

## Kapittel 10 - Doblinger

### Spill 1

Q1074  
K1092  
73  
963  
52            J93  
J6            AQ853  
QJ1096      84  
J754        AK8  
              AK86  
              74  
              AK52  
              Q102

**Giver:** Nord

**Tema:** Svare på laveste trinn

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
pass	1hj (14hp)	dbl (16hp)	pass
1sp (5hp)	pass	pass	pass

Kommentar: Øst har 14 hp, og åpner i sin lengste farge. Syd har en typisk 1NT-åpning, men hvis man skal melde inn 1NT må man stoppe i fargen som motparten har åpnet i, og det har hen ikke, derfor kan hen ikke melde inn 1NT. Hen har heller ikke en femkorts farge å melde inn, men hen er mottakelig i alle umeldte farger, med minst tre kort i alle fargene uten om motparten sin, så hen kan doble. Det blir da en opplysende dobling, som ber makker melde sin lengste farge. Siden vest passer er nord nødt til å melde, og melder da sin lengste farge, med unntak av motparten sin farge, altså spar. Siden hen er så svak så melder hen på det laveste trinnet, og melder da 1sp. Syd vet nå at nord har mellom 0-7 hp, siden hen meldte på det laveste trinnet, og de har derfor ikke nok honnørpoeng til sammen, siden de har maks 23 hp, så syd passer.

**Poeng for motspillerne:** Øst husker at man ikke skal spille ut et lite kort når man har esset i en farge, og siden hen ikke har hjK, så er det lurt å spille ut en annen farge enn hjerter. Det beste er derfor å spille ut klA, fordi man kun trenger ess og konge for å spille ut esset. Når øst ser blindemann ser hen at fordi hen har både klA og klK, så kommer spillefører til å få for klQ. Det ser heller ikke ut som det er så mye stikkpotensiale i verken spar eller ruter, men det som er viktig er at man ikke gir bort noe hjerterstikk. Om øst skifter til hjerter så får spillefører for hjK, men om hen spiller en av de andre fargene vil ikke spillefører få for hjK.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk og ser tre stikk i spar og to stikk i ruter, totalt fem stikk. Hvis sparen er fordelt 3-2 hos motspillerne så vil man få et sparstikk til. Hvis klA blir spilt ut, så kan man være ganske sikker på at både klA og klK sitter hos øst, og man kan da spille kløver mot dama og få et kløverstikk. I tillegg vil det være mulig

å trumfe en ruter, som blir totalt åtte stikk. Det er lurt å starte med å ta ut trumfen, sånn at ikke motparten får en stjeling. Etterpå er det lurt å spille en liten kløver fra nord opp mot klQ, hvis øst legger liten tar man for klQ, mens hvis øst legger en av honnørene sine legger man en liten. Til slutt kan man trumfe en ruter, så får spillefører åtte stikk.

## Spill 2

864  
K52  
109  
K10842  
QJ5            AK1093  
1093           J76  
QJ54           A62  
963            Q7  
72  
AQ84  
K873  
AJ5

**Giver:** Øst

**Tema:** Svare på laveste trinn

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1sp (14hp)	dbl (14hp)	pass
2kl (7hpt)	pass	pass	pass

Kommentar: Øst åpner i sin lengste farge, i 1sp. Syd har ikke en femkorts farge å melde, men er mottakelig i alle de umeldte fargene, og kan derfor doble opplysende. Siden vest passer er nord nødt til å melde. Nord regner med at syd har 12-17 hp, og da har hen minst tre kort i alle umeldte farger, og syd kan derfor telle trumfpoeng, men siden hen kun har 7 htp, så skal man melde på det laveste trinnet, altså 2kl. Merk at det er forskjell på å melde 2kl, som viser 0-7 hp, mens hvis man hadde hoppet til 2-trinnet hadde det vist 8-11 hp. Siden 2kl er laveste muligheten man har til å melde kløver blir ikke dette et hopp. Syd vet at de har maks 21 hp til sammen, så de skal ikke spille utgang, så hen passer.

