

Kapittel 7 - Åpners andre melding

Spill 1

87654
AKQJ
AJ2
3
Q102 J
109 6542
K84 7653
A10954 KQJ7
AK93
873
Q109
862

Giver: Nord

Tema: Svarhånda har støttet åpningsfargen

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1sp (15 htp)	pass	2sp (9 htp)	pass
3sp (17htp)	pass	4sp	pass
pass	pass		

Kommentar: Syd starter med å vise støtte og 6-9 htp ved å melde 2 sp. Nord ser da at makkerparet har 23-26htp. Altså vil nord i utgang om makker har 8-9 htp, mens hen vil stoppe under utgang hvis makker har 6-7 htp. Nord kan dermed melde 3sp som spør om syd har maksimum eller minimum av det hen har lovt. Siden syd sitter med absolutt maksimum (maksimum regnes normalt som 8 eller 9 htp), melder syd 4sp.

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

Poeng for spillfører: Her kan spillfører telle to sikre stikk i spar + fire sikre stikk i hjerter + ett sikkert stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = 7 sikre stikk. Altså må spillfører få etablert tre stikk til for å greie kontrakten. En måte er jo å få godspilt trumffargen, og dette bør jo uansett gjøres siden vi ønsker å ta ut trumfen til motparten. Liten merknad her: når spillerfører har tatt to runder trumf og ser at trumfen sitter fordelt 3-1, trenger hen ikke å spille en runde til med trumf. Motparten vil alltid få det trumfsticket sitt og da kan det være bedre for oss å spare trumfen vår til å trumfe tapere vi har.

Vi kan også ta ruterfinessen for å få etablert flere stikk. Hvis ruterfinessen går får vi etablert to stikk til, mens hvis den ikke går blir ruterer godspilt og vi får etablert ett stikk til. Uansett står kontrakten nå.

Spill 2

AK43

1073
A64
932
8 J52
KJ62 AQ98
532 KQJ109
A8765 4
Q10976
54
87
KQJ10

Giver: Øst

Tema: Støtte svarhåndas farge etter 1-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1ru (13 hp)	pass	1hj (8 hp)
pass	3hj (15 htp)	pass	4hj (10htp)
pass	pass	pass	

Kommentar: Siden øst har støtte i vest sin meldte farge, skal hen prioritere å vise dette. Støtter man med ett hopp til 3-trinnet lover dette støtte og 15-17 htp. Når øst har vist støtte kan vest telle htp, og hen har da 10htp, som betyr at makkerparet har 25-27 htp sammen. Det er nok til utgang, så vest løfter dermed 3hj til 4hj.

Poeng for motspillerne: Her bør nord spille ut spA fra sekvens. Siden syd sitter med spQ bør hen legge styrke på utspillet.

Poeng for spillfører: Her kan spillfører telle null sikkere stikk i spar + fire sikre stikk i hjerter + null sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = fem sikre stikk. Det betyr at spillfører trenger fem stikk til for å klare 4hj. Spillefører bør starte med å ta ut trumfen til motparten. I dette tilfelle er dette gjort på tre runder. Deretter bør spillfører godspille ruter. Dette vil etablere fire ekstra stikk for spillfører. For å få det siste sticket kan spillfører stjele en spar eller en kløver (hvis utspillet var spA og så fortsettelse i spar vil dette sticket allerede være etablert).

Spill 3

543
10876
K2
A765
QJ109 876
QJ95 AK43
43 Q105
K109 QJ8
AK2
2
AJ9876
432

Giver: Syd

Tema: Gjenta åpningsfarge etter 1-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1ru (12hp)	pass
1hj (7 hp)	pass	2ru	pass
pass	pass		

Kommentar: Her har ikke syd støtte i svarhåndas meldte farge, men siden syd har seks kort i åpningsfargen kan hen gjenmelde fargen sin på 2-trinnet som lover 12-14 hp.

Poeng for motspillerne: Her bør vest stille ut spQ fra sekvens og øst bør legge svakhet på dette utspillet.

Poeng for spillfører: Når spillfører kommer inn bør hen starte med å ta ut trumfen til motparten. Siden spillfører mangler ruQ bør hen ta ruter finessen. Når trumfen er tatt ut vet spillfører at hen totalt vil få seks ruterstikk, i tillegg til at hen kan telle to sikre stikk i spar og ett sikkert stikk i kløver, som betyr at spillfører nå vet at hen har ni stikk.

Spill 4

63	
Q832	
K876	
765	
AK54	QJ109
765	AK109
32	54
AK32	QJ4
872	
J4	
AQJ109	
1098	

Giver: Vest

Tema: Melde ny farge etter 1-over-1

Meldingsforløp:

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

Kommentar: Øst har ikke støtte i åpningsfargen og melder derfor en ny farge på 1-trinnet. Siden øst har to firekortsfarger melder hen den laveste først, altså 1hj. Vest har ikke støtte i denne fargen, men siden vest har firekorts spar og denne kan meldes på 1-trinnet, melder vest 1sp. Siden øst har støtte i spar og 14htp, vet øst at makkerparet har nok til honnørpoeng til utgang, så øst melder derfor 4sp.

