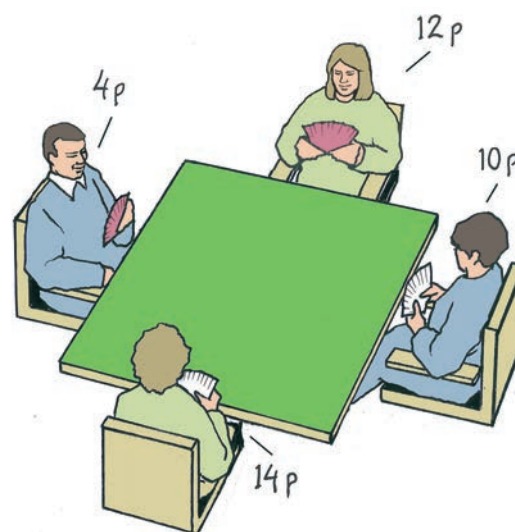
Siden esset er det høyeste og knekten det laveste kortet av honnørene, har de fått verdiene 4, 3, 2 og 1 honnørpoeng. Alle andre kort har verdien 0 honnørpoeng.

Eksempel:



Dersom du ser på hånda di med de 13 kortene ovenfor, har du 6 honnørpoeng i spar (4 + 2), 5 honnørpoeng i hjerter (3 + 2), 3 honnørpoeng i ruter (2 + 1) og ingen honnørpoeng i kløver. Den totale honnørverdien på hånda er altså 14 poeng, og det er ei nokså bra hånd. I hele kortstokken fins det 40 honnørpoeng, og fordeler dere poengene på alle spillerne, gir det et snitt på 10 honnørpoeng på hver.

Meldingene i MiniBridge foregår slik at hver og en av spillerne etter tur forteller hvor mange honnørpoeng de har. Det paret som rår over flest poeng til sammen, blir så spillefører og blindemann.

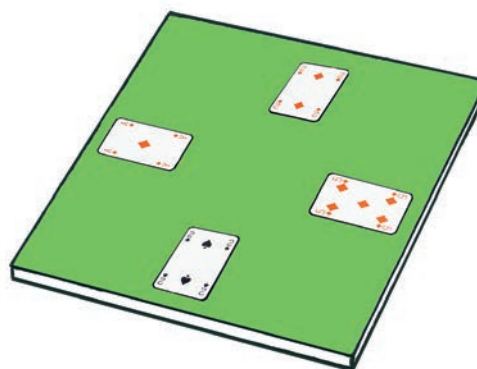


Det andre paret blir motspillere. I dette tilfellet sier spillerne i tur og orden 14, 4, 12 og 10 poeng. Summen av alle poengene blir alltid 40.

Her vant Nord-Syd med sine 26 poeng meldingene. Syd, som hadde flest poeng i paret, blir spillefører. Nord blir blindemann, og Vest skal spille ut.

Spill med og uten trumf

Så langt har vi bare spilt uten trumf. Det kalles på bridgespråket for *grand*. Faktum er at vi også kan spille med trumf. Å spille med trumf innebærer at du kan vinne et stikk selv om du ikke kan følge farge! Om du har (minst) en trumf på hånda, og det spilles en farge du ikke har, kan du legge ut trumfen din og vinne stikket – så lenge alle de andre følger på med et kort i den utspilte fargen. Merk deg at du bare kan trumfe når du ikke kan følge farge. En toer i trumf er høyere enn esset i en spilt farge, for å ta et eksempel.



Neste steg i budrunden

Hittil har vi meldt av poeng for å avgjøre hvilken side som skal være spilleførende, og hvilken side som skal være motspillere. Etter å ha vunnet meldingene skal

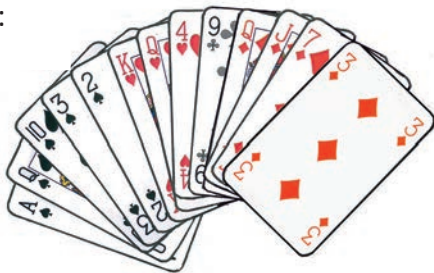
den spilleførende sida melde enda en gang. Det foregår på den måten at blindemann muntlig sier hvor mange kort hånda har i hver farge.



Blindemann forteller om tre spar, tre hjerter, tre ruter og fire kløver.

Spillefører kikker på kortene sine og teller hvor mange kort de har til sammen i hver farge. For å velge å spille med trumf bør man ha minst åtte trumf til sammen.

Eksempel:



Dersom du har denne hånda, og makker har fortalt om tre spar, tre hjerter, tre ruter og fire kløver, er det vanlig at du velger å spille med spar som trumf. Dere har jo åtte kort til sammen i fargen.

Spillefører sier så at spar er trumf. Deretter fortsetter spillet nøyaktig som før.



Om du ikke kan følge farge, kan du legge ut en trumf og på den måten vinne stikket. Vi sier at du *stjeler*. Du er ikke nødt til å stjele – du kan legge på hvilket kort du vil.

Tips

Som spillefører er det vanligvis lurt å prøve å trekke ut motstandernes trumf så fort som mulig, altså *spille motparten tom for trumf*. Det er fordi motparten ikke skal få sjansen til å vinne stikk ved å stjele dine sikre stikk.

Merk deg

Når du spiller med venner og dere stikker og gir, så stikker dere bare på nytt dersom begge sidene får 20 honnørpoeng (hp).

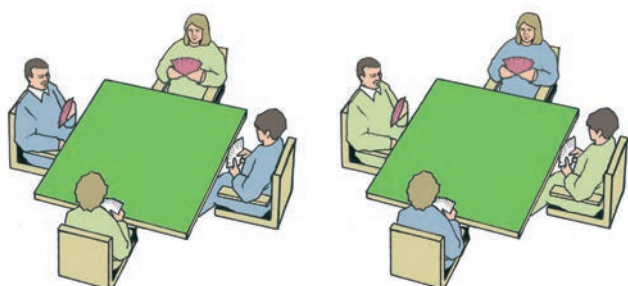
Turnering i MiniBridge

I de to tidligere avsnittene har vi lært oss grunnreglene for å kunne spille bridge. Budrunden er fortsatt forenklet.

Vi er nå kommet så langt at det er på tide å forklare hva turneringsbridge er. Mange undrer seg over at det er mulig å konkurrere i å spille kort. Svaret er kort og godt at dine motstandere er alle de andre som kommer til å spille med nøyaktig de samme kortene som du og makker har hatt. Det er disse resultatene, altså det antall stikk som blir vunnet, som sammenliknes. Deretter deles turneringspoengene ut.

Par eller lag

Det fins to ulike måter å spille bridge på. Enten kan du spille på lag mot et annet lag. Da er dere fire personer som spiller på samme lag. Eller du kan spille i par. Da er det uendelig mange par som kan delta. Landslagene våre spiller oftest lagbridge, men på klubbnivå spiller vi gjerne i par.



Eksempel på lagbridge

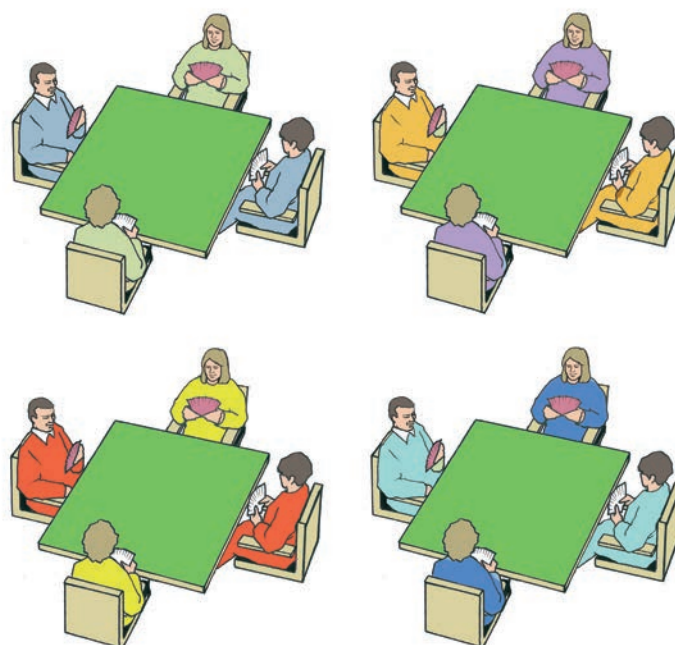
Nord-Syd på bord 1 spiller sammen med Øst-Vest på bord 2. Det spilles to omganger med et forhåndsbestemt antall gaver i hver omgang.

Lagresultatet blir regnet om etter spesielle tabeller til et kampresultat, der 20-0 er den størst mulige seieren. Når alle spill er ferdigspilt, summeres poengene. Det laget som har flest poeng, vinner.

Eksempel på parbridge

Nord-Syd på bord 1 spiller sammen i et par. De møter så andre par i turneringen gjennom to eller tre spill mot hver motstander. Hvert resultat blir sammenliknet med de andre bordene.

Nord-Syds motstandere, som de sammenliknes med for hver giv, er altså ikke de som sitter ved samme bord, men alle de andre Nord-Syd-parene



Norge – gode i bridge!

Norge er regjerede europamestre i bridge per 2018. Alle våre landslag, åpen klasse, dameklassen og veteran, er kvalifisert til VM i 2019. I 2007 ble Norge verdensmestre i åpen klasse, og i 2014 vant Norge også VM i juniorklassen. Man kan trygt si at Norge er en stormakt i internasjonal bridge.

På tide å spille turnering

Nå skal vi spille vår første turnering. Dere spiller to gaver mot et annet par, før dere bytter motstandere. Totalt skal det spilles tolv gaver i turneringen. Det vil si at dere kommer til å møte seks andre par. Akkurat som før handler det om å vinne stikk. Lykke til!



Utspill og spillteknikk

I dette avsnittet lærer du mange tips og triks som vil gjøre deg til en bedre bridgespiller. Å spille bridge handler veldig mye om å gjøre det så bra som mulig sammen med din makker. Skal du lykkes i det, trenger du måter å overføre informasjon til makker om kortene dine. Det er ikke lov å snakke i kortene, og heller ikke vise noe med fakter eller grimaser. Informasjonen overføres kun gjennom kortene dere legger.

Utspill mot grand

Vi begynner med å se på utspill. I spill uten trumf, grand (NT), er det smart å spille ut sin **lengste farge**. Med mange kort i en farge er det god sjanse for at spillefører og blindemann har få. I så fall kan vi kanskje vinne flere stikk i nettopp den fargen.

La oss si at det er makker som har utspillet. Da må du merke deg hvilket kort makker spiller ut. Er det et lite kort, kan du være nokså sikker på at det er fra minst fem kort. Når du i tillegg studerer hvilke kort blindemann legger opp, og ser på dine egne kort, kan du ofte finne ut mye om hvordan kortene sitter.

Den andre grunnregelen er at du spiller ut ditt **første, tredje eller femte kort i fargen**, avhengig av hvor lang fargen er. Dette kaller vi å spille ut etter 1-3-5-regelen.



Dersom motparten har valgt å spille grand, er det helt naturlig med spar ut fra denne hånda.

Med seks kort i fargen velger du det femte kortet ovenfra, i dette tilfellet femmeren.



Med fem kort i fargen velger du også det femte kortet ovenfra, igjen femmeren.

Med fire kort i fargen velger du det tredje kortet ovenfra, nieren.



Med tre kort i fargen velger du det tredje kortet ovenfra, nieren.

Et unntak – sekvens

Har du minst tre etterfølgende kort i toppen av en farge, avviker du fra regelen om å spille ut et lite kort. I stedet spiller du ut det høyeste.

Med tre etterfølgende velger du i stedet det høyeste kortet, i dette tilfellet kongen.



Makkeren din vet fortsatt at du har spilt ut fra din lengste farge, men vet at du også har (minst) dame og knekt i fargen.

Tre etterfølgende kort i en farge kalles sekvens, og fra **sekvens** spiller vi ut det høyeste kortet. Det er vår tredje grunnregel for utspillet.

Utspill mot trumf

Dersom spillefører skal spille med trumf, gjelder det motsatte. Nå er det i stedet fornuftig å spille ut en farge du har få kort i (så sant det ikke er trumffargen).

Hjerter er trumf, og du skal spille ut. Nå kan du velge spar ut og håpe å få stjeling neste gang spar spilles.



Har du for eksempel bare én spar når hjerter er trumf, kan du spille ut den single sparen din og håpe å få stjeling neste gang fargen spilles. Det kan enten skje omgående (dersom makker har esset og fortsetter i fargen) eller seinere i spillet.

Vår fjerde og siste grunnregel for utspill blir derfor å spille ut en **kortfarge** når motstanderne spiller med trumf.

Spilleførerens strategi i grandspill

For å skaffe deg flere stikk som spillefører er det opplagt lurt å prøve å sette opp ekstrastikk snarest mulig. Spillefører bør gjøre det samme som motspillerne når de for eksempel spiller ut en konge.



Dersom du har KQJT9 i en farge på bordet, mens hånda har 432, har du ingen sikre stikk i fargen. Kan du derimot få motparten til å ta for esset sitt, har du ordnet deg fire stikk i fargen siden du sitter igjen med alle de høyeste kortene. Vi sier at vi **godspiller** en farge.

Det første du gjør som spillefører, er å konstatere hvor mange sikre stikk du har. Det neste er å pønske ut hvor du kan hente flere stikk. Det er viktig at du prøver å få tak i ekstrastikk før du tar for de sikre stikkene.

Spilleførerens strategi i trumfspill

Spiller du med trumf, er det oftest lurt å begynne med å spille trumf til motparten ikke har flere. Da kan de ikke få stjeler på trumfen sin. Her er det viktig at du ikke sløser med egen trumf, men teller hvor mange trumf motparten har, og stopper trumfspillet når de ikke har flere. Det første du bør gjøre, er altså å **trekke ut trumf** (som denne framgangsmåten kalles).

Tips

Som spillefører eller motspiller prøver du å etablere stikk. Har du KQJT i en farge, ønsker du jo at motparten skal ta for esset slik at du sjøl kan få de tre andre stikkene. Det kalles å godspille en farge. Når du legger din plan som spillefører, er dette en av de viktigste oppgavene du bør gi deg i kast med.

Godspill nødvendige stikk **før** du tar sikre stikk i sidefargene.

Turneringsbridge og poeng

Hittil har vi kjempet om stikk, og den med flest stikk har vunnet. Nå skal vi lære å gjøre om disse stikkene til poeng. Poengscoren avhenger av hvor mange stikk dere gjorde krav på i den innledende melde-runden, og deretter hvor mange stikk dere faktisk vant i spillet. Regnet dere med å ta mange stikk, og deretter gjorde nettopp dette, får dere bonus. Skulle derimot paret som vant budrunden, ikke klare opp-gaven sin, er det i stedet motspillerne som får poeng.

Dersom Øst–Vest vinner 120 poeng, får Nord–Syd –120 poeng.

Som du husker, i turneringsbridge så sammenlikner vi ikke med motstanderne ved bordet vårt, men med alle andre par som har spilt de samme kortene.

Et spill i grand gir flest poeng per stikk. Deretter følger spar og hjerter. Minst poeng får vi for å spille med ruter eller kløver som trumf.

I bridge byr vi ikke antall stikk, men antall trekk. 1 trekk = 7 stikk. Pluss på 6 til trekkverdien for å finne antall stikk som skal vinnes i hvert enkelt spill.

Du vinner sju stikk i grandspill: 90 p
 med ♠/♥ som trumf: 80 p
 med ♦/♣ som trumf: 70 p

Hvert stikk vi vinner etterpå i grand og med spar eller hjerter som trumf, gir 30 poeng. Med ruter eller kløver som trumf gir hvert ekstra stikk 20 poeng.

Du spiller uten trumf og vinner ni stikk:
 $90 + 30 + 30 = 150p$

Du spiller med ♠ som trumf og vinner ni stikk:
 $80 + 30 + 30 = 140p$

Du spiller med ♦ som trumf og vinner ni stikk:
 $70 + 20 + 20 = 110p$

Bonus

For å oppmuntre parene til å melde høyt er det innført en bonus i bridge til de som melder det som kalles *utgang*. Utgangsbonus får dere når dere melder og greier oppgaven:

I grandspill: ni stikk
 Med ♠/♥ som trumf: ti stikk
 Med ♦/♣ som trumf: elleve stikk

I tillegg er det en ekstra bonus til de som klarer å melde og få 12 stikk. Det kalles *lilleslem*. Og det vanker enda en bonus til de som har sagt at de skal ta alle 13 stikkene og lykkes med det. Det kalles *storeslem*. I poengtabellen ser du hvor mange poeng du får for de ulike prestasjonene.