**Poeng for motspillerne:** Øst spiller ut toppen av sekvens i spar, siden man kun trenger to honnører etter hverandre om man har ess og konge. Etterpå kan øst fortsette med spK og en liten spar, og håpe på at vest også kun har to spar, og at hen kan trumfe over blindemann. Etterpå vil øst få for ruA, og kanskje for klQ om spillefører gjetter feil på hvordan man skal spille kløveren.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har tre i hjerter og to i kløver, totalt fem stikk. Den enkleste måten å få flere stikk på er i kløver. Her kan man ta finessen i kløver begge veier. Da er det lurt å huske på hva som skjedde i meldingene, siden øst åpnet er det størst sjanse for at øst har mest honnørpoeng, og derfor sannsynligvis også klQ. Problemet er at det ikke er så mye inntak hos spillefører, så det kan være vanskelig å ta

finessen. Hvis det ikke blir trumfet noe før spillefører kommer inn, så kan man spille kløver til kongen, og så spille en liten kløver mot ess og knekt. Hvis øst legger klQ legger man klA, og hvis øst legger en liten så legger man klJ. Etter at man har tatt ut trumfen kan man ta de tre høyeste hjerterne, og siden hjerteren sitter fordelt 3-3 hos motparten kan man også få stikk på den lille hjerteren til blindemann. I tillegg kan man spille en liten ruter opp mot ruK, og hvis øst legger ruA, så legger man en liten, men hvis øst legger en liten ruter, så legger man ruK. Problemet er at man ikke nødvendigvis rekker å gjøre alt dette, så det kan hende man må gi bort noen stikk, fordi det ikke er nok inntak hos spillefører. Hvis man gjetter riktig på kløveren, og tar finessen om øst, så får man sannsynligvis minst ni stikk, mens hvis man bommer kløveren får man sannsynligvis minst åtte stikk.

### Spill 3

A842  
 K865  
 J  
 AK83  
 Q5            J7  
 A43           J1072  
 AQ865        107432  
 762            J10  
               K10963  
               Q9  
               K9  
               Q754

**Giver:** Syd

**Tema:** Svare med hopp

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		pass	1ru (12hp)
dbl (15hp)	pass	3sp (12htp)	pass
4sp (17htp)	pass	pass	pass

Kommentar: Vest åpner i sin lengste farge, med 1ru. Nord har nå gode kort, men ingen femkorts farge å melde, men hen er mottakelig i alle de umeldte fargene, så hen kan doble opplysende. Syd vet nå at de har tilpass i spar, for så lenge nord har mellom 12-17 hp, så må hen ha minst tre kort i alle de umeldte fargene, og syd kan derfor telle trumfpoeng. Hen har da 12 htp, som er nok til å hoppe til 3sp, og invitere til utgang. Nå vet også nord om tilpass, og kan også telle trumfpoeng, og har da 17 htp. Siden 3sp viser 10-12 htp, så vet nord at de har 27-29 htp til sammen, som er nok til utgang, så nord melder 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Vest husker at man ikke skal spille ut et lite kort om man har esset i fargen, og man kan ikke spille ut esset, siden det også viser kongen i fargen, derfor kan ikke vest spille ut verken hjerter eller ruter. Det er også en dårlig idé å spille ut trumf når man kun har dama og en liten. Derfor er eneste fargen som er igjen kløver. Siden man ikke har en

honnør i fargen må man spille ut en høy kløver, altså kl7. Senere i spillet vil vest få for begge essene sine, men det er alt motspillerne får.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle de sikre stikkene sine, og har to i spar og tre i kløver, som betyr at hen mangler fem stikk. Hvis sporen er fordelt 2-2 hos motstanderne så får man tre sparstikk til, i tillegg kan man trumfe en ruter for ett stikk til. Det er også mulig å godspille et hjerterstikk, ved å spille hjQ og gi bort en stikk til hjA, og etterpå ta for hjK. Hvis kløveren er fordelt 3-2 hos motstanderne vil man også få ett kløverstikk til. Om alt det løser seg får man elleve stikk, som betyr at kontrakten også står om en av tingene ikke løser seg. Det som er viktig er at motspillerne ikke får noen stjeler, så man bør starte med å ta ut trumfen. Siden trumfen satt 2-2 kan man stoppe å spille trumf etter to runder. Da kan man teste kløveren ved å spille de tre høyeste kløverne, siden den også satt fint, så får man fire kløverstikk, og man kan gi bort et hjerterstikk og et ruterstikk, og trumfe en ruter, så får man elleve stikk.