Poeng for motspillerne: Her har ikke nord noen sekvenser og spille ut, så hen må spille ut styrke eller svakhet i en av fargene sine. Siden motparten har meldt både kløver og hjerter, kan det være lurt å spille ut den umeldte fargen ruter.

Poeng for spillefører: Her har spillefører nok stikk fra start. Hen har fire sikre stikk i spar + to sikre stikk i hjerter + null sikre stikk i ruter + fire sikre stikk i kløver = 10 sikre stikk. Det viktigste her blir å få tatt ut trumfen til motparten så de ikke kan stjele noen av de sikre stikkene til spillefører.

Spill 5

753
AJ1098
KJ65
A
1098 J64
K76 Q2
Q72 1098
8732 KQJ109
AKQ2
543
A43
654

Giver: Nord

Tema: Melde ny farge etter 1-over-1

Meldingsforløp:

Nord	Øst	Syd	Vest
1hj (13hp)	pass	1sp (13 hp)	pass
2ru	pass	4hj	pass
pass	pass		

Kommentar: I andre melderunde observerer nord at hen ikke har støtte i syd sin farge spar. Siden nord har en annen farge å melde kan hen melde denne på 2-trinnet, nemlig 2ru. Merk at denne meldingen ikke er en reversmelding, siden ruter er lavere rangert en åpningsfargen hjerter. Nå vet syd at nord har minst femkorts hjerter og minst firekorts ruter (hadde nord hatt nøyaktig fire hjerter og fire ruter hadde hen åpnet i ruter, laveste av to firekortsfarger, altså vet syd nå at hjerteren til nord må være på minst fem kort). Siden syd vet at nord har femkorts hjerter vet hen også at makkerparet har minst åttekorts hjerter sammen. Videre vet hen at de har minst 25htp så derfor kan syd melde 4hj.

Poeng for motspillerne: Her bør øst spille ut klø fra sekvens. Siden vest ikke har styrke i denne fargen bør hen legge svakhet på utspillet.

Poeng for spillefører: Her kan spillefører telle tre sikre stikk i spar + ett sikkert stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = sju sikre stikk. Det betyr at spillefører trenger tre stikk til for å klare kontrakten. Spillefører bør starte med å ta ut trumfen til motparten. For å prøve å få mest mulig stikk i hjerter bør spillefører ta dobbelfinessen i denne fargen. Spillefører bør altså spille seg inn på bordet og spille en hjerter til liten i nord. Dette stikket vil vest vinne med hjQ. Når spillefører igjen kommer inn bør hen igjen spille seg inn på syd sin hånd og spille en hjerter til liten hos nord. Denne finessen vil nå gå, og

spillefører vil få etablert fire hjerterstikk totalt. Det siste stikken kan spillefører få ved å ta ruterfinessen.

Spill 6

J876
J6
8643
984
AK543 2
Q1098 AK54
5 AKJ109
765 A32
Q109
732
Q72
KQJ10

Giver: Øst

Tema: Melde ny farge etter 1-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1ru (19 hp)	pass	1sp (9 hp)
pass	2hj	pass	4hj (11 htp)
pass	pass	pass	

Kommentar: Siden øst her sitter med 19 hp og ikke støtte i makkers meldte farge, kan øst reverse hånda si ved å melde 2hj (2hj er en reversmelding siden hjerter er høyere rangert en åpningsfargen ruter). 2hj-meldinga til øst lover minst femkorts ruter, minst firekorts hjerter og minst 16 hp. Vest vet nå at hen har støtte i hjerter og siden vest har 11 htp vet vest at de har minst 27 htp sammen, som betyr at de har nok til utgang. Vest melder derfor 4hj.

Poeng for motspillerne: Her bør syd spiller ut klK fra sekvens. Siden nord ikke sitter med noen honnører i kløver bør hen legge svakhet på dette utspillet.

Poeng for spillefører: Som vanlig bør spillefører starte med å telle sikre stikk. Spillefører kan telle to sikre stikk i spar + fire sikre stikk i hjerter (gitt at den ikke sitter for skjævt) + to sikre stikk i ruter + ett sikkert stikk i kløver = ni sikre stikk. Det tiende stikken kan spillefører få enten ved å ta ruterfinessen eller ved å prøve å trumfe god ruter. Uansett bør spillefører starte med å ta ut trumfen til motparten, deretter ta to runder med høye spar og kaste en kløvertaper hos øst (i tilfelle ruter ikke løser seg).