Soner

For å gi spillet ytterligere en dimensjon er det innført noe som kalles soner. På hver mappe står det om dere er i sonen eller utenfor. Det er også viktig å huske på sonene når dere fører inn resultatet. Den som har meldt utgang og spilt den hjem, får 200 poeng mer i sonen enn den som gjør det samme utenfor sonen. Også bonusen i slemkontrakter øker når dere er i sonen.

I poengtabellen ser du hvordan sonene påvirker hvor mange poeng du får når du klarer oppgaven, det du har meldt.

POENG-TABELL	NT		♠/♥		♦/♣	
	Sonen	Utenfor sonen	Sonen	Utenfor sonen	Sonen	Utenfor sonen
7 Storeslem	1520	2220	1510	2210	1440	2140
6 Lilleslem	990	1440	980	1430	920	1370
5 Utgang ♦/♣	460	660	450	650	400	600
4 Utgang ♠/♥	430	630	420	620	130	130
3 Utgang NT	400	600	140	140	110	110
2 Delkontrakt	120	120	110	110	90	90
1 Delkontrakt	90	90	80	80	70	70

Ekstra stikk
 I grand (NT) og med ♠/♥ som trumf: 30 poeng per stikk.
 Med ♦/♣ som trumf: 20 poeng per stikk.

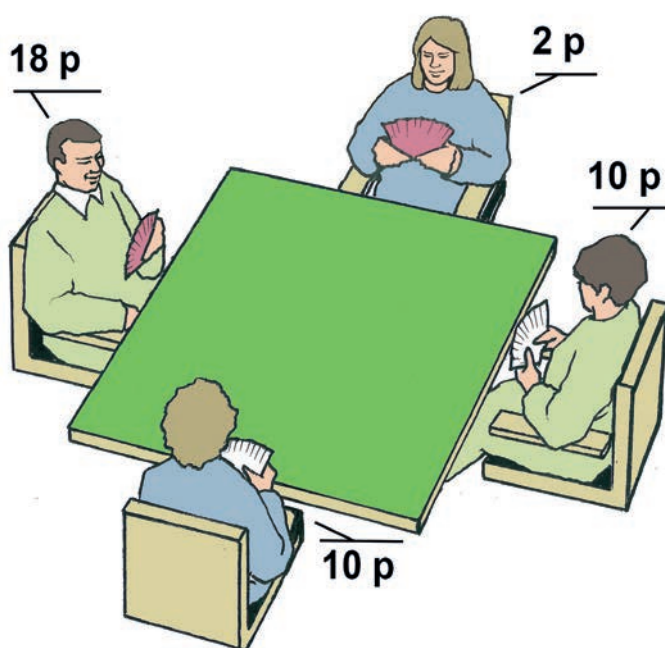
For lite stikk
 –50 poeng per manglende stikk utenfor sonen, –100 poeng i sonen.

Mislykkete kontrakter

Om du ikke lykkes i å vinne (minst) så mange stikk som du har meldt, er det motparten som får poengene. Da har du gått *beit*. Men motstanderne får ikke like mange poeng for beita som du ville fått om du hadde klart oppgaven.

Utvidet melderunde

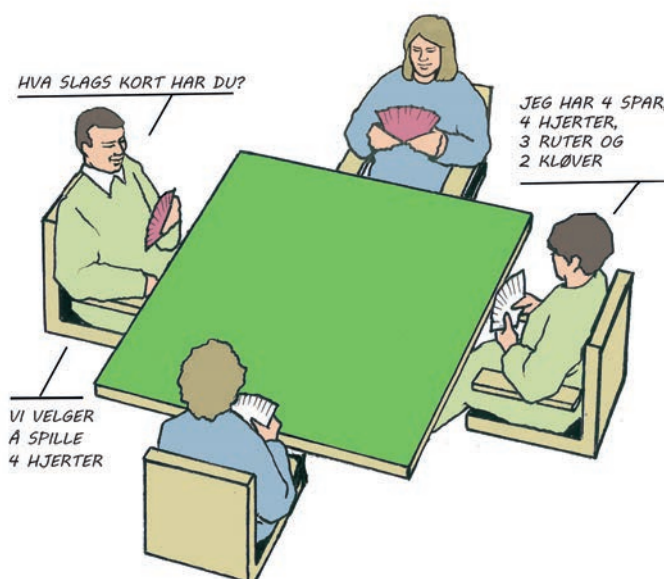
Fra og med dette avsnittet legger vi til et element i meldingene, nemlig at vi nå også melder utgang eller slem. Vi slutter også å bruke vinnerstikk som sluttresultat. I stedet deler vi ut de poengene som hver side får for å klare eller ikke klare oppgaven sin.



Når vi disponerer over 26 honnørpoeng, melder vi utgang uten trumf eller med hjerter/spar som trumf. For å spille utgang med kløver/ruter som trumf kreves det 29 poeng (fordi det trengs flere stikk). For lilleslem (12 stikk) kreves det 33 honnørpoeng og for storeslem (13 stikk) 37 honnørpoeng.

Hjelpemidler

Som hjelpemidler du kan ha ved bordet, har vi allerede nevnt poengtabellen, som viser hvor mange poeng du får når du har klart spillet. Her presenterer vi også ei trapp, der du lett kan se hvor høyt det er fornuftig å by.



Steg for steg i meldingene

1. Kontroller hvilken side som vinner meldingene, og hvor mange poeng de har.
2. Spillefører (den sterkeste hånda hos vinnerparet) vurderer om det skal spilles med en eller annen farge som trumf.
3. Spillefører forteller så hva som skal spilles, og på hvilket nivå. Her kan trappa være et hjelpemiddel.

Tips

Meld utgang og slem for å få flere poeng gjennom bonusene. Da blir det lettere å vinne turneringer!

	Poeng	Trinn
Storeslem →	37	7
Lilleslem →	33	6
Utgang i ♠/♣ →	29	5
Utgang i ♠/♥ →	26	4
Utgang i NT →	26	3
	23	2
	20	1

HONNØRPOENG	
Ess	4 poeng
Konge	3 poeng
Dame	2 poeng
Knekt	1 poeng

HVOR MANGE STIKK?

Dersom du melder 1, skal du vinne minst sju stikk, 2 blir åtte, ..., opp til 7, som er det samme som alle tretten.

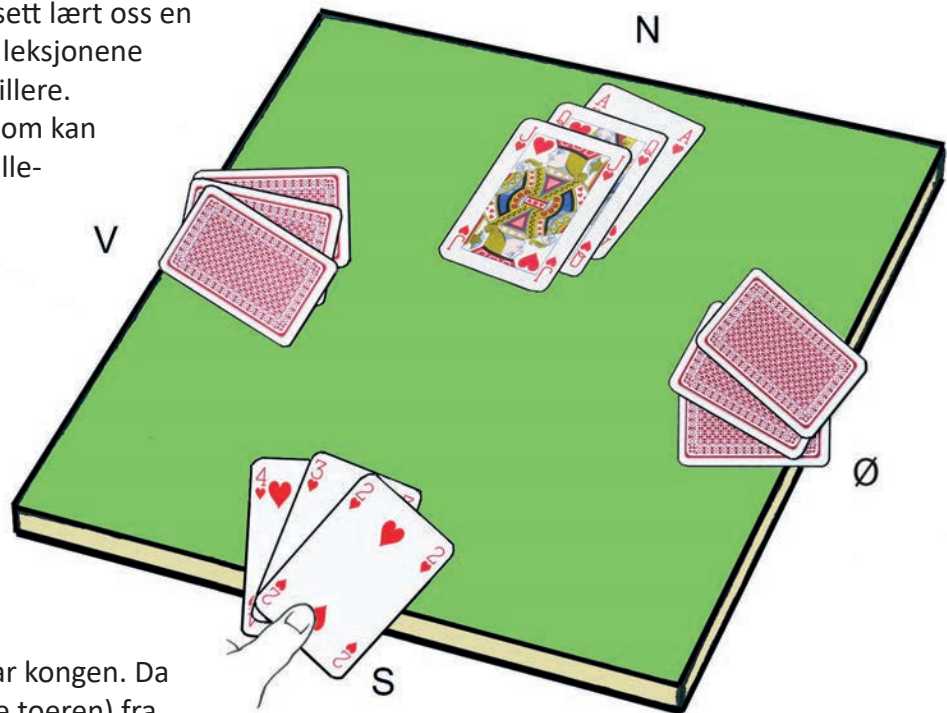
Finesse. Å legge lavt eller høyt

Til nå i dette kurset har vi stort sett lært oss en drøss prinsipper. I de fem neste leksjonene skal vi lære å bli bedre bridgespillere. Det fins en hel del tips og triks som kan være til god hjelp, både som spillefører og som motspiller.

Finesse

Det første trikset som kan gi ekstra stikk, er det som kalles finesse. La oss si at du har kortene til høyre.

Du har ett sikkert stikk, esset. Når du har gitt bort et stikk til kongen, har du enda et stikk. Men du har muligheten til å få tre stikk i fargen dersom Vest har kongen. Da spiller du en liten hjerter (gjerne toeren) fra Syds hånd mot Nords kort. Om nå Vest legger et kort som ikke er kongen, nøyer du deg med knekten (eller dama). Har Vest kongen, vil knekten beholde stikket. Øst har jo i så fall ikke noe høyere kort i fargen. Du har dermed tatt en vellykket finesse! Etterpå kan du gjenta framgangsmåten ved å gå inn på hånda i en annen farge og spille treeren til blindemanns dame (så sant ikke Vest legger i kongen,



da tar du for esset). Du har altså 50 % sjanse til å få tre stikk i denne fargen!

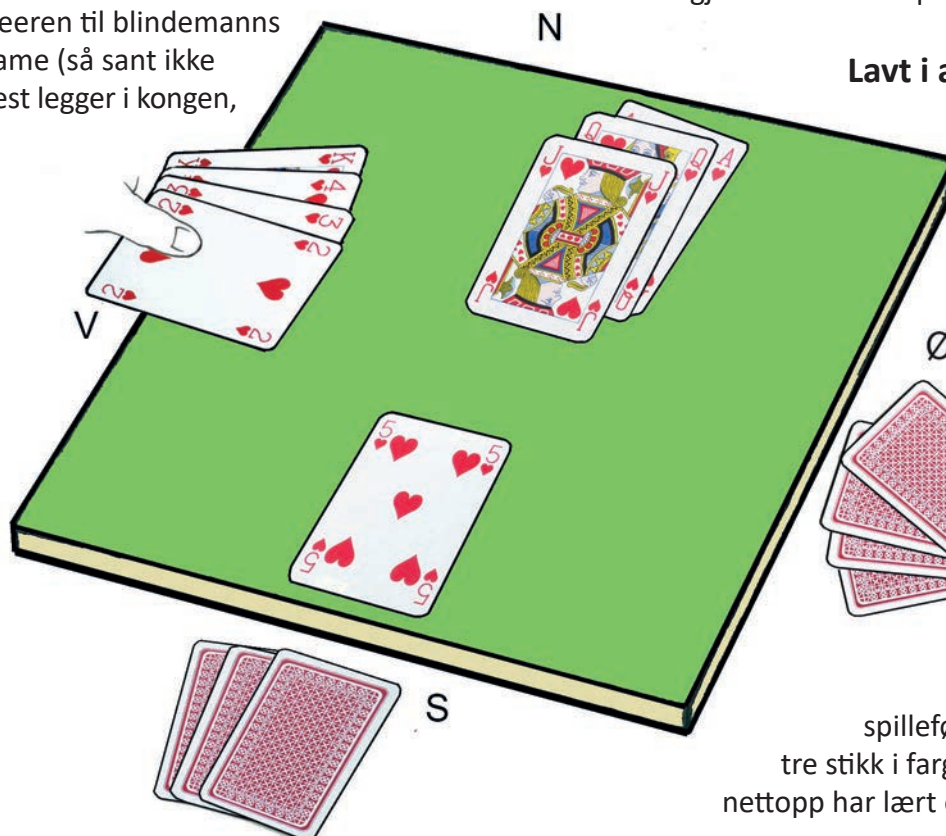
Også om Øst skulle ha kongen, og ta for den når du legger knekten, har du ordnet et stikk i fargen, siden dama di nå er blitt et høyt kort. Å ta finesse er en av de vanligste spillemåtene for å få ekstra stikk. Det gjelder både for spillefører og motspillere.

Lavt i andre hånd i motspillet

Neste tips er at du generelt skal legge et lavt kort når du følger på i andre hånd, altså når du er nummer 2 til å legge et kort i fargen.

La oss si at du sitter Vest og har K432 på hånda. Spillefører serverer femmeren fra hånda si mot bordets AQJ, og du skal følge på med et kort.

Se eksemplet til venstre.



Du bør nå legge et av småkortene dine for å presse spilleføreren til å velge rett. For å få tre stikk i fargen må jo Syd ta finesse, slik vi nettopp har lært oss.

Går du derimot på med kongen, kan spillefører ta for esset og har ikke lenger noe problem. Grunnregelen er derfor at du skal legge et lavt kort i andre hånd.

Høyt i tredje hånd i motspillet

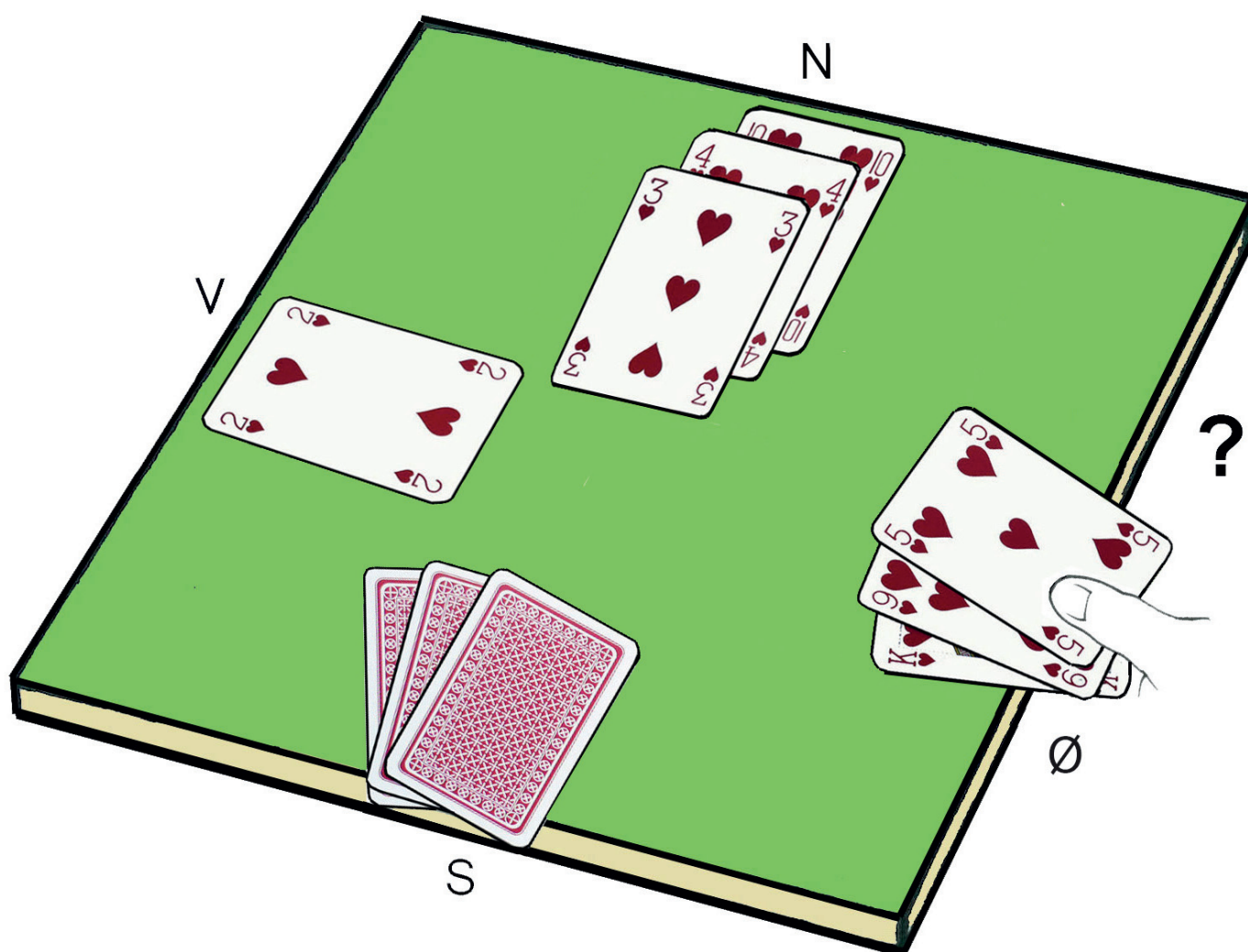
Vi går alltid ut fra at makker er smart og prøver å hjelpe deg med hvordan du skal spille.

