

## Kapittel 3 - Trumf og kontrakt

### Spill 1

Dette spillet kan spilles to ganger, først som en grandkontrakt, så med trumf.

K1087  
3  
AKQJ86  
92  
94            Q652  
87            J9542  
102           3  
AKQ10854    763  
AJ3  
AKQ106  
9754  
J

**Giver:** Nord

**Tema:** Forskjell på grand- og trumfkontrakt

**Spillefører:** Syd

**Blindemann:** Nord

**Utspiller:** Vest

*Nord:* 13hp

*Øst:* 3hp

*Syd:* 15hp

*Vest:* 12 hp

**Første gang: Antall stikk:** 10 stikk (28 hp er nok til 3-trinnet i stikktrappa)

**Trumf:** Ruter (dette er den lengste fargen til nord-syd når man legger sammen hvor mange kort de har i de ulike fargene)

**Trumfpoeng:** Siden nord-syd har funnet tilpass kan de telle trumfpoeng. Nord har 3 tp og syd har 2 tp, altså 5 tp til sammen. Det blir 33 htp til sammen.

**Antall stikk:** 12 stikk (33 htp er nok til 6-trinnet i stikktrappa)

**Poeng for motspillerne i grandkontrakt:** Mot grand bør man spille ut sin lengste farge, og her har vest en veldig god farge, så vest bør spille ut kløver. Med tre honnører etter hverandre skal man spille ut den høyeste. Riktig utspill er derfor klA. Etter at vest har fått for klA kan hen fortsette med KIK, og etterhvert ta alle kløverstikkene sine. Etter at vest har tatt sju stikk, må hen gi bort resten til spillefører.

**Poeng for spillefører i grandkontrakt:** Her har spillefører mange sikre stikk, med to i spar, tre i hjerter og seks i ruter, altså elleve sikre stikk. Problemet er bare at vest tar sju stikk før det er spillefører sin tur. Det spillefører må tenke på er at hen beholder minst et sikkert stikk i hver farge, så vil man få sine seks stikk etter kløveren.

Spillet ser derimot helt annerledes ut om ruter er trumf.

**Poeng for motspillerne i ruterkontrakt:** Det er også lurt å spille ut fra en sekvens mot trumfkontrakt, så vest spiller fortsatt ut klA. Etter klA er det lurt å fortsette med KIK, men denne gangen blir den trumfet.

**Poeng for spillefører i ruterkontrakt:** Nå kan spillefører trumfe den andre kløveren.

Spillefører bør som alltid telle sikre stikk. Det er to sikre stikk i spar, tre i hjerter, og siden nord-syd har ti ruter til sammen, så vet man med sikkerhet at alle ruterne til motstanderen vil forsvinne på AKQ i ru, og det er derfor seks sikre stikk i ruter. Det blir totalt elleve sikre stikk, i tillegg har spillefører allerede fått et stikk ved å trumfe en kløver. Det betyr at her har man tolv stikk så lenge ikke motspillerne får trumfet noe. Derfor bør spillefører starte med å ta ut trumfen. Denne gangen satt ruterene fordelt 2-1, og man trenger derfor ikke å ta mer enn to runder. Etterpå er det bare å ta sine sikre stikk.

## Spill 2

Q10942  
A87  
9  
10543  
K85           AJ3  
J109           KQ542  
AK7            Q106  
KJ76           92  
76  
63  
J85432  
AQ8

**Giver:** Øst

**Tema:** Å ta ut trumfen

**Spillefører:** Vest

**Blindemann:** Øst

**Utspiller:** Nord

*Nord:* 5hp

*Øst:* 1hp

*Syd:* 8hp

*Vest:* 15hp

**Trumf:** Hjerter (dette er den lengste fargen til øst-vest når man legger sammen hvor mange kort de har i de ulike fargene)

**Trumfpoeng:** Siden øst-vest har funnet tilpass kan de telle trumfpoeng. Øst har 1 tp. Det blir 28 htp til sammen.

**Antall stikk:** 10 stikk (28 htp er nok til 4-trinnet i stikktrappa)

**Poeng for motspillerne:** Her bør nord spille ut singeltonen sin i ruter, og håpe på at makker kan komme inn for å gi hen en stjeling, enten vet at syd har ruA eller at han kan komme inn senere, før trumfen blir tatt ut. Senere er det viktig at nord går opp med hjA i enten første eller andre runde, så hen fortsatt har trumf igjen for å få en stjeling. Når hen kommer inn på hjA må hen velge mellom å spille kløver eller spar. Siden spA er hos blindemann kan spillefører gå opp med spA og nord vil ikke få en stjeling, derfor er kløver det beste håpet. Når nord spiller en kløver er det viktig å spille en høy kløver, så syd ikke tror makker har kløverhonnører, for nord ønsker ikke at syd skal spille en ny kløver. siden det er første gang det blir spilt kløver fungerer invitt på samme måte som i utspill.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle de sikre stikkene sine, og ser at han har to i spar og tre i ruter, altså fem stikk. I tillegg kan det godspilles fire stikk i hjerter, og med en finesse i spar eller kløver kan man få det tiende stikket, problemet blir om motparten får en stjeling. Derfor bør spillefører starte med å ta ut trumfen, men hvis det ble spilt ut en ruter, og

