

Kapittel 6 - Svar på åpning 1 i farge

Spill 1

AKQ108
A52
98
532
J62 97
J94 Q1063
A65 KQJ10
AQJ6 K109
543
K87
7432
874

Giver: Nord

Tema: Passe makkers åpningsmelding

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1sp (13 hp)	pass	pass (3 hp)	pass

Poeng for motspillerne: Her bør vest spille ut ruK siden man skal prioritere å spille ut toppen fra sekvens hvis man har en sekvens. Siden øst sitter med ruA bør hen legge styrke på utspillet.

Poeng for spillfører: Her kan spillfører telle fem sikre stikk i spar (gitt at denne ikke sitter veldig skjævt)+ to sikre stikk i hjerter. Altså har spillfører nok stikk til å klare kontrakten, og hen bør ta starte med å ta ut trumfen for å være sikker på at ingen av de sikre stikkene forsvinner.

Spill 2

976
J3
Q765
KQ32
843 A52
K762 AQ1098
A32 KJ9
A87 94
KQJ10
54
1084
J1065

Giver: Øst

Tema: Støttesvar

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1hj (14 hp)	pass	3hj (11 htp)
pass	4hj (15 htp)	pass	pass
pass			

Kommentar: Siden øst vet at makkeren har støtte med 10-12 htp kan hen telle htp selv og. Øst ser da at hen har 15 htp. Det betyr at makkerparet har mellom 25-27htp sammen. Det er nok til utgang og øst bør derfor løfte makkers 3hj til 4hj.

Poeng for motspillerne: Her bør syd spille ut spK, siden hen har en sekvens i denne fargen. Nord har ikke en honnør i denne fargen, så hen bør legge svakhet på dette utspillet.

Poeng for spillefører: Her kan spillefører telle ett sikkert stikk i spar + fem sikre stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = ni sikre stikk. Det betyr at spillefører trenger ett stikk til for å klare 4hj. Dette sticket kan hen få ved å ta ruterfinessen. Spillefører bør starte med å ta ut trumfen til motparten.

Spill 3

	KQ32	
	98765	
	43	
	65	
65		74
K103		AQJ4
9752		J106
KQ94		J1087
	AJ1098	
	2	
	AKQ8	
	A32	

Giver: Syd

Tema: Støttesvar

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1sp (18hp)	pass
2sp (7 htp)	pass	4sp (20htp)	pass
pass	pass		

Kommentar: Siden syd vet at makkeren har støtte med 6-9 htp kan hen telle htp selv og. Syd ser da at hen har 20 htp. Det betyr at makkerparet har mellom 26-29htp sammen. Det er nok til utgang og syd bør derfor løfte makkers 2sp til 4sp.

Poeng for motspillerne: Viktigste her er at vest husker at KQ ikke er en sekvens, så hvis hen skal spille ut denne fargen må hen legge den lavest som styrke.

Poeng for spillefører: Når spillefører kommer inn bør hen starte med å ta ut trumfen til motparten. Når dette er gjort kan det være lurt å ta ruA, ruK og så kaste en av nordts tapere på ruQ. Etter dette er det bare å begynne å kryssstjele.

Spill 4

A8765
76
AQJ9
65
K2 43
A854 KQJ109
762 854
AJ109 K32
 QJ109
 32
 K103
 Q874

Giver: Vest

Tema: 1-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1kl (12 hp)
pass	1hj (9hp)	pass	2hj (13htp)
pass	pass (10htp)	pass	

Kommentar: Øst har ikke støtte og melder da sin lengste farge på 1-trinnet, nemlig 1hj. Vest har støtte og mellom 12-14 htp og støtter da til 2-trinnet med 2hj. Øst vet nå at makker har støtte og mellom 12-14 htp, så da vet øst at de har mellom 22-24htp sammen. Dette er ikke nok til utgang så da passer øst.

Poeng for motspillerne: Her bør syd spille ut spQ fra sekvens. Hvis øst legger liten bør nord få meg seg at det ikke er nødvendig å stikke spQ siden spK ligger i bordet. Siden syd liker utspillet bør hen legge den laveste sparen sin på utspillet hvis vest ikke stikker med spK. Etter de har tatt to spar stikk bør den som er inne se at bordet er tom for spar, så det kan være lurt å skifte til annen farge.