Dersom makker har spilt ut ♥2, som på bildet nedenfor, vet du at makkeren din har spilt ut sin lengste farge. Nå skal du som Øst ikke legge et lite kort. Grunnregelen er at vi i stedet skal legge et høyt kort i tredje hånd for å hjelpe makker i å godspille sin lengste farge.

Dersom spillefører for eksempel har ♥Q6, vil kongen din vinne sticket. Så kan du spille fargen tilbake, slik at makker vinner ytterligere fire hjerterstikk. Om du i stedet hadde lagt et lite kort, ville spillefører ha vunnet sticket med dama si, et stikk han ikke trengte å få. Skulle spillefører i stedet ha esset i fargen, har makker kanskje ♥QJ832. Kongen din tvinger ut spilleførers ess, og du har nå godspilt fire stikk for makker.

Tips

Vi legger nesten alltid lavt i andre hånd og høyt i tredje hånd. Men vi legger aldri høyere enn nødvendig ut fra den informasjonen vi har fått.



Markering av styrke og svakhet

Når du er motspiller, er det vanskelig å vite hvilke kort makkeren din har. Akkurat som i annen paridrett er det viktig at vi lærer oss å samarbeide. Vi kan nemlig sende signal til hverandre ved å spille forskjellige kort. Prøv alltid å merke deg signalene fra makker og sende dine egne. To personer er smartere enn en. Om du har i tankene at makker prøver å hjelpe dere videre på vegen hver gang han spiller et kort, får du massevis av verdifull informasjon.

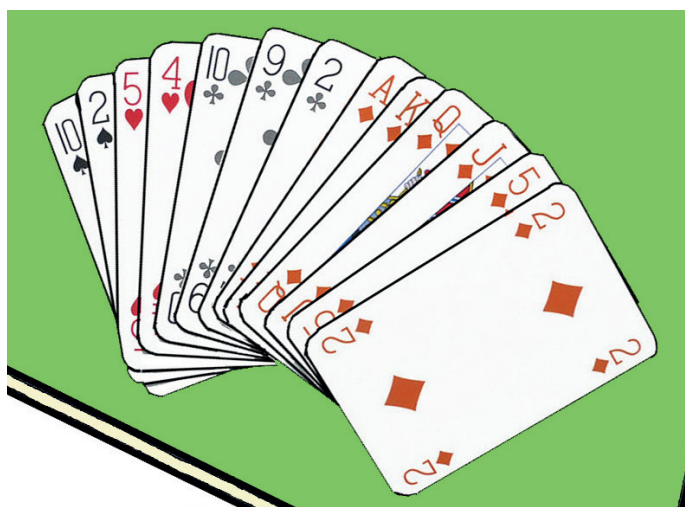
Spill tilbake i makkers farge

Vi har allerede nevnt dette med høyt i tredje hånd. La oss si at makker har spilt ut en farge, spillefører vant stikken og spilte så en annen farge. Dette stikken vant du og skal spille videre. Hva slags farge skal du nå spille? Det beste alternativet er å spille tilbake i den fargen makker startet med. Vi har jo fått et vink gjennom utspillet: Enten er det makkers lengste farge (i grandspill), eller makker håper å få en stjeling der (når vi spiller med trumf).

Vi vet at dersom makker for eksempel spilte ut en konge, har han minst KQJ i fargen. Spilte makker ut et lite kort mot grand, vet vi at det er fra en langfarge, og at makker ikke har sekvens i fargen.

Styrkekast

Selv om vi ikke har lov til å snakke eller utveksle hemmelige tegn med makker, er det mange måter å kommunisere på i bridge. La oss si at spillefører spiller en grandkontrakt. Makker spiller ut ♥5. Spillefører vinner stikken og begynner med å spille ess, konge og dame i spar. På hånda vår har vi:



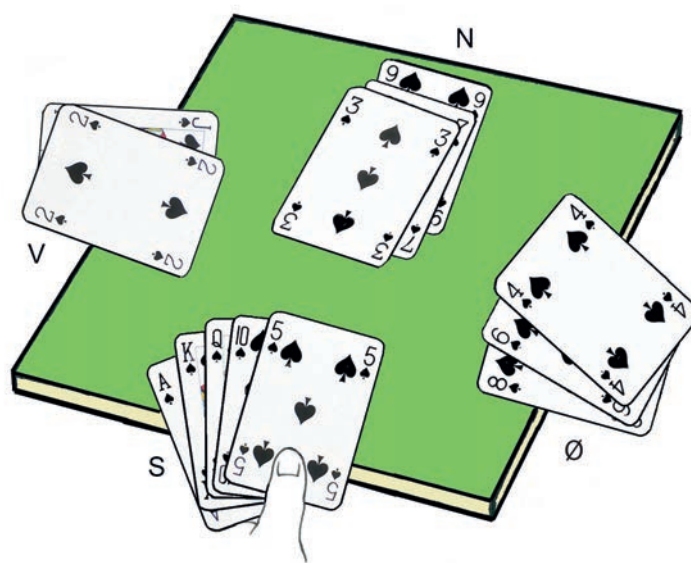
Når den tredje runden spar spilles, må vi sake et kort. Hva skal vi sake? I bridge spiller vi med styrkekast. Det vil si at når vi saker et lavt kort, viser det at vi liker den fargen vi saker. Legger vi i stedet et høyt kort, viser det at vi ikke liker fargen vi saker. Med den aktuelle hånda ønsker vi jo at makker skal spille ruter om han kommer inn. Derfor saker vi en liten ruter for å vise at vi liker fargen. Altså saker vi ♦2, et lavt kort som viser interesse for å få ruter spilt så snart det er mulig. Tilsvarende kunne vi lagt ♣10 for å fortelle at vi virkelig ikke har noen interesse av at makker spiller kløver.

Tips

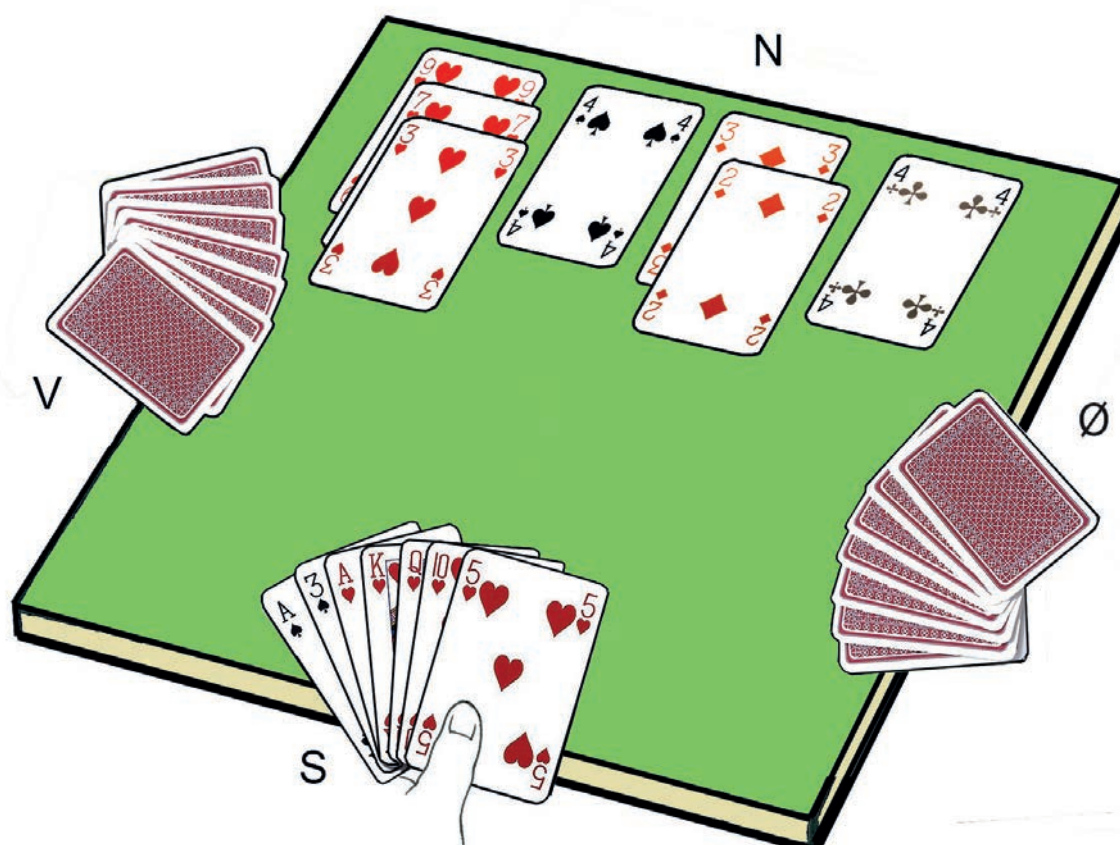
Følg med på hvilke kort som spilles! Ta utgangspunkt i at makker ikke bare spiller et kort på måfå, men at det ligger en viss vurdering bak. På den måten vil dere kommunisere med hverandre og vinne flere stikk. Som kjent gir flere stikk flere poeng – og det er slik vi vinner i bridge!

Stjel på den korte hånda

En av grunnene til at vi velger å spille med trumf, er at vi da hindrer motstanderne i å ta mange stikk i en farge der vi mangler honnører. Når det er slutt på våre kort i fargen, kan vi velge å stjele og på den måten vinne stikken. Tenk deg at vi har en farge som ser slik ut:



Vi har fem stikk i fargen. La oss si at dette er trumf-fargen vår, og at det sammen med sparfargen ser slik ut:



Vi har tapt de fem første stikkene og har endelig vunnet et stikk. Vi er inne på hånda (Syd), og hjerter er trumf. Vi har lært oss å trumfe ut, slik at motstanderne ikke kan stjele de høye kortene våre i farger utenom trumffargen. Her fins det likevel et unntak. Vi må sørge for å få seks trumfstikk i stedet for fem. Det gjør vi ved å ta for ♠A før vi stjeler (trumfer) vår siste spar på bordet. Deretter avslutter vi med å innkassere de fem trumfene på hånda. Legg merke til om du innleder med å ta for ♥AKQ,

vil du aldri få stikk på ♠3, for blindemann har ikke flere trumf nå. Det er steling av ♠3 som gir deg ditt sjette trumfstikk.

Denne spillemåten kaller vi å ta en *stjeling på den korte hånda*. Nok en gang er dette noe du som spillefører må vurdere når du legger spilleplanen. Her gjelder det altså å prøve å planlegge spillet slik at du tar stjelingen før du trumfer ut.

Spilleførerens KRAV-liste

Etter hvert vil du lære deg mange tips og triks for hvordan du kan få flere stikk, både i motspillet og som spillefører. Som spillefører er det viktig å planlegge spillet. Etter å ha fått et utspill bør du derfor:

- 1) **K**onstatere – hvor mange stikk du må vinne
- 2) **R**egne over – hvor mange sikre stikk du har
- 3) **A**nslysere – hvor du kan ordne ekstra stikk
- 4) **V**irkeliggjøre – ved hjelp av spilleplanen du har utarbeidet



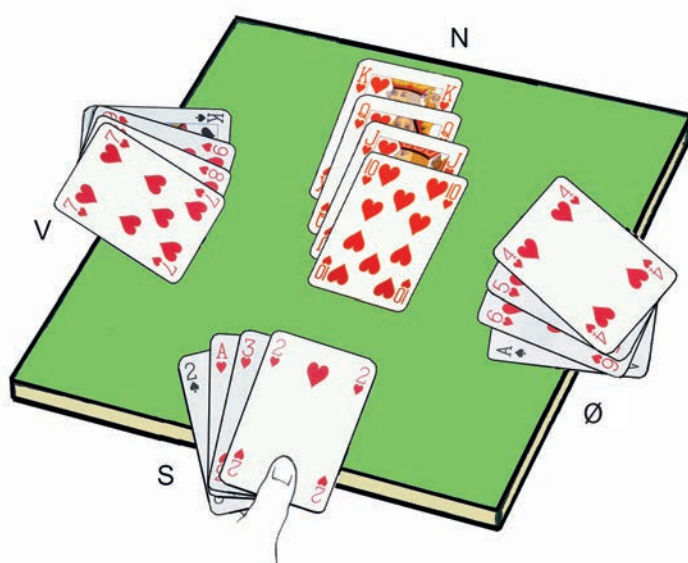
Den korte hånda og blokkering

Å være spillefører innebærer oftest at du møter en rekke problem som skal løses. Så langt har vi lært noen tips og triks om hvordan vi skal vinne flere stikk. Her bygger vi videre på kunnskapsbanken vår.

Først honnørene på den korte hånda

Når vi har en farge som A32 på hånda, og bordet har KQJT, må vi lære oss å spille kortene i rett rekkefølge for å kunne få fire stikk i fargen. Det vil si at vi må begynne med honnørene på den korte hånda.

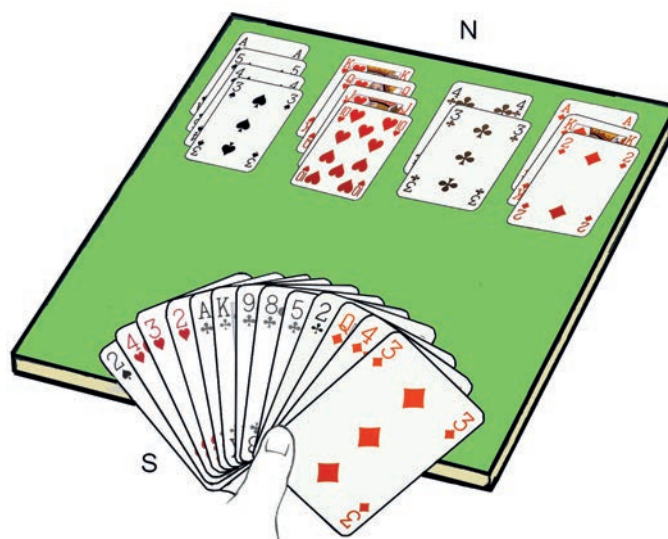
For eksempel har vi fire kort igjen å spille:



Begynner vi med ♥K, for så i neste stikk å spille ♥Q og til slutt ♥J, vil ♥A vinne stikket. Vi er da inne på feil hånd og blir nødt til å gi bort et stikk til motpartens ♠A. Derfor må vi innlede med å ta for esset og så spille en liten til bordets konge, dame, knekt. Dermed kan ikke motstanderne vinne noe stikk. Vi sier at vi innleder med først å ta stikk for honnørene på den korte hånda.

Å blokkere en farge

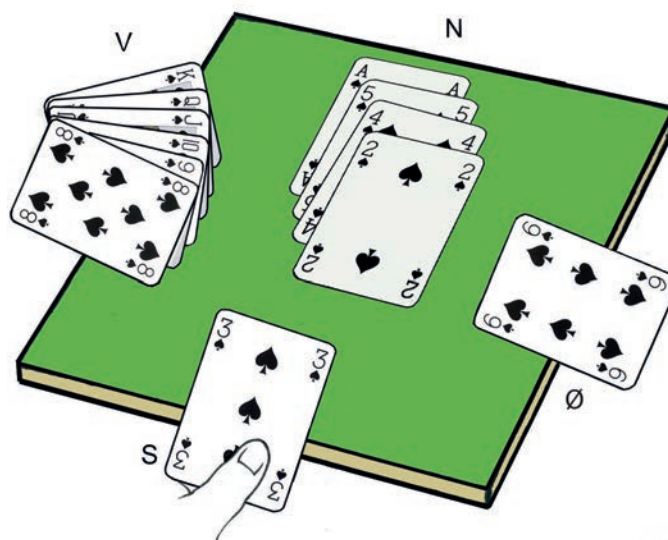
Et annet nyttig triks for å øke sjansene dine er at du passer på å blokkere motspillernes farger. Det er noe som både spillefører og motspillere kan dra fordel av.