#### Spill 4

AK96  
Q7  
K975  
J84  
J2            8754  
AK983        64  
AJ104        63  
Q6            K10972  
Q103  
J1052  
Q82  
A53

**Giver:** Vest

**Tema:** Svare NT

#### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1hj (15hp)
dbl (13hp)	pass	1NT (9hp)	pass
pass	pass		

Kommentar: Vest har 15 hp, men en ubalansert hånd, så hen åpner i sin lengste farge i 1hj. Nord har egen åpning, men ingen femkorts farge å melde, så hen dobler opplysende. Siden øst passer er syd nødt til å melde, men hen har ingen firekorts farge å melde, siden den eneste firekorts fargen er motparten sin melding. Enten så må hen melde en trekorts farge, eller så kan hen melde grand. Siden hen har en stopper i hjerter, så kan hen melde grand. Med 6-9 hp, så kan man melde 1NT. Nord ser at de har 19-22 hp til sammen, så de skal ikke i utgang, og passer derfor 1NT.

**Poeng for motspillerne:** Vest spiller ut toppen av sekvens fra sin lengste farge med hjA. I håp om å kunne godspille noen av sine små hjerter, så er det lurt å fortsette med hjK og en ny hjerter. Når vest kommer inn neste gang kan hen fortsette med å godspille hjerteren. Det er vanskelig for vest å vite hva hen skal kaste når spillefører spiller spar. Det som er viktig er at hen ikke kaster mer enn maks en ruter. Når man kun ser vest sine kort, så kan det også være viktig å beholde kløveren sin. Hva man skal kaste er veldig vanskelig, og noe selv rutinerte spillere sliter med, så ikke bli fortvilet om man kaster feil.

**Poeng for spillefører:** Som vanlig starter spillefører med å telle sikre stikk, og ser at hen har tre stikk i spar og ett stikk i kløver. Det er ganske sannsynlig at vest spiller ut hjerter, og da kan man fort godspille to hjerterstikk. I tillegg kan man godspille et stikk i ruter, og om spJ blir spilt under ess, kongen eller dama kan man få et ekstra sparstikk. Det er ofte lurt å begynne med å spille på de lengste fargene, fordi hvis motparten da blir nødt til å sake, så vet de ikke hva de skal sake. Derfor er det lurt å starte med å spille spar. Etterpå må man godspille hjerter og ruter sin. Hvis vest skifter til kløver er det viktig å lasjere kløveren en runde, sånn at ikke vest kan få fire kløverstikk. Hvis man gjør det, så blir det sannsynligvis åtte stikk.

## Spill 5

J2  
AKJ107  
Q6  
Q1097  
107654      AK98  
Q6            854  
K832        A104  
85            AK4  
Q3  
932  
J975  
J632

**Giver:** Nord

**Tema:** Tilpass med 18+

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1hj (13hp)	dbl (18hp)	pass	1sp (7htp)
pass	2sp	pass	4sp
pass	pass	pass	

**Kommentar:** Nord åpner i sin lengste farge, med 1hj. Øst har 18 hp, og med 18+ skal man alltid starte med en opplysende dobling, så hen gjør nettopp det. Vest har fem kort spar, og kan derfor telle trumfpoeng, fordi hver gang makker har 12-17 hp, så må hen ha minst tre kort i alle umeldte farger, så man regner med at makker har det, men selv med trumfpoeng så har ikke vest mer enn 7 htp, så hen melder 1sp. Med 18+ hp, så er øst nødt til å melde videre, fordi det kan stå utgang. Siden 1sp er så begrenset, så viser alle videre meldinger

18+ htp, så vest vet at de er sterke nok til å spille utgang, med minst 25 htp til sammen, så hen melder 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Nord spiller ut toppen av sekvens i hjerter, med hjA, som kun lover hjK, og fortsetter med hjK. Her er det viktig at ikke nord gir spillefører noen billige stikk. Siden det er lite honnørpoeng hos syd, så kan det være lurt å fortsette med en til hjerter. Den blir sannsynligvis trumfet av spillefører, men det gir ikke bort noen billige stikk. Etterpå er det viktig at begge to beholder ruter sin, så ikke spillefører får et billig stikk. I tillegg bør nord beholde minst tre kløver så lenge som mulig, av samme grunn.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har to stikk i spar, to i ruter og to i kløver, totalt seks stikk. Om trumfen sitter 2-2 hos motstanderne så har man fem sparstikk. I tillegg kan man trumfe en ruter for det tiende sticket. Merk at om man trumfer i vest, så trumfer man på den lange hånda, og man kan ikke si at man får to stikk til for å trumfe en hjerter og en kløver, da må man heller telle hvor mange trumfstikk man har på den kort trumfhånda, også legge til to trumfstikk, altså fire trumfstikk og to stjeler, som også blir totalt ti stikk. Så det er to forskjellige måter å telle på, men resultatet blir det samme.