Poeng for spillefører: Spillefører kan telle null sikre stikk i spar + fem sikre stikk i hjerter + null sikre stikk i ruter + to sikre stikk i kløver = sju sikre stikk. Det betyr at spillefører trenger ett stikk til for å få hjem kontrakten. Dette kan hen få ved å ta kløverfinessen. Denne kan tas to veier, og tar man feil går man beit, men det viktigste her at man prøver finessen for det åttende stikket. Spillefører bør starte med å ta ut trumfen til motparten før hen prøver seg på kløverfinessen.

Spill 5

75
AKQ10
KJ754
J2
K1063 QJ984
864 7
Q62 109

K74 A9865
A2
J9532
A83
Q103

Giver: Nord

Tema: 1-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1ru (14hp)	pass	1hj (11 hp)	pass
3hj (16htp)	pass	4hj (12htp)	pass
pass	pass		

Kommentar: Nord har ikke støtte og melder da sin lengste farge på 1-trinnet, nemlig 1hj. Nord har støtte og mellom 15-18 htp og støtter da til 3-trinnet med 3hj. Syd vet nå at makker har støtte og mellom 15-18 htp, så da vet syd at de har mellom 27-30 htp sammen. Dette er nok til utgang, men ikke lilleslem, så da melder syd 4hj.

Poeng for motspillerne: Vest har verken en sekvens eller en kortfarge å spille ut her, så det viktige her er at vest kun husker å spille styrke/svakhet i fargen hen velger å spille ut. Det viktigste for motstanderne her er å prøve å holde kontroll på styrkekastene til både seg og makker. Det er vanskelig og krever mye trening, så i starten er det viktigste at man får det til i utspillet.

Poeng for spillfører: Her kan spillfører telle ett sikkert stikk i spar + fem sikre stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = åtte sikre stikk. Det betyr at spillfører trenger to stikk til for å klare kontrakten. Beste måten å få disse ekstra stikkene på er å ta ruterfinessen. Hvis denne går og ruterer i tillegg er fordelt 3-2 hos motstanderne har vi fått etablert fem ekstra stikk. Skulle ruterer sitte skjevere har vi mulighet til å trumfe god fargen, det vil si spille tre runder ruter, så trumfe en og deretter håpe at den siste ruterer vår står. Hvis ruterer derimot skulle sitte fordelt 5-0 hos motparten har man fremdeles mulighet til å godspille ett kløverstikk for å få det siste stikket. Denne analysen er litt komplisert, men det viktigste er at man starter med å ta ut trumfen til motparten og så prøver seg på ruter finessen.

Spill 6

A63
KQJ10
92
J864
KJ108 Q542
92 654
543 AKQJ
A732 95
97
A873
10876
KQ10

Giver: Øst

Tema: 1-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1ru (12 hp)	pass	1sp (8 hp)
pass	2sp (13 htp)	pass	pass (9 htp)
pass			

Kommentar: Vest har ikke støtte og må da melde en annen melding. Siden vest har to firekorts farger skal hen melde den fargen som er lavest først. Kløver er jo lavere rangert enn spar, men siden man ikke kan melde kløver på 1-trinnet blir spar den laveste fargen, siden trinn veier sterkere en fargerangering. Øst har støtte og mellom 12-14 htp og støtter da til 2-trinnet med 2sp. Vest vet nå at makker har støtte og mellom 12-14 htp, så da vet syd at de har mellom 21-23 htp sammen. Dette er ikke nok til utgang, så da passer vest.

Poeng for motspillerne: Her bør nord spiller ut hjK fra sekvens. Siden syd sitter med hjA bør hen legge styrke på utspillet.

Poeng for spillfører: Som vanlig bør spillfører starte med å telle sikre stikk. Spillefører kan telle null sikre stikk i spar + null sikre stikk i hjerter + fire sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = fem sikre stikk. Det betyr at spillfører trenger tre stikk til. Dette kan hen få ved å godspille trumffargen. Trumfen bør uansett tas ut, så det første spillfører bør gjøre er å godspille trumfen og deretter ta ut trumfen til motparten. Etter dette er gjort kan hen ta kløver og ruterstikkene sine, og avslutte med å trumfe noen tapere.