Vi spiller 3 NT. Oppgaven vår er altså å vinne ni stikk uten trumf. Vest spiller ut ♠K. Det første vi gjør, er å telle stikkene våre. En spar, tre ruter og to kløver gjør at summen blir seks. Vi trenger derfor å vinne tre stikk til på en eller annen måte.

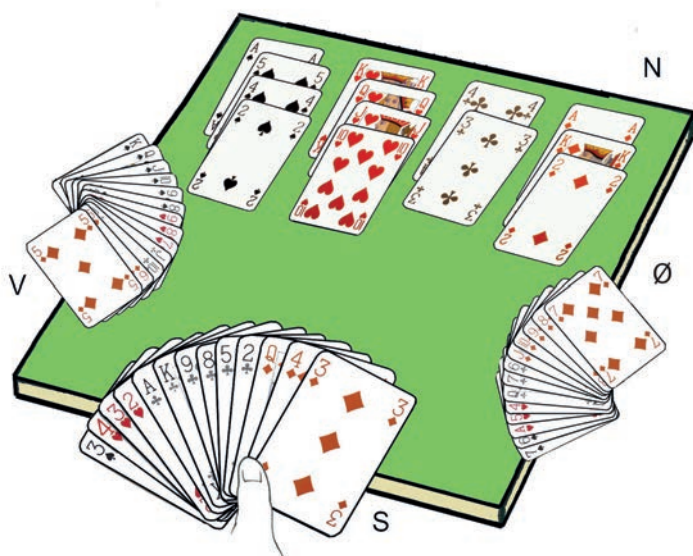
Det er en farge vi ennå ikke har regnet med stikk i. Kikker vi etter, ser vi at det i hjerter er mulig å godspille de tre stikkene som trengs, ved å få motstanderne til å ta for ♥A.

Det lurte en fare her, nemlig at motstanderne kan ta mange sparstikk før vi lykkes i å godspille hjerterfargen. Dersom begge motspillerne har fire spar hver, går det bra, for da kan de bare vinne tre stikk i fargen. Om den ene har fem og den andre tre (eller seks og to som i vårt eksempel) kan vi derimot gjøre noe med saken.



Lar vi Vest få stikk for konge og dame i spar, og så stikker med esset tredje gang fargen spilles, kan vi håpe at det er Øst som har ♥A. Da kan ikke Øst spille inn Vest, og vi rekker å få for alle stikkene våre. Dette kalles å *lasjere* for å *blokkere fargen*. Det finnes andre måter å blokkere en farge på også, dette skal vi lære mer om senere. Oversatt til vanlig språk går det ut på å vente med å ta et stikk til alle trusselkort på den korte hånda er fjernet.

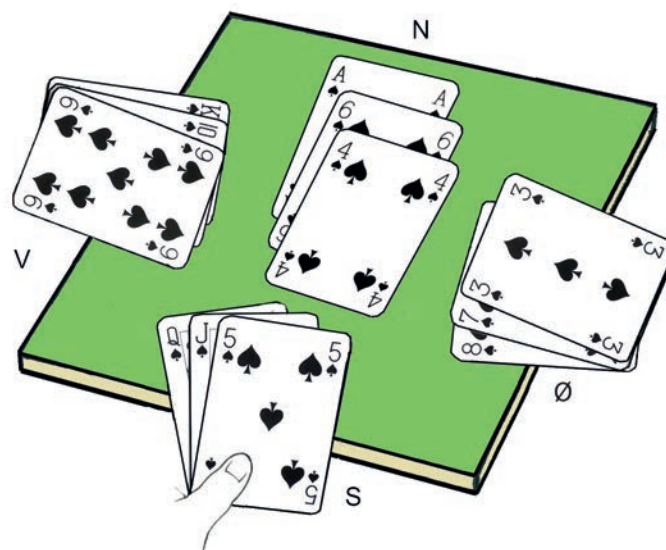
Slik kunne det ha sett ut:



Vi lar altså Vest vinne de to første stikkene på ♠K og ♠Q. Deretter tar vi det tredje stikket med ♠A og spiller inn Øst på ♥A. Seks stikk i de andre fargene pluss tre i hjerter gir ni stikk totalt. Om vi hadde tatt det første sparstikket og så spilt hjerter, ville Øst vunnet med esset og omgående returnert spar. Motstanderne får da hele fem sparstikk og ett hjerterstikk – og du kan se langt etter ni stikk!

Dekk honnør med honnør

Å ta finesse vet vi er en spillemåte som kan gi ekstra stikk. For ikke å gi spillefører unødig mange stikk må du også *dekke honnør med honnør*, til tross for grunnregelen om å legge lavt i andre hånd. Vi illustrerer med et eksempel.

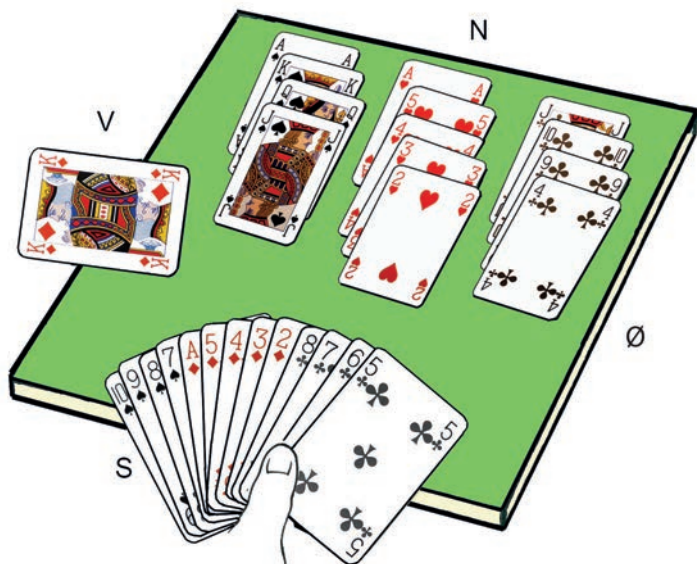


Syd spiller ♠Q og har til hensikt å «kappe opp» kongen, det vil si ta finesse. Legger vi lavt i Vest, vil spillefører også legge lavt fra bordet og vinne stikket på dama. Fortsetter så spillefører med knekten, og vi legger lavt nok en gang, gjentar spillefører finessen og vinner hele tre stikk i fargen. Når spillefører spiller dama, må vi derfor dekke med kongen. Det fører til at dame, konge og ess går med i samme stikk. Når spillefører deretter vinner neste stikk med knekten, har tieren vår vokst seg stor. Dermed kan ikke spillefører få mer enn to stikk i fargen. Vår nye grunnregel for motspillet blir derfor:

Vi skal legge lavt i andre hånd (*dukke*), men vi må legge honnør på honnør (*dekke*) når vi har muligheten. Det er for å unngå at motparten får et billig stikk i fargen.

Krysstjeling. Toppe eller ta finesse/fiske?

I trumfspill har vi lært at vi begynner med å trekke ut trumfen, slik at motstanderne ikke kan stjele noen av våre stikk unødig. Et unntak er når vi kan stjele på den korte hånda først. Her følger enda et unntak. Spar er trumf, og vi skal vinne ti stikk. Vest spiller ut $\spadesuit K$.



«HVOR MANGE STIKK KAN JEG TA MED SPAR SOM TRUMF?»

Vi gjør som vi har lært, og begynner å telle hvor mange sikre stikk vi har: fire i spar, ett i hjerter og ett i ruter, til sammen seks. Problemet er at vi har lovd å ta ti. Vi kan ikke ta finesse eller godspille noen farge som kommer til å generere de stikkene som mangler. Derimot fins det en annen spillemåte som gjør at vi kan vinne de resterende fire stikkene.

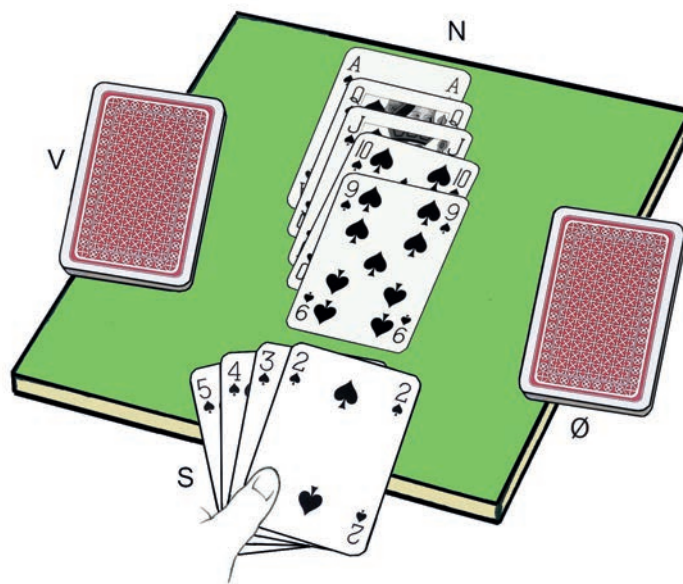
I stedet for å trumfe ut tar vi for $\spadesuit A$ som første tiltak. Deretter stjeler vi en ruter på bordet og følger opp med å ta for $\heartsuit A$ på bordet og stjele en hjerter på hånda. Slik fortsetter vi å stjele hjerter og ruter fram og tilbake til det er slutt på trumfen vår. Det gjør at vi får ti stikk. Vi vinner på våre to røde ess og får i tillegg fire stjeling på hver hånd. Denne spillemåten kalles *krysstjeling*.

Legg merke til at hvis Vest spiller ut trumf, kan vi ikke lenger lykkes med prosjektet vårt. Vi lykkes heller ikke om vi skulle få for oss å trekke ut trumfen.

Å ta ut trumfen

Grunntipset er at det ofte er riktig å ta ut trumfen. Likevel er det ikke alltid slik at du har ess, konge og dame i fargen, og at det bare er å ta for dem. Du mangler gjerne honnrører, og da er det bra å kunne spille på beste sjanse.

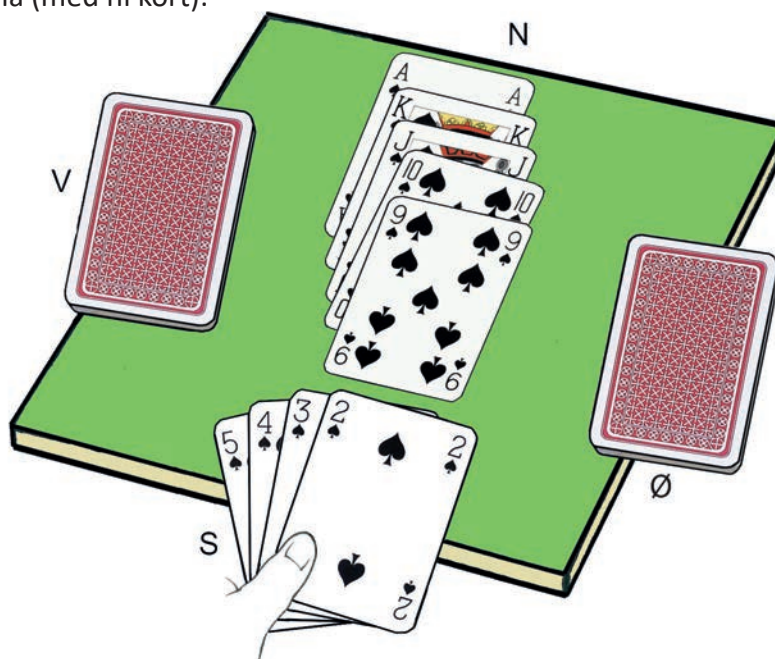
Dersom vi mangler kongen:



Når vi mangler kongen, kan vi ta for esset og håpe at kongen faller. Men denne spilleføringen er heller dårlig og bare riktig i ett eneste tilfelle: når Øst bare har kongen alene. Dersom Øst har kongen pluss ett, to eller tre små kort i fargen, er det likegyldig hvordan vi spiller fargen.

Dersom vi i stedet spiller en liten opp mot bordets honnrører, og Vest følger farge, skal vi som vi har lært tidligere, ta finesse. Det er 50 % sannsynlig at Vest har kongen.

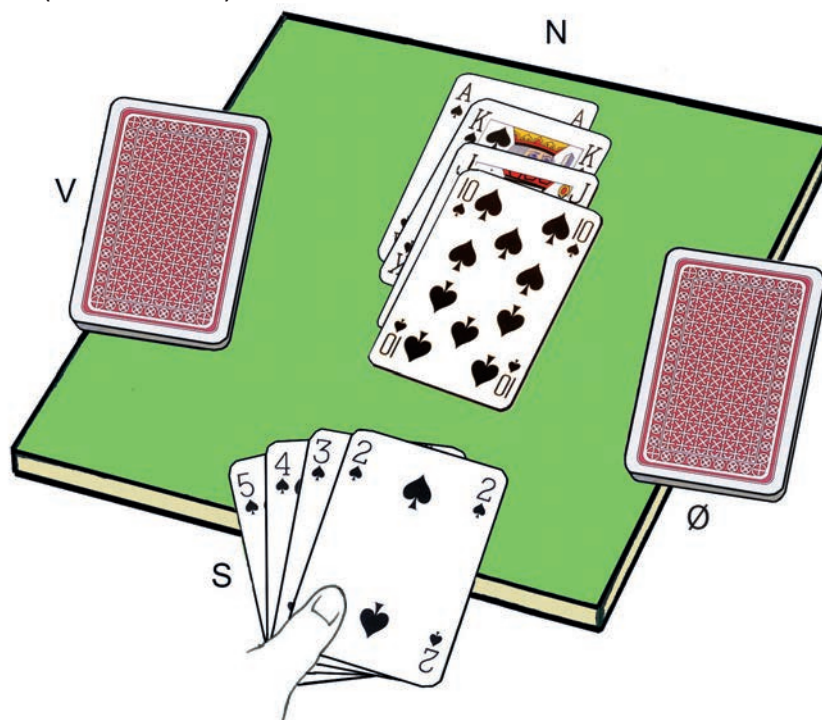
Dersom vi mangler dama (med ni kort):



Når vi derimot mangler dama og har ni trumf, endres forutsetningene. Hver gang fargen sitter to-to hos motparten, skal vi legge ned ess og konge og ikke ta finesse. Sitter Øst med tre korts trumf og dama, kan vi uansett aldri gjøre rett. Det er bare riktig å ta finesse i ett eneste tilfelle: når Vest har tre eller fire spar og dama er et av kortene. Vi innleder best ved å legge ned ♠A for å se om alle følger

farge. Kanskje faller dama hos en av motstanderne. Dersom Øst saker, går vi inn på hånda i en annen farge og tar finesse to ganger i spar. Følger derimot Øst med spar første gang, sier statistikken at vi skal fortsette med kongen og ikke ta finesse. Hvor er det mest sannsynlig at dama sitter - der det er tre eller to kort? (Sitter det motsatt spiller det ingen rolle hvordan man spiller.)

Dersom vi mangler dama (med åtte kort):



Nok en gang er situasjonen endret, og vi må tenke oss om. Her er det rett å legge ned esset og seinere ta finesse, framfor å spille ess og konge som vi gjør med ni kort i fargen!

Tips

Dersom du mangler dama, tar du finesse med åtte kort i fargen og topper med ni. Som huskeregel kan du bruke «eight ever, nine never».

Juniorbridge i Norge

I november 2018 arrangeres det første skolemesterskapet i bridge på norsk jord. Det er mange lag påmeldt, og vi håper at dette kan bli en årvisst begivenhet.

Hvert år arrangerer Norsk Bridgeforbund en sommerleir med bridge. Leiren varer en uke, og arrangeres i forbindelse med Norsk Bridgefestival. Her kan man komme både uten forkunnskap og lære bridge helt fra grunnen, eller spille forskjellige turneringer om man er kommet så langt. Det vil også være andre aktiviteter på leiren, som for eksempel bading og fotball. Noen steder i landet arrangeres det også regionale sommerleire med bridge for barn/ungdom.