## Spill 6

J8  
Q9754  
1094  
QJ9  
AKQ9        10752  
3            82  
KQ6        A8532  
87642      A10  
643  
AKJ106  
J7  
K53

**Giver:** Øst

**Tema:** Alle melder

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	pass	1hj (12hp)	dbl (14hp)
2hj (7hpt)	2sp (8hp)	pass	pass
pass			

Kommentar: Syd åpner i sin lengste farge, med 1hj. Denne gangen har vest en femkorts farge, men for å kunne melde inn en farge bør man ha minst to topphonnører, så fargen er alt for dårlig for å melde inn, men hen er mottakelig i alle de umeldte fargene, så hen kan doble opplysende. Selv om det blir doblet, så har fortsatt makkeren til åpneren lov til å melde om man har en god melding, og her har nord 7 htp, og fem kort hjerter, så man bør støtte til 2hj. Siden nord meldte, så er ikke lengre øst nødt til å melde, men siden hen har 8 hp, og

kan melde fargen sin på 2-trinnet, så kan hen melde 2sp. Etter det er det ingen som har noe ekstra utover det de allerede har vist, så alle passer 2sp.

**Poeng for motspillerne:** Syd spiller ut fargen som hen og makker har støttet hverandre i, og spiller ut hjA, siden det kun lover hjK. Siden det kommer en singleton hjerter i bordet, så er det ikke lengre noe fremtid i den fargen, så det kan være lurt å prøve en ny farge. Siden det kun er så kløvere i bordet, så kan man håpe på at makker har minst en honnør i kløver, og skifte til en liten kløver, som er invitt og lover en honnør, på samme måte som i utspill. Det godspiller et kløverstikk, som man må få senere.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har tre i spar, tre i ruter og ett i kløver. Hvis sparen er fordelt 3-2 eller spJ sitter singel, så har man fire sparstikk. Om ruterer er fordelt 3-2, så får man fem ruterstikk. I tillegg så er det mulig å trumfe en hjerter, så hvis både sparen og ruterer sitter slik som man ønsker, så har man elleve stikk. Det er viktig at ikke motparten får noen stjeler, så man bør starte med å ta ut trumfen. Etterpå bør man sjekke hvordan ruterer er fordelt, om den sitter 3-2 hos motparten kan man ta fem ruterstikk. Til slutt kan man trumfe en hjerter, også får man elleve stikk.

### Spill 7

76  
Q10752  
J963  
86  
AKQ1084    J92  
J            96  
K10         Q54  
AQ72       K10954  
53  
AK843  
A872  
J3

**Giver:** Syd

**Tema:** Melde egen farge med 18+

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1hj (12hp)	dbl (19hp)
pass	2kl (7htp)	pass	2sp
pass	4sp (7htp)	pass	pass
pass			

Kommentar: Syd åpner i sin lengste farge, med 1hj. Vest har en god sparfarge, men en innmelding lover 12-17 hp, så hen er for sterk for å melde inn sparfargen sin, så her må man starte med å doble opplysende. Siden øst har fem kort kløver, så kan hen telle trumfpoeng, fordi man antar at makker har 12-17 hp med minst tre kort i alle umeldte farger kan øst telle trumfpoeng, men med 7 htp har man ikke nok til å si noe mer enn 2kl. Selv om vest har

støtte i kløver, så er det bedre å spille major, og hen melder derfor av sparfargen sin. Siden hen ikke meldte spar med en gang, men doublet først, så lover det 18+ hp, men det lover fortsatt fem kort spar. Siden 2sp lover minst fem spar, så har øst tilpass, og har da 7 htp, som til sammen med makker sine minst 18 blir minst 25 htp, som er nok til utgang. Det betyr at øst bør melde utgang selv, og sier da 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Nord spiller ut makkers farge, og siden hen har en honnør i hjerter, så spiller hen ut den minste hjerteren, altså hj2. Syd stikker opp for at ikke spillefører skal få et billig stikk, og siden hen ikke vet at makker har så mange hjerter, så fortsetter hen med en stor hjerter, som blir trumfet. Etterpå er det viktig at syd beholder ruA, for å få for det.