motspillerne spiller riktig etterpå er det ikke mulig for spillfører å stoppe stjelingen. Det betyr at de tre sikre stikkene i ruter ikke var sikre, siden trumfen ikke var tatt ut, og man har derfor bare to ruterstikk. Hvis det ble spilt kløver til esset har KIK blitt til et sikkert stikk, og med finessen i spar har man mulighet for å få det tiende stikket. Hvis motspillerne ikke fikk ruterstjelingen sin kan man ta både sparfinessen og kløverfinessen, og ende opp med elleve stikk. I kløver er det mulig å spille både til knekten og kongen. Hvis esset sitter foran er det riktig å spille til kongen, og hvis dama sitter foran er det riktig å spille til knekten. Det er like stor sjanse for at esset og dama sitter foran, så da må man bare velge.

### Spill 3

KQ107  
A2  
432  
AK65  
AJ4            532  
K543           Q1076  
1096           87  
872            J1093  
986  
J98  
AKQJ5  
Q4

**Giver:** Syd

**Tema:** Å ta ut trumfen

**Spillefører:** Nord

**Blindemann:** Syd

**Utspiller:** Øst

*Nord:* 16hp

*Øst:* 3hp

*Syd:* 13hp

*Vest:* 8 hp

**Trumf:** Ruter (dette er den lengste fargen til nord-syd når man legger sammen hvor mange kort de har i de ulike fargene)

**Trumfpoeng:** Siden nord-syd har funnet tilpass kan de telle trumfpoeng. De har 1 tp hver, altså 2 tp til sammen. Det blir 31 htp til sammen.

**Antall stikk:** 11 stikk (31 htp er nok til 5-trinnet i stikktrappa)

**Poeng for motspillerne:** Her bør øst spille ut fra sekvensen sin i kløver, siden det ofte kan hjelpe med å godspille stikk etterpå, i tillegg til at det som oftest ikke hjelper spillfører noe. Når man har en sekvens skal man spille ut toppen, så her er riktig utspill KIJ.

**Poeng for spillfører:** Som alltid bør spillfører starte med å telle sikre stikk. Her har spillfører null sikre stikk i spar, ett sikkert stikk i hjerter, fire sikre stikk i ruter, tre sikre stikk i kløver, som blir totalt åtte sikre stikk. Det betyr at spillfører må etablere tre stikk til for å klare målet sitt. Så lenge ruterer ikke sitter 5-0 hos motstanderen har man ett stikk til. I tillegg kan man få to ekstra stikk i sparfargen, nemlig ved å spille en liten spar mot spK. Hvis man får for denne, så bør man spille seg inn hos syd igjen og spille en spar opp mot spQ, så har spillfører etablert to ekstra stikk. Eventuelt kan spillfører spille en spar til sp10 og ta sparfinessen på spJ. I dette tilfellet vil denne finessen gå, og da kan spillfører godspille et siste sparstikk. Begge disse planene er gode. Før spillfører setter i gang med dette bør hen ta ut trumfen til motparten. Når trumfen er tatt ut, som her krever tre runder, bør spillfører

slutte å spille trumf, så hen kan bruke trumfen sin senere til å trumfe stikk fra motparten.

#### Spill 4

Q6  
76  
KJ965  
KQ73  
A43            K72  
AK82           Q1053  
1074           AQ2  
864            J102  
J10985  
J94  
83  
A95

**Giver:** Vest

**Tema:** Å ta ut trumfen

**Spillefører:** Øst

**Blindemann:** Vest

**Utspiller:** Syd

*Nord:* 11hp

*Øst:* 12hp

*Syd:* 6hp

*Vest:* 11hp

**Trumf:** Hjerter (dette er den lengste fargen til øst-vest når man legger sammen hvor mange kort de har i de ulike fargene)

**Trumfpoeng:** Siden øst-vest har funnet tilpass kan de telle trumfpoeng, men ingen av de har trumfpoeng.

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

**Poeng for motspillerne:** Her bør syd spille ut toppen av sekvensen sin i hjerter, altså hjJ. Når nord eller syd kommer inn senere bør de fortsette å spille hjerter for å godspille fargen, sånn at de etterhvert kan få et hjerterstikk. Det er viktig at motspillerne ikke spiller en farge som verken spillefører eller blindemann har, for da kan spillefører trumfe på den ene hånda og kaste en taper på den andre, også vil hen få et ekstra stikk.