Norge har fire juniorlandslag: U16, U21, U26W og U26O som jevnlig representerer Norge i internasjonale turneringer. I de siste årene har Norge gjort det svært sterkt i mesterskap. Spillere som tidligere har representert Norge i juniorklassen, har senere utviklet seg til å bli noen av verdens fremste bridgespillere, og flere har bridge som levebrød. De spiller profesjonelt, omtrent som man kan spille fotball profesjonelt.

Landslagsledelsen er stadig på utkikk etter nye talenter, spesielt i de yngste klassene. Om man jobber godt med bridgen trenger det ikke å ta så lang tid før man kan komme med i treningsgrupper for landslagene. Treningene foregår som oftest online, på Bridge Base Online – verdens største nettsted for bridge. Der kan man spille med og mot spillere fra hele verden – hele døgnet. Dersom du ønsker å spille bridge online, er også FunBridge en mulighet. Der spiller man med og mot roboter. Man kan utfordre en venn til en match, eller delta i norske turneringer. Visste du forresten at bridge er den eneste tanke-sporten der datamaskinene ennå ikke har slått de beste menneskelige spillerne?

Som junior har du også mulighet til å spille i alle andre turneringer som arrangeres i klubben, kretsen, eller nasjonale turneringer. Det er altså ingen nedre aldersgrense i bridge – alle kan spille mot alle. I tillegg arrangeres det noen egne juniorturneringer.

Velkommen med i Norsk Bridgeforbund, og en hobby du kan drive med resten av livet!

Norske bridgebragder i juniorklassen

År	Trnering	Klasse	Valør
2018	JEM par	U66	Gull
	JEM par	U26mix	Gull
	JEM par	U26W	Gull
	Nordisk par	U16	Gull
2016	JVM lag	U26	Bronse
	Nordisk lag	U16	Gull
2015	JEM lag	U26	Bronse
2014	JEM lag	U26	Gull
	JEM lag	U21	Bronse
	JVM	U21	Bronse
2008	JVM	U28	Gull
	JVM	U26	Bronse

Norge har i en årrekke vært i verdenstoppen i juniorklassen i bridge. I tillegg til de nyeste prestasjonene som er listet ovenfor, vant Norge også JEM U26 i 2000, 1996 (Boye Brogeland), 1990 (Geir Helgemo), 1980 (Tor Helness). Geir Helgemo og Tor Helness er i skrivende stund ranket som nr 1 og 2 i verden, og tjener millioner som spillere på Monacos landslag. Boye Brogeland er den mest profilerte spilleren på Norges landslag i dag, og lever av å spille bridge profesjonelt.



Christian Bakke og Sofie Sjødal vant europamesterskapet for mixpar sommeren 2018.

Ordlister

B

- beit** Når vi ikke vinner nok stikk til å klare kontrakten, går vi beit
- bekjenne** Følge på med et lavt kort i fargen
- blindemann** Makker til spilleføreren.
Legger alle sine 13 kort synlig på bordet. Spillefører spiller så både egne og blindemanns kort
- blokkere** Bevisst vente med å ta for et stikk, «ligge unna» for at motparten skal miste kommunikasjonen i fargen
- bonus** Ekstra poeng som deles ut når en melder utgang eller slem
- Bridgemate** Et elektronisk apparat til å bokføre resultatet
- budrunde** Annet ord for **melderunde**. Budene innleder hvert spill og fastsetter hva som skal spilles

D

- dame** Ett av kortene i kortstokken, det tredje høyest rangerte. Forkortes Q («Queen») eller D
- dekke** Å legge et høyere kort enn motparten i håp om å sette opp stikk
- delkontrakt** Når meldingene avsluttes før noen har nådd utgang
- dukke** Å la være å stikke et kort. Dette kalles også å **lasjere**.

E

- ekstra bonus** Bonus gis ved meldt og vunnet utgang. Ekstra bonus gis ved meldt og vunnet lilleslem eller storeslem
- eliminere** Å spille slik at motpartens kort forsvinner i en eller flere farger
- ess** Ett av kortene i kortstokken, det høyeste av dem alle. Forkortes A («Ace») eller E

F

- farger** Det fins fire farger i kortstokken: spar (♠), hjerter (♥), ruter (♦) og kløver (♣)
- finesse** En spillemåte når en mangler en eller flere honnører i en farge, og som kan gi flere stikk
- følge farge** Vi må legge kort i samme farge som den som innledet stikket, så lenge vi har kort i fargen

G

- giv** En utdeling av kort i bridge. Kalles også et **spill**. Deretter følger meldinger og spill
- godspille** Å presse ut motpartens høye kort i en farge, slik at ens egne kort vokser
- grand** Spill uten trumf

H

- hjerter (♥)** En av de fire fargene i kortstokken
- honnører** Ess, konge, dame og knekt
- honnørpoeng** Poeng som regnes for honnørene og hjelper spillerne med å vurdere sine egne kort
- hånd** De 13 kortene en spiller har fått utdelt

K

- kappe** Annet ord for **finesse**. En spillemåte når en mangler en eller flere honnører i en farge, og som kan gi flere stikk
- kløver (♣)** En av de fire fargene i kortstokken
- knekt** Ett av kortene i kortstokken, det fjerde høyest rangerte. Forkortes J («Jack») eller Kn
- kompassretning** Spillerne sitter i de fire kompassretningene. Nord og Syd spiller sammen mot Øst og Vest
- konge** Ett av kortene i kortstokken, det nest høyest rangerte. Forkortes K
- kontrakt** Den siste meldingen i budrunden (utenom de tre passene til slutt) er den kontrakten som skal spilles
- kort** Ett av de 52 kortene i kortstokken
- kortfarge** En kortfarge er når en spiller kun har fått utdelt et (singelton) eller ingen (renons) kort i en farge
- korthånda** Den hånda til spillefører eller blindemann som har færrest kort i en farge
- kortstokk** Det er 52 kort i kortstokken
- krysstjeling** Når vi spiller med trumf og er uten kort i en farge, kan vi stjele. Gjør vi det mellom begge hendene, kalles det krysstjeling.

L

- lagbridge** Fire spillere spiller sammen på et lag og konkurrerer mot andre lag
- langhånda** Den hånda til spillefører eller blindemann som har flest kort i en farge

lasjere Å la være å stikke et kort.
Dette kalles også å **dukke**.
lilleslem En melding på 6-trinnet.
Lover å ta alle stikk utenom ett

M
melderunde Meldingene innleder hvert spill og fastsetter hva som skal spilles
melding Det alle avgir i melderunden.
Oftest er det mer enn en melding.
minibridge En forenklet måte å spille bridge på som kan være nyttig i innledningen på en bridgekarriere, bl.a. for å ta snarveger i meldingene
motspiller Spiller i makkerparet som ikke har fått kontrakten

N
Nord En av de fire kompassretningene som en spiller er plassert i
NT Spill uten trumf. NT = «No Trump»

P
parbridge To spillere går sammen i et par og konkurrerer mot andre par
poeng Vi spiller om poeng i hver giv.
Resultatet i antall stikk blir gjort om til poeng basert på hva kontrakten er
poengtabell Tabell som viser hvor mange poeng som er scoret
protokoll Resultatene føres i en protokoll, ofte med følgende informasjon: spillnummer, kontrakt, spillefører, antall stikk vunnet og poeng scoret

R
rangering Alle kort er rangert etter verdi.
Esset (A) er høyest, fulgt av konge (K), dame (Q), knekt (J) og så avtakende ned til toeren, som er lavest.
ruter (♦) En av de fire fargene i kortstokken

S
sake Har vi ikke noe kort igjen i fargen som spilles, må vi legge noe annet.
Man kan fritt velge hvilket kort man vil sake
sekvens Minst tre etterfølgende kort i samme farge
sikre stikk Det antall stikk vi har som ingen andre kan vinne. Ess, konge, dame i samme farge er f.eks. tre sikre stikk
sone Det er innført to soner i bridge.
Vi er enten i sonen (*faresonen*) eller utenfor sonen. Sonene bestemmer hvor høye bonuser som blir delt ut når man melder, og vinner, utgang og slem. Sonen bestemmer også hvor mye det koster å gå beit om man ikke skulle klarer kontrakten man har meldt
spar (♠) En av de fire fargene i kortstokken
spillefører Den spilleren som har «vunnet melderunden», blir spillefører
stikk stjeling Ett kort fra alle fire spillerne
Når vi ikke kan følge farge, kan vi legge en trumf for å vinne stikket
storeslem Melding på 7-trinnet.
Lover å ta alle stikkene
styrkekast Når vi ved å legge et kort viser styrke (eller mangel på styrke) i en farge
Syd En av de fire kompassretningene som en spiller er plassert i

T
toppe Å vinne med kort spilt ovenfra, i stedet for å ta finesse f.eks., i håp om at en manglende honnør faller
trekk Tallet som betegner hvor mange stikk spillefører skal vinne. Man legger til 6 til trekkverdien for å finne antall stikk.
Det vil si at 1 trekk = 7 stikk og 7 trekk = 13 stikk
trekke ut trumf Spille motparten tom for trumffargen
trumf I melderunden kan vi velge å spille med eller uten trumf.
Trumffargen slår alle andre farger
turneringsspill Minst to bord trengs for å spille turneringsbridge. Da er vi åtte spillere og kan sammenlikne resultater

U

utgang

3 NT, 4♠, 4♥, 5♦ eller 5♣.
Gir bonus forutsatt at vi greier
å spille hjem kontrakten.

utspiller

Den som spiller ut i første stikk.
Sitter til venstre for spillefører

V

Vest

En av de fire kompasretningene
som en spiller er plassert i

Ø

Øst

En av de fire kompasretningene
som en spiller er plassert i

1-3-5-regelen

En måte å spille ut på. Har vi en sekvens,
spiller vi ut det høyeste kortet. Uten
sekvens spiller vi ut det første, tredje
eller femte kortet i fargen (avhengig av
fargelengden). Det hjelper makker i å
regne ut hvor mange kort spillefører
har, og på den måten bedre kunne
planlegge motspillet



POENG- TABELL	NT		♠ / ♥		♦ / ♣	
	Sonen	Utenfor sonen	Sonen	Utenfor sonen	Sonen	Utenfor sonen
7 Storeslem	1520	2220	1510	2210	1440	2140
6 Lilleslem	990	1440	980	1430	920	1370
5 Utgang ♦ / ♣	460	660	450	650	400	600
4 Utgang ♠ / ♥	430	630	420	620	130	130
3 Utgang NT	400	600	140	140	110	110
2 Delkontrakt	120	120	110	110	90	90
1 Delkontrakt	90	90	80	80	70	70

Ekstra stikk

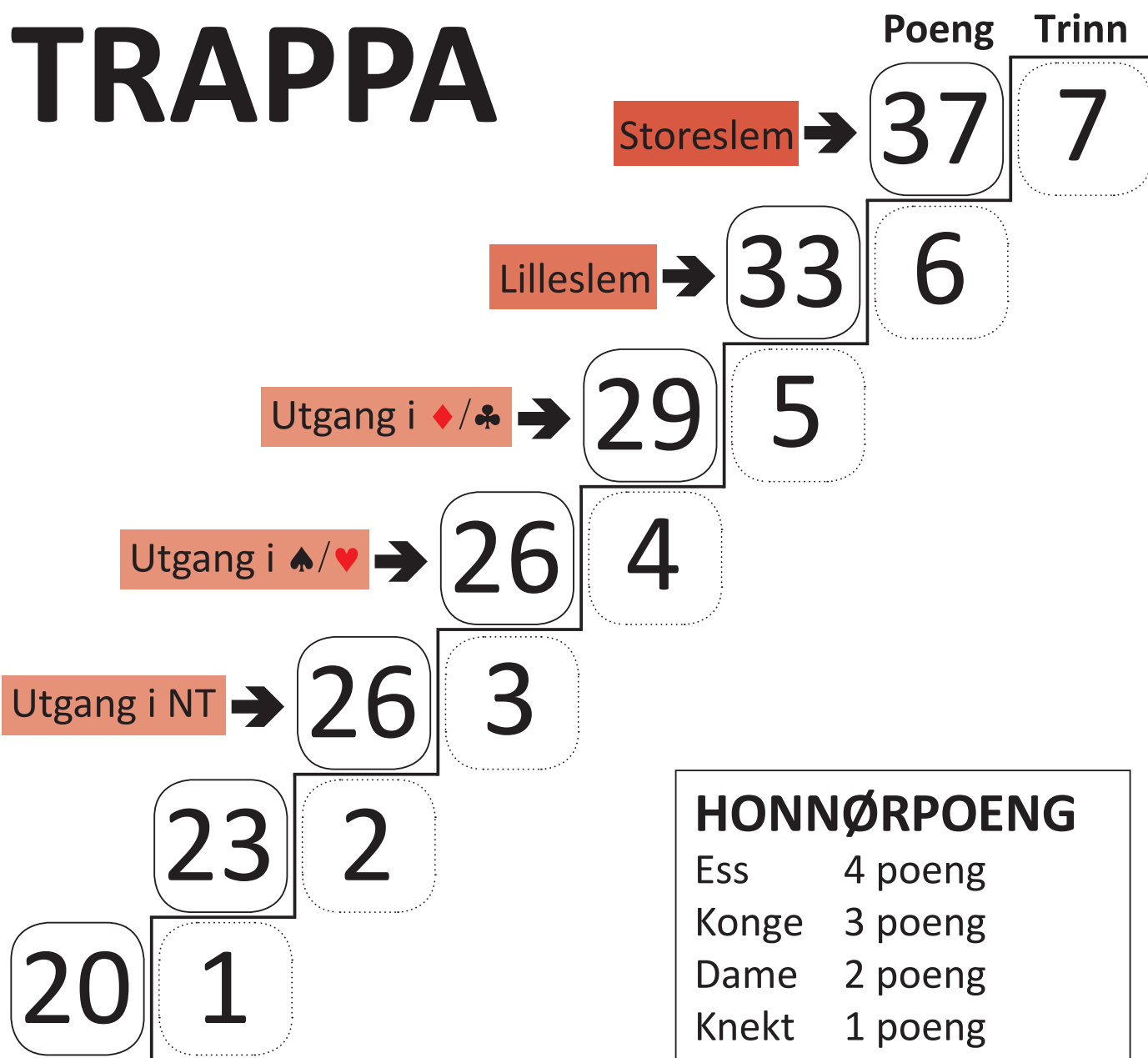
I grand (NT) og med ♠ / ♥ som trumf: 30 poeng per stikk.

Med ♦ / ♣ som trumf: 20 poeng per stikk.

For lite stikk

–50 poeng per manglende stikk utenfor sonen, –100 poeng i sonen.

TRAPPA



HVOR MANGE STIKK?

Dersom du melder 1, skal du vinne minst sju stikk, 2 blir åtte, ..., opp til 7, som er det samme som alle tretten.

Leksjon 1

1. Nord ♠ AT3
 Ingen ♥ AK52
 ♦ KQ87
 ♣ T2

♠ 96
 ♥ Q94
 ♦ AT3
 ♣ 98743

♠ KQJ52
 ♥ J73
 ♦ 642
 ♣ K6

♠ 874
 ♥ T86
 ♦ J95
 ♣ AQJ5

Øst spiller ut, og N-S vinner mellom fire og ni stikk.

2. Øst ♠ A87
 N-S ♥ JT983
 ♦ 82
 ♣ QJ7

♠ K65
 ♥ AQ6
 ♦ QT6
 ♣ T965

♠ 94
 ♥ K54
 ♦ AKJ54
 ♣ A84

♠ QJT32
 ♥ 72
 ♦ 973
 ♣ K32

Syd spiller ut, og Ø-V bør vinne åtte eller ni stikk.

3. Syd ♠ K754
 Ø-V ♥ 76
 ♦ QJ953
 ♣ 82

♠ T3
 ♥ QT852
 ♦ A2
 ♣ QJ94

♠ QJ86
 ♥ K94
 ♦ K84
 ♣ T65

♠ A92
 ♥ AJ3
 ♦ T76
 ♣ AK73

Syd er spillefører. Vest bør spille ut ♥2. Gjør motspillerne jobben sin, bør spillefører vinne sju stikk.

