

## Kapittel 4 - Åpning og støttesvar

**Generelt viktige poenger i dette kapitlet:** Spillefører bør starte med å ta ut trumfen i alle spill. Det aller viktigste her er å prøve å lære spillefører å holde tellingen på motstanderens trumf slik at hen vet hvor mange runder med trumf som skal spilles. Når trumfen er tatt ut bør man også gjøre et poeng på at spillefører ikke skal spille mer trumf, men heller prøve å finne farger hen kan stjele i.

### Spill 1

AKQ32  
643  
2  
A532  
7            109  
A92        KQJ10  
KQ1053    986  
Q974       KJ108  
J8654  
875  
AJ74  
6

**Giver:** Nord

**Tema:** Åpning i lengste farge

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1 sp (13 hp)	pass	2sp (8 htp)	pass
pass	pass		

**Poeng for motspillerne:** Her bør øst spille ut hjK fra sekvens (første prioritet) og vest skal da signalisere styrke ved å legge hj2. Etter styrkekastet fra vest er det fint om øst fortsetter med hjerter, slik at de tar de tre første hjerterstikkene.

**Poeng for spillefører:** Når spillefører ko Når trumfen er tatt ut er et viktig poeng at spillefører slutter å spille trumf og heller prøver å trumfe ruter/kløver (krysstjeling).

### Spill 2

QJ63  
108  
82  
Q10765  
542        108  
AQJ6       743  
K1074     AQJ93  
32         AK4  
AK97  
K952

65  
J98

**Giver:** Øst

**Tema:** Åpning i lengste farge

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1ru (14 hp)	pass	3ru (11 htp)
pass	pass	pass	

**Poeng for motspillerne:** Her bør syd spille ut sp A fra sekvens (husk at for A utspill trenger man kun K for å ha en sekvens). Deretter bør nord legge styrke på dette utspillet ved å legge sp3.

**Poeng for spillfører:** Når spillfører kommer inn for første gang bør vedkommende starte med å ta ut trumfen til motparten. For å få et ekstra stikk bør spillfører prøve å ta hjerterfinessen. Når spillfører ser at hjerterfinessen går bør hen spille seg inn på hånda igjen og ta hjerterfinessen en gang til. Siste poenget er at kl4 bør stjeles hos blindemann.

**Spill 3**

	J5
	Q43
	KQJ10
	QJ75
K1082	Q7643
85	J1096
A874	96
432	A6
	A9
	AK72
	532
	K1098

**Giver:** Syd

**Tema:** Åpning i laveste av to firekorts farger

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1kl (14hp)	pass
4kl (13htp)	pass	pass	pass

**Poeng for motspillerne:** Pass på at utspill er styrkekast. Det bør kommenteres hvis utspiller spiller ut liten fra A, men ellers er både sp2 og hj8 gode utspill. Hvis vest spiller ut sp2 er det viktig at øst følger prinsippet med høyt i tredje hånd. Øst bør også prøve å få med seg utspillsignalet til makker slik at når hen kommer inn på klA vet hen om hen bør skifte farge eller ikke. Merk at det i starten er veldig vanskelig å følge med på signaler, men man kan gjøre et lite poeng ut av dette, spesielt hvis vest spiller ut sp2.

**Poeng for spillfører:** Når spillfører kommer inn for første gang bør vedkommende starte med å ta ut trumfen til motparten. Denne gangen må trumfen godspilles for at dette skal være mulig, så her blir det ekstra viktig for spillfører å huske hvor mange trumf motparten har spilt. Etter trumfen er tatt ut bør spillfører prøve å godspille ruterer til blindemann.

#### Spill 4

AK54  
54  
872  
J986  
10876 QJ9  
AK108 QJ97  
AK3 J109  
43 AK5  
32  
632  
Q654  
Q1072

**Giver:** Vest

**Tema:** Åpning i laveste av to firekorts farger

#### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1hj (14 hp)
pass	4hj (14hpt)	pass	pass

**Poeng for motspillerne:** Her bør nord spille ut sp A fra sekvens (husk at for A utspill trenger man kun K for å ha en sekvens). Deretter bør syd legge styrke på dette utspillet siden hen har dobbelton og det spilles trumfkontrakt (viktig poeng). Nå er det viktig at nord fortsetter med spK og ny spar slik at syd kan få en stjeling.