**Poeng for spillefører:** Som vanlig teller spillefører sine sikre stikk, og ser at hen har to sikre stikk i spar, tre stikk i hjerter og ett i ruter, altså seks sikre stikk. Hvis hjJ blir spilt under hjA, hjK eller hjQ blir det et ekstra stikk i hjerter. I tillegg er det mulig å ta ruterfinessen, med å spille en liten ruter til ruQ. Det første spillefører bør gjøre er å ta ut trumfen. I tillegg er det viktig at spillefører passer på inntakene sine, altså at hen har et inntak hos blindemann for å ta ruterfinessen. Derfor er det lurt å stikke første runde med spar på hånda hos spillefører.

#### Spill 5

J65  
AK97  
872  
AJ9  
AK1073        Q9842

J                    Q3  
J1094            AKQ6  
Q83                105  
-  
1086542  
53  
K7642

**Giver:** Nord

**Tema:** Ekstra stikk ved å trumfe

**Spillefører:** Øst                    **Blindemann:** Vest                    **Utspiller:** Syd  
*Nord:* 13hp                    *Øst:* 13hp                    *Syd:* 3hp                    *Vest:* 11hp

**Trumf:** Spar (dette er den lengste fargen til øst-vest når man legger sammen hvor mange kort de har i de ulike fargene)

**Trumfpoeng:** Siden øst-vest har funnet tilpass kan de telle trumfpoeng. De har 2 tp hver, altså 4 tp til sammen. Det blir 28 htp til sammen.

**Antall stikk:** 10 stikk (28 htp er nok til 5-trinnet i stikktrappa)

**Poeng for motspillerne:** Her bør syd spille ut fra en av langfargene sine. Om hen velger å spille ut hjerter må hen huske å spille ut en stor hjerter, og bør spille ut hj8. Man skal ikke spille ut hj10, siden det lover hj9 og hj8 i tillegg. Om syd spiller ut en kløver, skal hen spille ut kl2, for å signaliserer at han har en honnør i kløver. Hvis syd spiller ut en hjerter bør nord legge en høy hjerter for å passe på at spillefører ikke får for hjJ. Etterpå er det lurt å skifte farge, siden det er en singel hjerter i bordet. Det er skummelt å skifte til kløver, fordi man kan godspille kløverdama. Man bør ikke underspille esset, i tilfelle spillefører har kløverkonge singel, og hvis man legger ned klA og så spiller en liten kløver har kløverdama blitt godspilt. Derfor er det lurt å skifte til en annen farge enn kløver. Det lureste er å spille en ruter, da det kan være skummelt å spille trumf, siden det er lengste fargen til spillefører og blindemann.

**Poeng for spillefører:** Spillefører teller som vanlig sine sikre stikk, og kommer frem til fem stikk i spar, siden alle tre sparene til motspillerne må bli spilt på spA, SpK og SpQ. I tillegg har spillefører fire sikre stikk i ruter. Det blir totalt ni stikk. Den enkleste måten å få det tiende stikket på er å trumfe en hjerter etter at man har tatt ut trumfen. Her kan man trygt ta ut trumfen før man trumfer en hjerter, siden man har så mange trumf.

## Spill 6

A932  
1074  
QJ953  
5  
Q8                    J65  
KQJ92            A653  
62                    108  
A876                Q1093  
K1074  
8

AK74  
KJ42

**Giver:** Øst

**Tema:** Ekstra stikk ved å trumfe

**Spillefører:** Syd

**Blindemann:** Nord

**Utspiller:** Vest

Nord: 14hp

Øst: 12hp

Syd: 7hp

Vest: 7hp

**Trumf:** Ruter (dette er den lengste fargen til nord-syd når man legger sammen hvor mange kort de har i de ulike fargene)

**Trumfpoeng:** Siden nord-syd har funnet tilpass kan de telle trumfpoeng. De har 2 tp hver, altså 4 tp til sammen. Det blir 25 htp til sammen.

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

**Poeng for motspillerne:** Her bør vest spille ut fra sekvensen sin i hjerter, altså hjK. Når hen får for den er det lurt å fortsette med hjQ, men den blir trumfet av syd. Senere i spillet er det viktig at ingen kaster spar, for å passe på at man får et sparstikk.