4. Vest ♠ Q98
 Alle ♥ JT96
 ♦ A97
 ♣ 742

♠ AT
 ♥ A43
 ♦ KQJT8
 ♣ QJ5

♠ 7432
 ♥ K75
 ♦ 53
 ♣ AT96

♠ KJ65
 ♥ Q82
 ♦ 642
 ♣ K83

Vest er spillefører, og Nord spiller ut ♥J. Spillefører bør vinne fra åtte til ti stikk.

5. Nord ♠ Q42
 N-S ♥ A5
 ♦ AQT4
 ♣ K954

♠ AJ863
 ♥ KJ6
 ♦ J72
 ♣ 86

♠ K95
 ♥ QT742
 ♦ 963
 ♣ Q2

♠ T7
 ♥ 983
 ♦ K85
 ♣ AJT73

Nord er spillefører, og Øst bør spille ut ♥2. Spillefører bør vinne ti stikk.

6. Øst ♠ 9742
 Ø-V ♥ JT98
 ♦ 743
 ♣ 93

♠ K863
 ♥ A74
 ♦ AK
 ♣ QJT4

♠ QJT
 ♥ KQ32
 ♦ Q5
 ♣ AK76

♠ A5
 ♥ 65
 ♦ JT9862
 ♣ 852

Øst er spillefører, og Syd spiller ut ♦J. Spillefører bør vinne tolv stikk.

7. Syd ♠ KQJ4
 Alle ♥ QT32
 ♦ K52
 ♣ K9

♠ 972
 ♥ A95
 ♦ 76
 ♣ QJT64

♠ T6
 ♥ 87
 ♦ QJT93
 ♣ 8752

♠ A853
 ♥ KJ64
 ♦ A84
 ♣ A3

Syd er spillefører. Vest spiller ut ♣Q, og spillefører vinner elleve stikk.

8. Vest ♠ A42
 Ingen ♥ QJT84
 ♦ 876
 ♣ T5

♠ KQJ
 ♥ K53
 ♦ KJ942
 ♣ K4

♠ T863
 ♥ 76
 ♦ AQ5
 ♣ AQJ7

♠ 975
 ♥ A92
 ♦ T3
 ♣ 98632

Vest er spillefører, og Nord spiller ut ♥Q. Dersom Syd vinner med ♥A og fortsetter med hjerter, får spillefører ti stikk.

Leksjon 2

1. Nord ♠ T6532
Ingen ♥ AKQ2
♦ AQ9
♣ 9

♠ J8
♥ JT53
♦ JT75
♣ 654



♠ KQ97
♥ 98
♦ 632
♣ A873

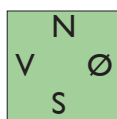
♠ A4
♥ 764
♦ K84
♣ KQJT2

Vest	Nord	Øst	Syd
3p	15p	13p	9p

N-S vinner budrunden, og Nord blir spillefører med spar som trumf. Øst spiller ut ♣K. Forventet resultat: elleve stikk til N-S.

2. Øst ♠ T7
N-S ♥ Q53
♦ J973
♣ Q973

♠ 853
♥ AT86
♦ A65
♣ J42



♠ KQJ64
♥ 2
♦ KT2
♣ KT85

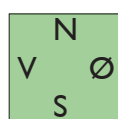
♠ A92
♥ KJ974
♦ Q84
♣ A6

Vest	Nord	Øst	Syd
9p	5p	14p	12p

Ø-V vinner budrunden, og Øst blir spillefører med hjerter som trumf. Syd spiller ut ♣K. Forventet resultat: sju eller åtte stikk til Ø-V.

3. Syd ♠ 862
Ø-V ♥ JT3
♦ K94
♣ AQT3

♠ Q
♥ 62
♦ QJT86
♣ J8742



♠ AK7543
♥ AK9
♦ 5
♣ 965

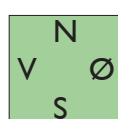
♠ JT9
♥ Q8754
♦ A732
♣ K

Vest	Nord	Øst	Syd
6p	10p	10p	14p

N-S vinner budrunden, og Syd blir spillefører med spar som trumf. Vest spiller ut ♦Q. Sannsynlig resultat: ni-ti stikk til N-S.

4. Vest ♠ 942
Alle ♥ 85
♦ AKT7
♣ A943

♠ K6
♥ AQJ96
♦ J963
♣ K6



♠ AQ53
♥ 72
♦ 54
♣ JT752

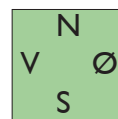
♠ JT87
♥ KT43
♦ Q82
♣ Q8

Vest	Nord	Øst	Syd
14p	11p	8p	7p

Ø-V vinner budrunden, og Vest blir spillefører med hjerter som trumf. Etter ♦A i utspill vil Ø-V vinne åtte eller ni stikk.

5. Nord ♠ KJ4
N-S ♥ KJT5
♦ 432
♣ 986

♠ T975
♥ Q42
♦ T7
♣ KJ52



♠ 2
♥ 9763
♦ KQJ6
♣ AT43

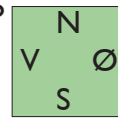
♠ AQ863
♥ A8
♦ A985
♣ Q7

Vest	Nord	Øst	Syd
6p	8p	16p	10p

Ø-V vinner budrunden, og Øst blir spillefører med spar som trumf. Syd spiller ut ♦K, og Ø-V forventes å vinne åtte-ti stikk.

6. Øst ♠ AT32
Ø-V ♥ 987
♦ 9
♣ AK532

♠ KQ986
♥ 3
♦ AKT54
♣ J4



♠ 754
♥ Q652
♦ J72
♣ Q86

♠ J
♥ AKJT4
♦ Q863
♣ T97

Vest	Nord	Øst	Syd
13p	11p	11p	5p

Ø-V vinner budrunden, og Vest blir spillefører med ruter som trumf. Etter utspill av ♣A bør det bli ti stikk til Ø-V.

7. Syd ♠ A6
 Alle ♥ AT85
 ♦ J3
 ♣ A9832

♠ T85
 ♥ J7632
 ♦ 642
 ♣ KQ

N	
V	Ø
	S

♠ KQJ743
 ♥ K9
 ♦ 875
 ♣ J4

♠ 92
 ♥ Q4
 ♦ AKQT9
 ♣ T765

Vest	Nord	Øst	Syd
6p	13p	10p	11p

N-S vinner budrunden, og Nord blir spillefører med kløver som trumf. Øst spiller ut ♠K, og N-S forventes å vinne elleve stikk.

8. Vest ♠ ---
 Ingen ♥ Q65
 ♦ Q9852
 ♣ AJT76

♠ QJ974
 ♥ A987
 ♦ ---
 ♣ 9853

N	
V	Ø
	S

♠ AT8532
 ♥ 32
 ♦ J74
 ♣ 42

♠ K6
 ♥ KJT4
 ♦ AKT63
 ♣ KQ

Vest	Nord	Øst	Syd
7p	9p	5p	19p

N-S vinner budrunden, og Syd blir spillefører med ruter som trumf. Etter ♠Q i utspill bør spillefører vinne tolv stikk.



Leksjon 3

1. Nord ♠ K86542
Ingen ♥ A
♦ KT73
♣ 94

♠ AQ9 ♠ ---
♥ J7652 ♥ Q984
♦ 5 ♦ A9842
♣ K865 ♣ J732

N
V Ø
S

♠ JT73
♥ KT3
♦ QJ6
♣ AQT

Vest	Nord	Øst	Syd
10p	10p	7p	13p

N–S vinner budrunden, og Syd velger spar som trumf. N–S kan fort få ti stikk etter at Vest har spilt ut hjerter.

2. Øst ♠ Q65
N-S ♥ QJT62
♦ 84
♣ 832

♠ A74 ♠ KT9
♥ K95 ♥ A87
♦ AQT32 ♦ J97
♣ K5 ♣ AT97

N
V Ø
S

♠ J832
♥ 43
♦ K65
♣ QJ64

Vest	Nord	Øst	Syd
16p	5p	12p	7p

Ø–V vinner budrunden, og Vest velger ruter som trumf. Etter hjerterutspill bør det bli tolv stikk.

3. Syd ♠ A94
Ø-V ♥ KJ3
♦ AQ8543
♣ J

♠ Q32 ♠ T87
♥ A9 ♥ 762
♦ JT62 ♦ K7
♣ Q976 ♣ AK853

N
V Ø
S

♠ KJ65
♥ QT854
♦ 9
♣ T42

Vest	Nord	Øst	Syd
9p	15p	10p	6p

N–S vinner budrunden og velger hjerter som trumf. Øst tar for ♣A og fortsetter i fargen. Åtte stikk til N–S er et rimelig resultat.

4. Vest ♠ KT754
Alle ♥ T5
♦ K5
♣ AT86

♠ 9 ♠ AJ632
♥ QJ32 ♥ AK97
♦ A7432 ♦ Q6
♣ Q52 ♣ 93

N
V Ø
S

♠ Q8
♥ 864
♦ JT98
♣ KJ74

Vest	Nord	Øst	Syd
9p	10p	14p	7p

Ø–V vinner budrunden og velger hjerter som trumf. Øst blir spillefører, og Syd spiller ut ruter. Ø–V bør vinne åtte eller ni stikk.

5. Nord ♠ A954
N-S ♥ QT63
♦ J432
♣ Q

♠ 87 ♠ J63
♥ AJ7 ♥ K94
♦ K6 ♦ AT8
♣ J96432 ♣ AKT8

N
V Ø
S

♠ KQT2
♥ 852
♦ Q975
♣ 75

Vest	Nord	Øst	Syd
9p	9p	15p	7p

Ø–V vinner budrunden og velger kløver som trumf. Øst er spillefører, og Syd spiller ut spar. Ti stikk til Ø–V.

6. Øst ♠ A83
Ø-V ♥ AQ82
♦ AK4
♣ 864

♠ J2 ♠ QT
♥ JT53 ♥ K7
♦ 7632 ♦ QJT9
♣ T52 ♣ AQJ97

N
V Ø
S

♠ K97654
♥ 964
♦ 85
♣ K3

Vest	Nord	Øst	Syd
2p	17p	15p	6p

N–S vinner budrunden, og Nord velger spar som trumf. Øst spiller ut ruter, og spilleføreren vinner sannsynligvis ti stikk.

7. Syd ♠ Q96
 Alle ♥ QT42
 ♦ AJ53
 ♣ T3

♠ J8742 ♠ T3
 ♥ J97 ♥ K653
 ♦ 984 ♦ Q76
 ♣ 87 ♣ K542

♠ AK5
 ♥ A8
 ♦ KT2
 ♣ AQJ96

Vest	Nord	Øst	Syd
2p	9p	8p	21p

N-S vinner budrunden. Syd velger å spille uten trumf, siden paret ikke har noen felles farge på åtte kort. Vest spiller ut spar. Spillefører kan vinne tolv stikk, men får trolig bare elleve.

8. Vest ♠ 873
 Ingen ♥ T9862
 ♦ 654
 ♣ 42

♠ AKQJT ♠ 954
 ♥ J43 ♥ KQ7
 ♦ AK ♦ T83
 ♣ QJ8 ♣ AT96

♠ 62
 ♥ A5
 ♦ QJ972
 ♣ K753

Vest	Nord	Øst	Syd
21p	0p	9p	10p

Ø-V vinner budrunden. Vest velger spar som trumf og bør vinne elleve stikk etter kløver- eller hjerterutspill.

9. Nord ♠ K9873
 Ø-V ♥ JT3
 ♦ A6
 ♣ AJ4

♠ AT5 ♠ QJ4
 ♥ 987 ♥ Q652
 ♦ QJT2 ♦ 873
 ♣ T92 ♣ K87

♠ 62
 ♥ AK4
 ♦ K954
 ♣ Q653

Vest	Nord	Øst	Syd
7p	13p	8p	12p

N-S vinner budrunden, og Nord velger å spille uten trumf, grand. Vest spiller ut ruter, og spillefører bør vinne åtte eller ni stikk.

10. Øst ♠ QT9
 Alle ♥ QJT95
 ♦ Q2
 ♣ T86

♠ A86543 ♠ J7
 ♥ K ♥ 732
 ♦ AJ9 ♦ KT643
 ♣ A43 ♣ K75

♠ K2
 ♥ A864
 ♦ 875
 ♣ QJ92

Vest	Nord	Øst	Syd
16p	7p	7p	10p

Ø-V vinner budrunden. Vest bør velge spar som trumf og kan etter hjerterutspill vinne ni stikk.

11. Syd ♠ Q92
 Ingen ♥ AJ
 ♦ K52
 ♣ Q9432

♠ JT5 ♠ 87643
 ♥ 854 ♥ Q97632
 ♦ AQJ3 ♦ 4
 ♣ A65 ♣ 7

♠ AK
 ♥ KT
 ♦ T9876
 ♣ KJT8

Vest	Nord	Øst	Syd
12p	12p	2p	14p

N-S vinner budrunden, og Syd velger kløver som trumf. Vest spiller ut ♠J. Ø-V får ett kløver- og to ruterstikk. Ti stikk til N-S.

12. Vest ♠ T83
 N-S ♥ 95
 ♦ KQ
 ♣ KJ9764

♠ KQ54 ♠ AJ7
 ♥ KJT74 ♥ AQ6
 ♦ A75 ♦ 863
 ♣ 3 ♣ AQ52

♠ 962
 ♥ 832
 ♦ JT942
 ♣ T8

Vest	Nord	Øst	Syd
13p	9p	17p	1p

Ø-V vinner budrunden, og Øst velger hjerter som trumf. Syd spiller ut ruter, og spillefører bør vinne elleve eller tolv stikk.

Leksjon 4

1. Nord ♠ KQJ43
Ingen ♥ QT32
♦ K5
♣ 98

♠ 972 ♠ T6
♥ A95 ♥ K7
♦ 76 ♦ QJT93
♣ QJT64 ♣ K752

♠ A85
♥ J864
♦ A842
♣ A3

Vest	Nord	Øst	Syd
7p	11p	9p	13p

N-S vinner budrunden, og Syd velger hjerter eller spar som trumf. Vest spiller ut ♣Q, høyeste fra sekvens. Ti stikk til N-S burde det bli.

2. Øst ♠ A5
N-S ♥ J5
♦ JT986
♣ Q852

♠ KJ83 ♠ QT6
♥ A74 ♥ Q932
♦ AK2 ♦ Q5
♣ JT4 ♣ K976

♠ 9742
♥ KT86
♦ 743
♣ A3

Vest	Nord	Øst	Syd
16p	8p	9p	7p

Ø-V vinner budrunden, og Vest velger å spille uten trumf. Etter ♦J i utspill bør Vest godspille sparen og ender da opp med åtte eller ni stikk.

3. Syd ♠ QJT72
Ø-V ♥ Q6
♦ A7
♣ QJT7

♠ A95 ♠ K64
♥ 754 ♥ AT3
♦ J63 ♦ KQT2
♣ K865 ♣ A42

♠ 83
♥ KJ982
♦ 9854
♣ 93

Vest	Nord	Øst	Syd
8p	12p	16p	4p

Ø-V vinner budrunden, og Øst velger å spille uten trumf. Syd spiller ut sin femte hjerter, altså ♥2, ettersom Syd ikke har noen sekvens. Øst bør vinne åtte stikk etter å ha godspilt ruterer slik at den gir tre stikk.

4. Vest ♠ KT432
Alle ♥ AQ5
♦ T4
♣ KQ2

♠ J76 ♠ Q95
♥ KT6 ♥ J87
♦ K97 ♦ Q8632
♣ A965 ♣ 87

♠ A8
♥ 9432
♦ AJ5
♣ JT43

Vest	Nord	Øst	Syd
11p	14p	5p	10p

N-S vinner budrunden, og Nord velger å spille uten trumf. Øst mangler sekvens og spiller ut sin femte ruter, ♦2. Dersom spillefører legger lavt i bordet, er det mulig å vinne hele ni stikk ved å godspille kløveren.

5. Nord ♠ A76
N-S ♥ T73
♦ JT83
♣ AJ7

♠ K52 ♠ 8
♥ Q864 ♥ AK952
♦ K54 ♦ AQ62
♣ K42 ♣ Q93

♠ QJT943
♥ J
♦ 97
♣ T865

Vest	Nord	Øst	Syd
11p	10p	15p	4p

Ø-V vinner budrunden, og Øst velger hjerter som trumf. Syd spiller ut ♠Q, og spillefører bør vinne ti stikk etter å ha tapt til to kløver og en spar.