Spill 7

	1094	
	KJ82	
	AK2	
	K62	
87	A65	
Q74	109	
J976	Q1083	
A1094	J875	
	KQJ32	
	A653	
	54	
	Q3	

Giver: Syd

Tema: 2-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1sp (12hp)	pass
2hj (14hp)	pass	3hj (14htp)	pass
4hj	pass	pass	pass

Kommentar: Nord har ikke støtte i syd sin åpningsfarge, og siden nord har mer enn 13 hp kan nord få melde sin lengste farge på 2-trinnet, nemlig 2hj. Syd har støtte i denne fargen og hen velger dermed å vise støtte ved å melde 3hj. Siden 2hj var krav til utgang må nord løfte syd sin 3hj melding til 4hj.

Poeng for motspillerne: Det viktigste for motstanderen her er å prøve å ha kontroll på styrkekastene til både seg selv og makker. Siden dette krever mye trening er det viktigste i starten at man prøver å ha kontroll på styrkekast i utspillet.

Poeng for spillfører: Spillefører bør som vanlig starte med å telle sikre stikk. Her har spillefører null sikre stikk i spar + to sikre stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = fire sikre stikk. Det betyr at spillefører trenger seks stikk til for å få hjem kontrakten. En mulighet for å få flere stikk er å godspille sparfargen. Gjør man dette får man etablert fire stikk til. Det er også mulig å godspille ett stikk i kløver. Da trenger spillefører ett stikk til. Dette kan man få ved å prøve å ta hjerterfinessen når man skal ta ut trumfen. Hvis denne finessen ikke går, får man allikevill etablert ett stikk i hjerter hvis hjerteren sitter fordelt 3-2 hos motparten, siden motparten da vil være tomme for hjerter etter tre runder er spilt. Gjør man alt dette får man altså etablert minst seks stikk til.

Spill 8

A87
10765
84
QJ109
K32 654
AKQ82 J94
32 AKQJ10
873 A2
 QJ109
 3
 9765
 K654

Giver: Vest

Tema: 2-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1hj (12 hp)
pass	2ru (15hp)	pass	2hj
pass	4hj (16hpt)	pass	pass
pass			

Kommentar: Øst har ikke støtte til vest, og siden hen har 14 hp, kan hen melde sin lengste farge på 2-trinnet, altså 2ru. Vest har ikke støtte til den fargen, men siden hen har femkorts hjerter kan hen gjenmelde fargen sin på 2-trinnet, altså melde 2hj. Nå ser øst at de har minst åttekorts hjerter sammen, så nå kan øst melde utgang i hjerter.

Poeng for motspillerne: Her bør syd spille ut spQ fra sekvens. Siden spK dukker opp i bordet bør nord se at hen skal legge en liten spar hvis øst ikke legger spK, mens nord bør

stikke hvis øst legger spK. Hvis syd får for spQ, bør hen fortsette i spar siden det nå virker veldig sannsynlig at nord har spA.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle null sikre stikk i spar + fem sikre stikk i hjerter + fem sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = elleve sikre stikk. Det som er viktig er at spillefører starter med å ta ut trumfen til motparten slik at de ikke kan stjele noe. Her sitter trumfen skjevare fordelt enn normalt, så det er viktig at spillefører er nøye på å telle trumfen i dette spillet.

Spill 9

	A87	
	KQ105	
	842	
	QJ10	
J106		Q943
A876		94
QJ109		765
32		K654
	K52	
	J32	
	AK3	
	A987	

Giver: Nord

Tema: 2-over-1

Meldingsforløp:

Nord	Øst	Syd	Vest
1hj (12hp)	pass	2kl (15hp)	pass
2NT	pass	3NT	pass
pass	pass		

Kommentar: Syd har ikke støtte i åpningsfargen, men siden syd har mer en 13hp kan hen melde den lengste fargen sin på 2-trinnet, altså 2kl. Nord har ikke støtte i kløver og heller ingen ekstra lengde å vise fram i åpningsfargen, så nord melder da 2NT. Siden syd nå sitter med helt balansert hånd løfter syd 2NT til 3NT. Merk at syd aldri kan passe 2NT siden syd krevde til utgang når hen meldte 2kl.