**Poeng for spillefører:** Spillefører teller sine sikre stikk, og har seks stikk i spar og tre sikre stikk i kløver. Det er mulig å få fem stikk i kløvfargen uansett hvordan kløveren sitter. Hvis kløveren er fordelt 2-2 eller 3-1 er det ikke noe problem, siden klJ da vil bli spilt under en av honnørene, men om den sitter 4-0 så kan det bli litt mer problemer. Fordelen er at om den sitter 4-0, så ser man det første runden. Så om man starter med å spille klA, så ser man hvis en av motspillerne ikke følger farge, også kan man ta kløverfinessen. Vanligvis er en finesse 50%, men hvis den ene spilleren ikke følger farge, så er det 100% sikkert at det er trygt og riktig å ta finesse i neste runde. Det riktige er å spille de tre høye kløverne, siden det er veldig stor sannsynlighet for at kløveren er fordelt 2-2 eller 3-1, men hvis man da ser at den ikke sitter sånn, kan man endre plan. Denne gangen satt fargen fordelt 2-2, så det er ikke noe man trenger å tenke på, men man kan tenke på det om man ønsker en liten ekstra utfordring. Siden kløveren løste seg for fem stikk, så har man elleve stikk, også må motparten få for hjA og ruA.

## Spill 8

K98  
K763  
AJ10  
K98  
A1075      J2  
J            AQ54  
9642       KQ3  
J1072      AQ53  
Q643  
10982  
875  
64

**Giver:** Vest

**Tema:** Melde NT med 18+

## Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			pass
1hj (14hp)	dbl (18hp)	pass	1sp (6hp)
pass	1NT	pass	2NT



pass

pass

pass

Kommentar: Nord åpner i sin lengste farge, med 1hj. Øst har en balansert hånd med hjerterstopper, men er for sterk til å melde inn 1NT, så hen starter med å doble opplysende. Vest er svak, og melder derfor på det laveste trinnet mulig. Når man har flere like lange farger, så gjelder det samme prinsippet som når makker har åpnet, den laveste fargen blir den man kan melde lavest. Så i stedet for at kløver er den laveste fargen, så er det spar som er den laveste, siden det er eneste fargen man kan melde på 1-trinnet. Så vest melder 1sp. Øst har ikke tilpass i spar, og vil derfor vise sin balansert hånd, og melder 1NT, som viser 18-20 hp. Vest ser at de har 24-26 hp til sammen, så om makker har maks så har de nok til utgang, mens med minimum så er de for svake til utgang, så hen inviterer med 2NT. Siden 1NT lovte 18-20 hp, og øst har 18 hp, så har hen minimum og passer 2NT.

**Poeng for motspillerne:** Syd spiller ut makkers farge, og med en sekvens spiller hen ut toppen av sekvensen, altså hj10. Siden hjJ blir lagt hos blindemann er det viktig at nord legger hjK, fordi man bør legge honnør på honnør. Dette gjør at de kan godspille to hjerterstikk etterpå ved å spille mer hjerter. Hvis nord legger liten, så vil spillefører få tre hjerterstikk om Nord-Syd fortsetter å spille hjerter senere. Senere i spillet er det viktig at nord holder på alle ruterene sine, hvis ikke kan spillefører få stikk for ru9.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser ett stikk i spar, ett i hjerter og ett i kløver, totalt tre stikk. Om det blir spilt ut hjerter, så har man fått et hjerterstikk til. Videre er beste sjansen for flere stikk i kløver. Hvis man spiller spar til spA, og så tar kløverfinessen så får man fire kløverstikk. Det er viktig at man starter med å spille klJ eller kl10, hvis ikke har man ikke inntak til å ta kløverfinessen flere ganger, som er nødvendig. For å få det åttende stikket, så må man også godspille et ruterstikk.