6. Øst ♠ 96532
Ø-V ♥ K53
♦ QT43
♣ 2

♠ 74 ♠ AKQ
♥ AQJ94 ♥ T876
♦ AK ♦ 972
♣ J865 ♣ QT3

♠ JT8
♥ 2
♦ J865
♣ AK974

Vest	Nord	Øst	Syd
15p	5p	11p	9p

Ø-V vinner budrunden, og Vest velger hjerter som trumf. Nord bør spille ut kortfargen sin for å jakte en stjeling, og spiller ut sin single ♣2. Dersom Syd tar for ♣AK og gir makker stjeling, er det ingenting som kan hindre Nord i å få for ♥K i tillegg. Det gir Ø-V ni stikk.

7. Syd ♠ 97
 Alle ♥ AKJ98
 ♦ KQJT
 ♣ Q3

♠ A82 ♠ JT63
 ♥ 6 ♥ T32
 ♦ A9532 ♦ 6
 ♣ AT75 ♣ KJ864

♠ KQ54
 ♥ Q754
 ♦ 874
 ♣ 92

Vest	Nord	Øst	Syd
12p	16p	5p	7p

N-S vinner budrunden. Nord velger hjerter som trumf, og Øst spiller ut ♦6. Dersom motparten er samspilt, bør Nord få bare sju stikk.

8. Vest ♠ T74
 Ingen ♥ AQ6
 ♦ QJT6
 ♣ J65

♠ J95 ♠ 86
 ♥ 9873 ♥ T5
 ♦ 8 ♦ A7543
 ♣ K8732 ♣ AQT4

♠ AKQ32
 ♥ KJ42
 ♦ K92
 ♣ 9

Vest	Nord	Øst	Syd
4p	10p	10p	16p

N-S vinner budrunden. Syd velger spar som trumf og bør etter utspill av ♦8 klare ni stikk.



Leksjon 5

1. Nord ♠ KJ9872
 Ingen ♥ K75
 ♦ 85
 ♣ T5

♠ 3 ♠ AQT64
 ♥ QT98 ♥ AJ2
 ♦ T93 ♦ AJ4
 ♣ AKQ64 ♣ 83

♠ 5
 ♥ 643
 ♦ KQ762
 ♣ J972

Vest	Nord	Øst	Syd
11p	7p	16p	6p
		3NT	

Øst avslutter meldingene med 3 NT. Syd spiller ut ♦2, og spillefører bør vinne minst ni stikk ved å godspille hjerterfargen.

2. Øst ♠ Q8
 N-S ♥ Q3
 ♦ QJ843
 ♣ 8432

♠ 94 ♠ 62
 ♥ 876 ♥ JT942
 ♦ AKT2 ♦ 965
 ♣ K765 ♣ QJ9

♠ AKJT753
 ♥ AK5
 ♦ 7
 ♣ AT

Vest	Nord	Øst	Syd
10p	7p	4p	19p
			4♠

Syd fastsetter kontrakten til 4♠. Vest tar for ♦A og står overfor et problem: Hva skal man fortsette med når hele fem ruter dukker opp i bordet? Risikoen er, som her, at spillefører bare har én ruter. Fortsetter Vest med ♦K, vinner spillefører resten, altså tolv stikk. Fortsetter Vest med noe annet, kommer motspillerne alltid til å få et kløverstikk.

3. Syd ♠ QJ43
 Ø-V ♥ A9
 ♦ J92
 ♣ J854

♠ KT75 ♠ ---
 ♥ KT52 ♥ J864
 ♦ K85 ♦ A764
 ♣ A7 ♣ KQT93

♠ A9862
 ♥ Q73
 ♦ QT3
 ♣ 62

Vest	Nord	Øst	Syd
13p	9p	10p	8p
1♥			

Vest ser at poengstyrken ikke holder til å melde utgang, og stopper i 1♥. Nord spiller ut ♠3. Vest kan vinne ni stikk, men det kan lett bli færre.

4. Vest ♠ AQ
 Alle ♥ AK872
 ♦ 98
 ♣ AJT5

♠ 762 ♠ 98543
 ♥ 95 ♥ 4
 ♦ T7432 ♦ A65
 ♣ K83 ♣ 7642

♠ KJT
 ♥ QJT63
 ♦ KQJ
 ♣ Q9

Vest	Nord	Øst	Syd
3p	18p	4p	15p
	6♥		

Nord tar sjansen på å skaffe seg slembonus og melder 6♥. Øst tar for ♦A og fortsetter med ruter. Spillefører vinner stikket, drar ut trumfen og må nå «gjøre rett» i kløver for å få sine tolv stikk.

5. Nord ♠ K42
 N-S ♥ AK843
 ♦ 5
 ♣ AQJ5

♠ A753 ♠ Q96
 ♥ 5 ♥ 962
 ♦ 964 ♦ KQT72
 ♣ T9873 ♣ 62

♠ JT8
 ♥ QJT7
 ♦ AJ83
 ♣ K4

Vest	Nord	Øst	Syd
4p	17p	7p	12p
	4♥		

Nord byr utgang i hjerter, 4♥. Øst spiller ut ♣6 eller ruter. ♦KQT kalles uekte sekvens og er et godt utspill mot trumfkontrakt, siden det ofte gjelder å godspille et stikk i fargen. Derfor bør vi heller spille ut kongen enn en liten. Men så lenge det er Vest som har ♠A, kan spillefører greie hele tolv stikk.

6. Øst ♠ KJ9
 Ø-V ♥ A4
 ♦ 9652
 ♣ KJ98

♠ 8 ♠ A754
 ♥ 962 ♥ QJ85
 ♦ AJT74 ♦ KQ
 ♣ T743 ♣ A52

♠ QT632
 ♥ KT73
 ♦ 83
 ♣ Q6

Vest	Nord	Øst	Syd
5p	12p	16p	7p
		INT	

Øst melder 1 NT, og Syd spiller ut ♠2. Spillefører kan neppe skrape sammen mer enn sju stikk.

7. Syd ♠ KJ
 Alle ♥ K63
 ♦ 8653
 ♣ T765

♠ 9874 ♠ AQT
 ♥ 8752 ♥ AQJT9
 ♦ AK ♦ QJ
 ♣ AQ9 ♣ KJ3

♠ 6532
 ♥ 4
 ♦ T9742
 ♣ 842

Vest	Nord	Øst	Syd
13p	7p	20p	0p
		6♥	

Øst byr 6♥. Syd må gjette hva om er besteuspill, og et utspill i ruter burde resultere i mellom elleve og tretten stikk til spillefører.

8. Vest ♠ T8764
 Ingen ♥ 96
 ♦ T6
 ♣ AT95

♠ AQ3 ♠ J95
 ♥ 85 ♥ KJT3
 ♦ KQJ72 ♦ A8
 ♣ Q43 ♣ J872

♠ K2
 ♥ AQ742
 ♦ 9543
 ♣ K6

Vest	Nord	Øst	Syd
14p	4p	10p	12p
INT			

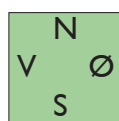
Vest byr 1 NT, og Nord spiller ut ♠4. Vest vinner og bør prøve å ordne et ekstra stikk i hjerter, noe som burde lykkes. Nord kommer aldri inn og får tatt for sine små spar, som nå er blitt store. Ni stikk til Ø-V.



Leksjon 6

1. Nord ♠ QT63
Ingen ♥ Aj
♦ 872
♣ AKQ2

♠ J87 ♥ K82
♦ T6 ♣ 98543



♠ A94 ♥ QT753
♦ Q53 ♣ T7

♠ K52 ♥ 964
♦ AKJ94 ♣ J6

Vest	Nord	Øst	Syd
4p	16p	8p	12p
	3NT		

Nord ser at de kan spille både grand og trumf, men velger 3 NT siden det bare kreves ni stikk for å få utgangsbonus. Øst spiller ut ♥3, og spillefører må ta finesse i ruter for å få kontrakten i havn. Med en ruterkapp vinner spillefører ti stikk.

2. Øst ♠ QT65
N-S ♥ K74
♦ K93
♣ K97

♠ 432 ♥ T
♦ J7652 ♣ T642



♠ K7 ♥ A9863
♦ QT4 ♣ Q53

♠ AJ98 ♥ QJ52
♦ A8 ♣ AJ8

Vest	Nord	Øst	Syd
1p	11p	11p	17p
			4♠

Syd melder 4♠, og Vest spiller ut ♥10. Dersom Øst tar for ♥A og gir makker en stjeling, må spillefører ta finesse i trumf for ikke å gå beit. Tar spillefører finesse også i kløver, blir det elleve stikk.

3. Syd ♠ KJ5
Ø-V ♥ T2
♦ A986
♣ T632

♠ 92 ♥ Q9854
♦ KQ4 ♣ AQ8



♠ 8743 ♥ J7
♦ JT53 ♣ K97

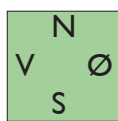
♠ AQT6 ♥ AK63
♦ 72 ♣ J54

Vest	Nord	Øst	Syd
13p	8p	14p	5p
		4♥	

Øst melder 4♥, og Syd har et vanskelig utspill. Mange velger nok ♦5 eller ♠4. Elleve stikk blir resultatet når Øst tar finessene i spar og kløver etter at det er trumfet ut.

4. Vest ♠ K98
Alle ♥ T7642
♦ T932
♣ 9

♠ J7532 ♥ AQ
♦ AJ4 ♣ QT8



♠ 6 ♥ J853
♦ Q87 ♣ AKJ42

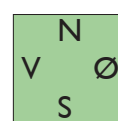
♠ AQT4 ♥ K9
♦ K65 ♣ 7653

Vest	Nord	Øst	Syd
14p	3p	12p	11p
4♠			

Vest byr 4♠, og Nord spiller ut ♣9. Syd tar for ♣AK og gir makker stjeling. Med tre stikk tapt må Vest nå rekke å ta finesse både i spar og ruter for ikke å gå beit i kontrakten. Ti stikk til Ø-V.

5. Nord ♠ Q6
N-S ♥ AQJ
♦ Q632
♣ A762

♠ T984 ♥ KT53
♦ J95 ♣ 98



♠ AK ♥ 762
♦ AK7 ♣ KQJ54

♠ J7532 ♥ 984
♦ T84 ♣ T3

Vest	Nord	Øst	Syd
4p	15p	1p	20p
			6♣

Med hele 35 honnørpoeng til sammen melder Syd lilleslem i kløver, 6♣. Vest spiller ut ♠10 eller ♥5. Tolv stikk er nå i boks, for ruter gir fire stikk. Spillefører må ta finesse i hjerter for å få alle stikkene.

6. Øst ♠ A7
Ø-V ♥ QT87
♦ QT863
♣ T7

♠ KQ5 ♥ K53
♦ AJ4 ♣ QJ86



♠ T9863 ♥ 42
♦ K75 ♣ A95

♠ J42 ♥ AJ96
♦ 92 ♣ K432

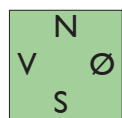
Vest	Nord	Øst	Syd
16p	8p	9p	7p
1NT			

Vest ser at poengene ikke holder til å melde utgang, og velger derfor 1 NT. Nord spiller ut ♦3. Dersom Vest vinner utspillet og godspiller kløveren, blir det sju stikk til spilleføreren. Motparten får bare stikk for sine to svarte ess og fire ruter.

7. Syd ♠ J64
 Alle ♥ KJ87
 ♦ AK3
 ♣ A92

♠ A92 ♠ QT853
 ♥ T652 ♥ 94
 ♦ T8 ♦ 952
 ♣ KJ54 ♣ Q76

♠ K7
 ♥ AQ3
 ♦ QJ764
 ♣ T83



Vest	Nord	Øst	Syd
8p	16p	4p	12p
	3NT(5♦)		

Nord har et valg mellom å spille 5♦ eller 3 NT, og velger det siste. Etter sparutspill må spillefører legge lavt på bordet, for det garanterer et stikk i fargen. Vest vinner for esset og fortsetter med spar. Nord får da elleve stikk.

8. Vest ♠ K5
 Ingen ♥ K9652
 ♦ 942
 ♣ 863

♠ AJT6 ♠ 9743
 ♥ QT4 ♥ AJ3
 ♦ A765 ♦ K8
 ♣ JT ♣ AQ92

♠ Q82
 ♥ 87
 ♦ QJT3
 ♣ K754



Vest	Nord	Øst	Syd
12p	6p	14p	8p
		4♠	

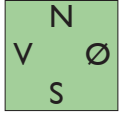
Mot 4♠ i Øst spiller Syd ut ♦ Q. Spillefører må ta finesse to ganger i spar. Etersom kløverkappen ikke går, blir det elleve stikk til Ø-V.



Leksjon 7

1. Nord ♠ AJ732
Ingen ♥ 862
♦ 76
♣ 865

♠ KQ4 ♠ 95
♥ A97 ♥ QJT4
♦ QJ94 ♦ AK3
♣ KQ4 ♣ JT32



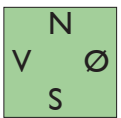
♠ T86
♥ K53
♦ T852
♣ A97

Vest	Nord	Øst	Syd
17p	5p	11p	7p
3NT			

Mot 3 NT i Vest spiller Nord ut ♠ 2. Vest tar sticket, går inn på bordet i ruter og tar finesse i hjerter for ni stikk. Prøver spillefører å godspille kløveren, vil Syd vinne for esset og returnere spar. Da må Ø-V notere en beit.

2. Øst ♠ QJ853
N-S ♥ AJ6
♦ 3
♣ 7543

♠ K74 ♠ AT92
♥ 83 ♥ T75
♦ QJT62 ♦ K98
♣ KT2 ♣ 986



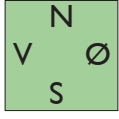
♠ 6
♥ KQ942
♦ A754
♣ AQJ

Vest	Nord	Øst	Syd
9p	8p	7p	16p
			1♥

Syd ser at det ikke er nok poeng til utgang, og nøyer seg med 1♥. Vest spiller ut ♦ Q. Med perfekt spill kan Syd notere ti stikk. Da må man stjele ruter i bordet før trumfen tas ut. Kløverfinessen går ikke.

3. Syd ♠ AKJ32
Ø-V ♥ QJ4
♦ KQ65
♣ 6

♠ 76 ♠ T9
♥ 72 ♥ AK983
♦ T874 ♦ 92
♣ AQ752 ♣ JT94



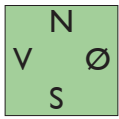
♠ Q854
♥ T65
♦ AJ3
♣ K83

Vest	Nord	Øst	Syd
6p	16p	8p	10p
	4♠		

Nord melder 4♠, og Øst spiller ut ♥ A. Vest liker utspillet og legger et lavt kort i fargen, ♥ 2. Øst fortsetter da med ♥ K og gir makker en stjeling i hjerter. ♣ A gjør at kontrakten går en beit.

4. Vest ♠ 875
Alle ♥ A85
♦ KQ86
♣ J82

♠ QT63 ♠ AKJ9
♥ K76 ♥ Q32
♦ AT92 ♦ 73
♣ 54 ♣ AKT7



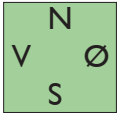
♠ 42
♥ JT94
♦ J54
♣ Q963

Vest	Nord	Øst	Syd
9p	10p	17p	4p
		4♠	

Mot 4♠ i Øst spiller Syd ut ♥ J. Dersom spillefører legger lavt på bordet, må Nord gjøre det samme. Spillefører vinner sticket og må stjele to kløver på bordet, for å kunne notere ti stikk.

5. Nord ♠ KJT4
N-S ♥ 76
♦ T98
♣ QJT2

♠ A6 ♠ Q9853
♥ AQ532 ♥ K98
♦ AK5 ♦ J432
♣ 875 ♣ A



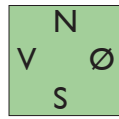
♠ 72
♥ JT4
♦ Q76
♣ K9643

Vest	Nord	Øst	Syd
17p	7p	10p	6p
4♥			

Vest avslutter budrunden med 4♥, og Nord spiller ut ♣ Q. Spilleførers plan er å stjele sine små kløver på bordet før trumfen trekkes ut. Sluttresultatet blir da elleve stikk.