Poeng for motspillerne: Det viktigste for motstanderen her er å prøve å ha kontroll på styrkekastene til både seg selv og makker. Siden dette krever mye trening er det viktigste i starten at man prøver å ha kontroll på styrkekast i utspillet.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle to sikre stikk i spar + null sikre stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = fem sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere fire stikk til for å få hjem kontrakten. Spillefører kan etablere tre stikk ved å godspille hjerteren, og deretter kan hende prøve seg på kløverfinessen for det niende stikket. Hvis øst spiller ut ruter eller spar på bør spillefører lasjere utspillet i tilfellet kløverfinessen ikke skulle gå, og utspillsfargen sitter skjevt.

Spill 10

9872

K54
 AK43
 J4
 Q65 K43
 J87 AQ109
 98 765
 KQ1098 A32
 AJ10
 632
 QJ102
 765

Giver: Øst
Tema: Grandmelding

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1hj (13hp)	pass	1NT (8hp)
pass	pass	pass	

Kommentar: Vest har ikke støtte i åpningsfargen til vest, og heller ikke en egen farge og melde på 1-trinnet. Siden vest kun har 8 hp er hen ikke sterk nok til å melde en egen farge på 2-trinnet (dette krever minst 13 hp), så derfor må vest melde 1NT som viser 6-9 hp og benekter støtte og en egen farge å melde på 1-trinnet. Siden øst vet at hen sammen med makker har mellom 19-22hp, vet hen at de ikke har nok til utgang, og øst passer dermed vest sin 1NT.

Poeng for motspillerne: Mot grand er det ofte lurt å spille ut de lengste fargene sine i håp om å få godspilt noen stikk. Her sitter nord med to farger som er like lange, men siden ruter er bedre enn sparer, bør hen spille ut en ruter. Hen sitter med en sekvens i ruter, og nord bør derfor spille ut ruA. Siden syd liker dette utspillet bør hen kaste styrke på utspillet.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle null sikre stikk i spar + ett sikkert stikk i hjerter + null sikre stikk i ruter + fem sikre stikk i kløver (gitt at kløveren ikke sitter veldig skjevt) = seks sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere ett stikk til for å få hjem kontrakten. En mulighet her er å ta hjerterfinessen eller så kan man eventuelt godspille ett spar stikk. Det kan være best å prøve seg på hjerterfinessen, siden hvis denne går får man etablert fire ekstra stikk og vi vil alltid prøve å få så mange stikk som mulig.

Spill 11

K63
 KQ5
 932
 K654
 A754 J1098
 J87 10964
 765 Q8
 QJ10 A98
 Q2
 A32

AKJ104
732

Giver: Syd
Tema: Grandmelding

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1ru (14hp)	pass
2NT (11hp)	pass	pass/3NT	pass
pass	pass		

Kommentar: Nord har ikke støtte i åpningsfargen til syd, og heller ikke en egen farge og melde på 1-trinnet. Siden nord kun har 11 hp er hen ikke sterk nok til å melde en egen farge på 2-trinnet (dette krever minst 13 hp), så derfor må nord melde 2NT som viser 10-12 hp og benekter støtte og en egen farge å melde på 1-trinnet. Hva syd skal gjøre nå er litt mer uklart. Syd vet at hen sammen med makker har 24-26 hp. 24 hp er ikke nok til utgang, mens 25 hp og 26 hp er nok til utgang. Siden det er to poengmuligheter hos nord som gjør at nord-syd har nok til utgang bør nok syd vurdere å melde 3NT, hvertfall siden hen også har en så god ruterfarge, men det er også greit å passe her.

Poeng for motspillerne: Her bør øst spille ut spJ fra sekvens. Hvis syd legger en liten spar på dette utspillet bør vest legge en liten spar, siden hen ikke bør stikke makkers honnør. Hvis vest klarer å la være å stikke øst sin spJ når syd legger liten spar, kan hen legge ned spar ess når hen kommer inn neste gang, og da vil motparten klare å sette opp tre spar stikk.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle null sikre stikk i spar + tre sikre stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = fem sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere tre/fire stikk (avhenger av om spillefører er i 2NT eller 3NT) til for å få hjem kontrakten. Beste muligheten for å etablere ekstra stikk her er å ta ruterfinessen. Hvis denne går vil spillefører ha etablert tre ekstra stikk. Hvis spillefører trenger enda ett stikk kan hen godspille et sparstikk.