**Poeng for spillefører:** Når spillefører kommer inn er det viktig å telle sikre stikk. Det er to stikk i spar, og fem i ruter, som blir sju stikk. I tillegg har spillefører fått et stikk ved å trumfe en hjerter. Da mangler det bare ett stikk, og det kan man få på flere måter. Hvis sparen er fordelt 3-2 kan man godspille en spar, det er også mulig å trumfe en til hjerter, eller så kan man få et stikk ekstra i kløver, ved å spille kl5 fra nord opp mot KJ i kløver. Siden det er så mange muligheter ser det positivt ut for å få hjem kontrakten, og det er aldri negativt å få overstikk, så kanskje det er mulighet for å prøve seg på det også. Det er lurt å starte med å ta ut trumfen, så motparten ikke kan stjele noen av stikkene som blir spilt. Siden trumfen er fordelt 2-2, bør man ikke spille mer enn to runder med trumf, så man kan beholde trumfen til å trumfe småkort senere. Etter å ha tatt ut trumfen kan man prøve å godspille sparen. Hvis man tar ess og konge i spar, og sparen er fordelt 3-2 hos motstanderne kan man gi bort et sparstikk før man får det siste sparstikket. Siden ruterer satt fordelt 2-2 er det også mulig å trumfe en til hjerter. Da får man tre sparstikk og sju ruterstikk (fem stikk i fargen og to stjeler), totalt ti stikk, altså ett overstikk.

## Spill 7

9843

7432

82

J104

765           AJ10

KQJ           A10

1064          Q97

KQ93          A8652

KQ2

9865

AKJ53

7

**Giver:** Nord

**Tema:** Stjeling som motspiller

**Spillefører:** Øst

**Blindemann:** Vest

**Utspiller:** Syd

*Nord:* 1hp

*Øst:* 15hp

*Syd:* 13hp

*Vest:* 11hp

**Trumf:** Kløver (dette er den lengste fargen til øst-vest når man legger sammen hvor mange kort de har i de ulike fargene)

**Trumfpoeng:** Siden øst-vest har funnet tilpass kan de telle trumfpoeng. Øst har 1 tp. Det blir 27 htp til sammen.

**Antall stikk:** 10 stikk (27 htp er nok til 4-trinnet i stikktrappa)

**Poeng for motspillerne:** Syd husker at man kun trenger to kort etter hverandre om man spiller ut fra AK i en farge, og spiller derfor ut ruA. Nå er det viktig at nord husker å legge styrke i ruter, altså ru2. Det kan man gjøre fordi ruA lover kongen, og siden det er trumfkontrakt ønsker nord at syd skal fortsette med ruK og en til ruter, så hen kan få stjeling. Hvis syd fortsetter med ruK og så en liten ruter tar motstanderne de tre første stikkene, og så lenge syd beholder sparen sin må de få et sparstikk etter hvert.

**Poeng for spillefører:** Hvis motspillerne starter med AK i ruter og en ny ruter til stjeling er det ikke lenger mulig for spillefører å få hjem kontrakten sin. Når hen kommer inn bør hen ta ut trumfen. Hvis det allerede har blitt trumfet en ruter i nord, så trenger man kun å ta to runder med kløver for å ta ut trumfen. Etterpå kan man spille tre runder med hjerter, og kaste en spar i øst, men det vil ikke være mulig å bli kvitt den siste spartaperen, så det blir kun ni stikk med beste motspill.

### Spill 8

Q107653

A

A

108753

4                    2

K752                10984

QJ6                 K9754

KQJ92              A64

AKJ98

QJ63

10832

-

**Giver:** Vest

**Tema:** Krysstjeling

**Spillefører:** Syd

**Blindemann:** Nord

**Utspiller:** Vest

*Nord:* 10hp

*Øst:* 7hp

*Syd:* 11hp

*Vest:* 12hp

**Trumf:** Spar (dette er den lengste fargen til nord-syd når man legger sammen hvor mange kort de har i de ulike fargene)

**Trumfpoeng:** Siden nord-syd har funnet tilpass kan de telle trumfpoeng. Nord har 4 tp og syd har 3 tp, altså 7 tp til sammen. Det blir 28 htp til sammen.

**Antall stikk:** 10 stikk (28 htp er nok til 4-trinnet i stikktrappa)

**Poeng for motspillerne:** Her bør vest spille ut fra sekvensen sin i kløver, og håpe på at det er mulig å godspille kløverstikk. Hvis spillefører spiller riktig er det ikke noe mer motspillerne får gjort.

**Poeng for spillefører:** Her er et sjeldent eksempel på at man ikke skal ta ut trumfen. Med tre korte farger, og mye trumf så er det ofte lurt å gå for krysstjeling i stedet for. Spillefører bør derfor trumfe den første kløveren og så ta for begge de røde essene. Etterpå bytter man på å spille en kløver fra blindemann og et rødt kort, altså en hjerter eller ruter fra spillefører og trumfe på motsatt hånd. Om man gjør det hele spillet, og aldri spiller trumf får man alle 13 stikkene.