6. Øst ♠ ---
Ø-V ♥ Q874
♦ AJ7642
♣ T86

♠ KJT762 ♠ Q983
♥ T63 ♥ 5
♦ T ♦ K953
♣ J93 ♣ A542



♠ A54
♥ AKJ92
♦ Q8
♣ KQ7

Vest	Nord	Øst	Syd
5p	7p	9p	19p
			4♥

Syd melder 4♥, og Vest spiller ut ♦ 10. Her må spillefører være forsiktig og unngå å ta finessen i ruter. Går spillefører opp med ♦ A, kan Ø-V ikke hindre N-S i å vinne ti stikk.

7. Syd	♠ AJT			
Alle	♥ K754			
	♦ AK9			
	♣ Q75			
♠ 43		♠ 7652		
♥ AJT2		♥ 63		
♦ JT53		♦ 86		
♣ T86		♣ KJ943		
	♠ KQ98			
	♥ Q98			
	♦ Q742			
	♣ A2			

Vest	Nord	Øst	Syd
6p	17p	4p	13p
	3NT		

Nord avslutter meldingene med 3 NT, siden N-S ikke har noen felles farge. Øst spiller ut ♣3, og spillefører må legge lavt fra bordet for å sikre to stikk i fargen. Denne spillemåten gir ti stikk til slutt, etter at et hjerterstikk er godspilt.

8. Vest	♠ 8			
Ingen	♥ AQT2			
	♦ J9862			
	♣ 953			
♠ KQ54		♠ AJ763		
♥ KJ65		♥ 84		
♦ 7		♦ KQT4		
♣ T842		♣ A7		
	♠ T92			
	♥ 973			
	♦ A53			
	♣ KQJ6			

Vest	Nord	Øst	Syd
9p	7p	14p	10p
		1♠	

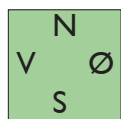
Mot 1♠ spiller Syd ut ♣K. En forsiktig Øst stikker med esset og spiller omgående ♦K, for å sikre at ruteren kan stjeles på bordet før trumfen trekkes ut. Ni stikk.



Leksjon 8

1. Nord ♠ 874
 Ingen ♥ T5
 ♦ KQJT5
 ♣ 642

♠ T965 ♠ AQJ
 ♥ AK62 ♥ 873
 ♦ A92 ♦ 864
 ♣ AQ ♣ KJ53



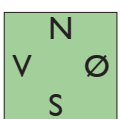
♠ K32
 ♥ QJ94
 ♦ 73
 ♣ T987

Vest	Nord	Øst	Syd
17p	6p	11p	6p
3NT			

Vest melder 3 NT, og Nord spiller ut ♦ K. Spillefører må passe på å dukke ruterutspillet, slik at fargen blokkeres. Hvis ikke går kontrakten beit, ettersom ♠ K ikke sitter i kapp. Dersom spillefører nå tar for ess og dame i kløver før han går inn på bordet, er det minst åtte stikk. Et niende, eventuelt et tiende og ellefte, kan komme i spar.

2. Øst ♠ Q8
 N-S ♥ 843
 ♦ K86
 ♣ Q7643

♠ AJ943 ♠ 75
 ♥ KT2 ♥ AQJ96
 ♦ A532 ♦ Q7
 ♣ 5 ♣ AJT2



♠ KT62
 ♥ 75
 ♦ JT94
 ♣ K98

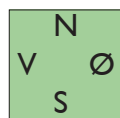
Vest	Nord	Øst	Syd
12p	7p	14p	7p
		4♥	

Øst melder 4♥, og Syd spiller ut ♦ J. Spillefører bør ta finesse ved å legge lavt på bordet. Nord vinner

og returnerer best trumf. I motsatt fall kommer spillefører til å krysstjele alle tolv stikk, i og med at spartaperen kan kastes på ♦ A.

3. Syd ♠ AJ7654
 Ø-V ♥ A654
 ♦ Q
 ♣ QJ

♠ K2 ♠ 98
 ♥ K3 ♥ JT972
 ♦ K874 ♦ 96532
 ♣ A7632 ♣ 8



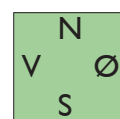
♠ QT3
 ♥ Q8
 ♦ AJT
 ♣ KT954

Vest	Nord	Øst	Syd
13p	14p	1p	12p
	4♠		

Nord melder 4♠, og Øst spiller ut ♣ 8. Hvis Vest tar stikket med esset og gir makker en stjeling i kløver, må spillefører snarest trekke ut trumfen slik at motparten ikke får en ny kløverstjeling. Dersom Nord tar finessen i trumf, risikerer han også en hjertertaper, som ellers kan kastes på bordets høye kløver etter uttrumfing.

4. Vest ♠ AJ752
 Alle ♥ A976
 ♦ KT
 ♣ 86

♠ 86 ♠ KT93
 ♥ Q32 ♥ K54
 ♦ 742 ♦ 653
 ♣ QT942 ♣ KJ7



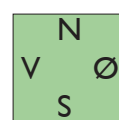
♠ Q4
 ♥ JT8
 ♦ AQJ98
 ♣ A53

Vest	Nord	Øst	Syd
4p	12p	10p	14p
			3NT

Syd melder 3 NT, og Vest spiller ut ♣ 2. Spillefører må legge lavt to ganger i kløver dersom motparten innleder slik. Da er kløverfargen blokkert, og ingenting kan hindre spillefører i å vinne sine ni stikk.

5. Nord ♠ KQT964
 N-S ♥ 32
 ♦ 93
 ♣ 874

♠ A85 ♠ J2
 ♥ AKQ74 ♥ 986
 ♦ AKQ ♦ J82
 ♣ A3 ♣ KQJT2



♠ 73
 ♥ JT5
 ♦ T7654
 ♣ 965

Vest	Nord	Øst	Syd
26p	5p	8p	1p
			6♥

Vest melder 6♥, og Nord spiller ut ♠ K. Spillefører stikker med esset og trumfer ut. Deretter må Vest ta for kløverhonnøren, esset, på den korte hånda for å kunne vinne alle tretten stikkene.

6. Øst ♠ K64
 Ø-V ♥ A8542
 ♦ 753
 ♣ Q8

♠ A9 ♠ QJ8
 ♥ 76 ♥ KQJ
 ♦ QJT964 ♦ K2
 ♣ 762 ♣ AKJ53

♠ T7532
 ♥ T93
 ♦ A3
 ♣ T94

Vest	Nord	Øst	Syd
7p	9p	20p	4p
		3NT	

Mot 3 NT i Øst spiller Syd ut ♠3. Spillefører prøver sparfinessen, som ikke går. Nord fortsetter i spar for å fjerne esset i bordet. Dersom Syd etterpå dukker en ruter, har spillefører ingen mulighet til å hente den godspilte ruterfargen. Men fem stikk i kløver, ett i ruter og to i både hjerter og spar fører til målet med totalt ti stikk. Om Syd ikke blokkerer ruterens, blir det tolv enkle stikk.

7. Syd ♠ K64
 Alle ♥ Q7532
 ♦ KQ65
 ♣ 3

♠ 92 ♠ Q87
 ♥ A8 ♥ JT96
 ♦ T987 ♦ 32
 ♣ AJ874 ♣ QT52

♠ AJT53
 ♥ K4
 ♦ AJ4
 ♣ K96

Vest	Nord	Øst	Syd
9p	10p	5p	16p
			4♠

Syd melder 4♠, og Vest spiller ut ♦10. Spillefører vinner på hånda og har to veier å gå. Enten å stjele kløver på bordet, eller å ta trumffinessen. Begge valgene fører til minst ti stikk. Men det lar seg ikke gjøre å kombinere framgangsmåtene for å få elleve stikk.

8. Vest ♠ AKQ
 Ingen ♥ 95
 ♦ QJ6
 ♣ AQ873

♠ T652 ♠ J984
 ♥ KT4 ♥ AJ862
 ♦ T52 ♦ 9
 ♣ K95 ♣ T62

♠ 73
 ♥ Q73
 ♦ AK8743
 ♣ J4

Vest	Nord	Øst	Syd
6p	18p	6p	10p
	3NT/5♦		

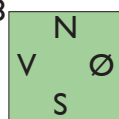
Mot 3 NT spiller Øst ut ♥2, og spillefører legger lavt i bordet. Dersom Vest nå skulle ta finesse med ♥10, kan motparten hente fem hjerterstikk. Mot 5♦ er det ingenting å gjøre, forutsatt at spillefører kapper opp ♣K.



Leksjon 9

1. Nord ♠ AJ432
Ingen ♥ AQ87
♦ T
♣ K73

♠ KQT98 ♠ 75
♥ 6543 ♥ ---
♦ Q5 ♦ K98432
♣ 96 ♣ QJT52



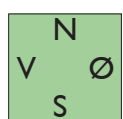
♠ 6
♥ KJT92
♦ AJ76
♣ A84

Vest	Nord	Øst	Syd
7p	14p	6p	13p
	4♥		

Nord byr 4♥, og Øst spiller ut ♣Q. Her er det bare ni stikk om spillefører vinner utspillet og omgående trumfer ut. Dersom spillefører i stedet krysstjeler spar og ruter, fører det til tolv eller tretten stikk, avhengig av om en raskt tar for det andre kløversticket.

2. Øst ♠ A983
N-S ♥ AJT6
♦ 3
♣ 7543

♠ QJT5 ♠ K742
♥ 8 ♥ 753
♦ KJT62 ♦ 987
♣ KT2 ♣ J96



♠ 6
♥ KQ942
♦ AQ54
♣ AQ8

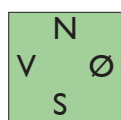
Vest	Nord	Øst	Syd
10p	9p	4p	17p
			4♥

Syd melder utgang med 4♥, og Vest spiller ut ♠Q. Syd kan telle opp sju sikre stikk: fire trumf og tre ess. Det trengs tre stikk til. En løsning kan være å trumfe ut og ta finesse i kløver og ruter.

Men hvorfor ta sjanser når det fins en tryggere spillemåte? Dersom vi tar for essene våre (ikke trumfesset), kan vi krysstjeler ruter og spar og få hele elleve stikk. Vi rekker også å prøve en kløverkapp, men den mislykkes.

3. Syd ♠ Q652
Ø-V ♥ T8762
♦ ---
♣ J875

♠ KJ43 ♠ A
♥ 3 ♥ AQ43
♦ K8754 ♦ AQJ42
♣ AK6 ♣ Q92



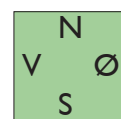
♠ T987
♥ KJ5
♦ T96
♣ T43

Vest	Nord	Øst	Syd
14p	3p	19p	4p
		6♦	

Syd spiller ut ♠10 etter at Øst har meldt lilleslem i ruter, 6♦. Det er ingen tapere verken i kløver eller ruter, og med esset i både hjerter og spar mot to singletoner er det duket for mange stikk. Spillefører må telle sine stikk: to i spar, ett i hjerter og tre i kløver. Det er seks. Om vi så krysstjeler tre ganger på hver hånd, får vi seks trumfstikk. Da har vi to trumf igjen på hver hånd når vi har nådd målet, tolv stikk. Rett spilleplan er derfor å vinne utspillet, dra to runder trumf og ta for vinnerstikkene i spar og kløver. Gikk det bra (at Syd ikke stjal), kan vi krysstjeler resten for alle tretten stikkene.

4. Vest ♠ T53
Alle ♥ T9864
♦ T9
♣ 432

♠ AK62 ♠ Q4
♥ QJ7 ♥ K32
♦ K853 ♦ AJ742
♣ AK ♣ QJ9



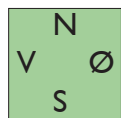
♠ J987
♥ A5
♦ Q6
♣ T8765

Vest	Nord	Øst	Syd
20p	0p	13p	7p
6♦			

Vest melder 6♦, og Nord spiller ut ♥10. Syd tar for esset, og spillefører må telle stikkene sine. Med tre i spar, to i hjerter (som akkurat er blitt godspilt i utspillet) og tre i kløver er vi kommet opp i åtte stikk. Fire stikk mangler, og de må komme fra trumffargen. Men hvordan spille når vi ikke har alle honnørene? Rett spillemåte med ni trumf er å ta for ess og konge og håpe at dama faller. En finesse kan føre til at vi taper enda et stikk. Men med åtte trumf er det riktig å spille på finesse.

5. Nord ♠ K74
N-S ♥ KJ8
♦ KJT2
♣ Q64

♠ QJT2 ♠ 853
♥ T7 ♥ AQ963
♦ Q93 ♦ 87
♣ J853 ♣ 972



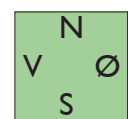
♠ A96
♥ 542
♦ A654
♣ AKT

Vest	Nord	Øst	Syd
6p	13p	6p	15p
			3NT

Syd prøver lykken i 3 NT. Vest spiller ut ♠Q. Med fem sikre stikk i spar og kløver gjelder det å fokusere på ruterfargen. Med åtte kort i ruter, der vi mangler dama, bør vi velge finesse og ikke toppe som vi gjør med ni kort i fargen. «Eight ever, nine never!» Skulle ♥A eller ♥Q sitte rett, får vi også ytterligere stikk. Gjør vi rett i ruter, får vi uansett ni stikk og har sikret kontrakten.

6. Øst ♠ K97
 Ø-V ♥ K4
 ♦ J32
 ♣ K8643

♠ AJ3 ♠ QT2
 ♥ QT83 ♥ AJ952
 ♦ K9 ♦ AQ4
 ♣ QJ52 ♣ 97



♠ 8654
 ♥ 76
 ♦ T8765
 ♣ AT

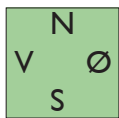
Vest	Nord	Øst	Syd
13p	10p	13p	4p
4♥			

Vest blir spillefører i 4♥ og Nord spiller trolig ut ♣3. Dersom N-S innleder med ♣AK, og Nord serverer enda en kløver, må spillefører stjele med ♥9 for at ikke Syd skal stjele over. Når Syd saker, vet Vest at Nord har ♥K. Spilleføreren kan nå gå inn på hånda, kappe opp ♥K, trumfe ut og ta sparfinessen. Når den mislykkes, må Ø-V nøye seg med ti stikk.

7. Syd ♠ Q87
 Alle ♥ KQ82
 ♦ A54
 ♣ J86

♠ J6542 ♠ K93
 ♥ JT9 ♥ A643
 ♦ Q8 ♦ 96
 ♣ K32 ♣ T954

♠ AT
 ♥ 75
 ♦ KJT732
 ♣ AQ7



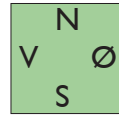
Vest	Nord	Øst	Syd
7p	12p	7p	14p
			3NT

Vest spiller ut ♠2 mot Syds 3 NT. Spillefører bør legge lavt i andre hånd, som seg hør og bør. Dermed blir det to sparstikk til spillefører. Et stikk kan opplagt godspilles i hjerter, og to kan komme fra kløverfargen. Det er ikke nok, og vi må gjøre rett i ruter. Med seks ruterstikk trenger vi ikke hjerter eller kløverfargen. Med ni ruter skal vi toppe fargen når vi mangler dama. Gjør vi det, får vi raskt ti stikk.

8. Vest ♠ AKJ
 Ingen ♥ QT43
 ♦ J94
 ♣ AKQ

♠ 852 ♠ QT7
 ♥ 8 ♥ K65
 ♦ T653 ♦ AKQ2
 ♣ 86432 ♣ T97

♠ 9643
 ♥ AJ972
 ♦ 87
 ♣ J5



Vest	Nord	Øst	Syd
0p	20p	14p	6p
	4♥		

Nord er spillefører i 4♥, og Øst innleder med ess, konge og dame i ruter. Spillefører kan stjele tredje ruterrunde på bordet, og tar så en liten pause for å telle stikk og legge en spilleplan for å skaffe seg ti stikk. En eventuell sparfinesse må tas, og trumffargen må løses. Med ni trumf og kongen borte skal vi ta finesse. En rimelig spillemåte er derfor å gå inn på ♣Q i bordet, kappe opp ♥K, ta ut trumfen og til slutt prøve finessen i spar. Når den ikke går, blir det ti stikk.



Leksjon 10

**DISSE FÅR DU ETTER
AVSLUTTET TURNERING!**

**LYKKE TIL MED DIN FRAMTIDIGE
BRIDGEKARRIERE.**

**VISES PÅ NESTE KURS.
DA KAN DU GLEDE DEG TIL
ORDENTLIGE MELDERUNDER**