**Poeng for spillfører:** Viktigste poenget i dette spillet er at spillfører ved første mulighet tar ut trumfen til motparten og at hen tar finessen i ruter.

#### Spill 5

2  
AKQ87  
J10987  
A6  
A863 KQJ4  
93 102  
K4 Q65  
Q10754 KJ98  
10975  
J654  
A32  
32

**Giver:** Nord

**Tema:** Åpning i høyeste av to femkorts farger

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1hj (14 hp)	pass	2hj (6 htp)	pass
pass	pass		

**Poeng for motspillerne:** Her bør øst spille ut spK fra sekvens Deretter bør vest legge styrke på dette utspillet.

**Poeng for spillefører:** Her er det mulig å få ti stikk for spillefører, men det krever en spilleføring som kan være krevende for mange i starten. Her er det en dobbelfinesse som kan tas i ruter. Hvis spillefører får til dette er det veldig bra, og det er god læring for alle rundt bordet å vise denne finessen i etterkant, men det viktigste i denne spilleføringen er at spillefører tar ut trumfen til motparten, og hvis hen deretter begynner å stjele spar er dette også veldig fint.

**Spill 6**

	K6	
	Q874	
	K1086	
	K63	
QJ109	A5432	
953	AJ	
A543	2	
54	QJ1098	
	87	
	K1062	
	QJ97	
	A72	

**Giver:** Øst

**Tema:** Åpning i høyeste av to femkorts farger

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1sp (12 hp)	pass	2sp (8 htp)
pass	pass	pass	

**Poeng for motspillerne:** Her er det ikke en fasit på hva syd bør spille ut, men hen bør merke seg at hen ikke kan spille ut ruQ og ikke bør spille ut fra kløverfargen, siden det er skummelt å spille liten fra ess mot fargekontrakter. Ellers bør både syd og nord være obs på styrkekastene sine, spesielt i utspill.

**Poeng for spillefører:** I dette spillet er det to poeng for spillefører. Første er at hen bør ta finessen i spar når hen skal ta ut trumfen. Dette innebærer at hvis syd ikke spiller ut ruter må spillefører se at hen skal spille en ruter til esset når hen kommer inn for så å ta sparfinessen.

Andre poenget er at spillefører bør prøve å godspille kløveren etter trumfen til motparten er tatt ut.

### Spill 7

8765  
J1032  
QJ7  
K6  
2            AK43  
A64        75  
K983       A1062  
J9854      Q103  
            QJ109  
            KQ98  
            54  
            A72

**Giver:** Syd

**Tema:** Beite fargekontrakt

### Meldingsforløp:

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

**Poeng for motspillerne:** Siden dette er en trumfkontrakt bør vest spille ut singeltonen sin i spar i håp om å kunne få noen stjeler. I dette tilfelle vil øst stikke dette utspillet og hen bør da forsette med en høy spar siden utspillet til makker ser ut som et styrkeutspill. Når hen gjør dette ser hen at makker har en singelton og hen bør da gi makker en stjeling.

**Poeng for spillefører:** Viktigste for spillefører her blir å prøve å holde telling på trumfen også når motparten stjeler før man rekker å ta ut trumfen deres.

### Spill 8

QJ10  
8654  
Q98  
J96  
987        K65  
QJ109     732  
AKJ10     7532  
Q2        AK5  
            A432  
            AK  
            64  
            108743

**Giver:** Vest

**Tema:** Beite fargekontrakt

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1ru (13 hp)
pass	3ru (10hpt)	pass	pass

**Poeng for motspillerne:** Her bør nord spille ut spQ fra sekvens. Hvis øst nå legger liten spar er det viktig poeng for syd å legge en liten spar. Det å se klare å se at spQ kommer til å vinne stikken når spK ligger i bordet er en viktig egenskap å ha i bridge og dette er også et godt eksempel på at også motspillere kan ta finesser.

**Poeng for spillefører:** Viktigste poenget i dette spillet er at spillefører tar finessen i ruter når hen skal ta ut trumfen.