Spill 7

QJ876
K54
AQ6
K2
5432 109
832 76
94 1085

QJ109 A87654
AK
AQJ109
KJ732
3

Giver: Syd

Tema: Melde ny farge etter 1-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1hj (18hp)	pass
1sp (15hp)	pass	3ru	pass
6hj (16htp)	pass	pass	pass

Kommentar: Etter nord sin 1sp-melding kan syd hoppe til 3ru for å vise at hen har minst femkorts hjerter, minst femkorts ruter og minst 18 hp. Nord ser da at hen har støtte både i hjerter og i ruter. Siden vi alltid prioriter major framfor minor, skal nord velge å sette hjerter som trumf. Videre ser nord at hen har 16 htp, som betyr at hen vet at makkerparet har minst 34 htp sammen. Dette er nok til lilleslem (kravet er 33 htp), så derfor melder nord 6hj.

Poeng for motspillerne: Her bør øst spille ut klQ fra sekvens. Hvis nord ikke legger klK på dette utspillet bør vest se at hen skal legge en liten kløver, siden klQ nå vil vinne stikken.

Poeng for spillfører: Spillefører bør som vanlig starte med å telle sikre stikk. Her har spillefører fire sikre stikk i spar + fem sikre stikk i hjerter + fem sikre stikk i ruter (gitt at ruterer ikke sitter alt for skjevt) + null sikre stikk i kløver = fjorten sikre stikk. Det betyr at spillefører har mere nok stikk når hen først kommer inn. Derfor er det viktigste her at spillefører tar ut trumfen til motparten ved første mulighet, så motstanderne ikke kan få flere stikk enn det ene kløverstikken sitt.

Spill 8

Q876
106
K96
KQJ5
K3 AJ109
AKQ2 943
5432 A87
873 1094
542
J875
QJ10
A62

Giver: Vest

Tema: Melde grand etter 1-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
-------------	------------	------------	-------------

			1ru (12 hp)
pass	1sp (9hp)	pass	1NT
pass	pass	pass	

Kommentar: Siden vest ikke har støtte i makkers meldte farge, ikke en farge å gjenmelde og ikke en ny farge å vise (merk at vest ikke vise hjerterfargen på 2-trinnet fordi hen kun har firekortsruiter, i tillegg til at 2hj hadde vært en reversmelding og vest har ikke nok honnørpoeng til å reversere handa si), må vest melde en grandmelding. Hvis man melder grand på lavest mulig trinn, her er det 1-trinnet, viser det 12-14 hp, så derfor melder vest 1NT.

Poeng for motspillerne: Her bør nord spille ut kIK fra sekvens. Siden syd har klA bør hen legge styrke på dette utspillet. Dette styrkekastet bør syd prøve å få med seg slik at hen i neste runde spiller en liten kløver litt makkers klA. Hvis dette ikke blir gjort står makkerparet i fare for å blokkere kløverfargen, slik at de ikke får hentet alle de fire kløverstikkene sine.

Poeng for spillfører: Spillefører kan her telle to sikre stikk i spar + tre sikre stikk i hjerter + ett sikkert stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = seks sikre stikk. Altså trenger spillfører ett stikk til. En mulighet er at spillfører tester om hjerteren sitter fordelt 3-3 hos motparten. Hvis dette er tilfelle vil hj2 stå etter tre runder med høye hjertere. Hvis hjerteren sitter skjevt kan spillfører falle tilbake på å ta sparfinessen.

Spill 9

	AK532
	J532
	4
	AK7
1094	J6
6	A87
KQ865	J1097
10543	J986
	Q87
	KQ1094
	A32
	Q2

Giver: Nord

Tema: Støtte svarhåndas farge etter 2-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1sp (15hp)	pass	2hj (13hp)	pass
4hj (17htp)	pass	pass (14htp)	pass

Kommentar: Siden nord har firekorts hjerter vet hen at hen har støtte i makkers meldte farge. Siden de har støtte kan nord telle trumfpoeng, og to trumfpoeng i ruter har nord totalt 17 htp. Det betyr at hen skal støtte makkers farge med et hopp til 4hj, som viser minst firekorts hjerter og 15-17 htp. Syd som har 14 htp vet nå at makkerparet har 29-31 htp, som er nok til utgang, men ikke lilleslem, så derfor passer syd 4hj meldinga til nord.

Poeng for motspillerne: Det viktigste for vest blir her å huske at hen ikke har en sekvens i ruter, siden dette krever minst tre påfølgende kort. Derfor blir det viktig at vest spiller ut styrke eller svakhet fra fargen hen velger.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle tre sikre stikk i spar + null sikre stikk i hjerter + ett sikkert stikk i ruter + tre sikker stikk i kløver = sju sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere tre stikk til for å få hjem kontrakten. Spillefører kan etablere fire stikk ved å godspille hjerteren. Dette burde være det første spillefører gjør, siden hjerteren må være godspilt for å kunne ta ut motpartens trumf.

Spill 10

A732
985
1076
654
654 K
A7 KQJ6432
A83 KQJ
KQ1098 J2
 QJ1098
 10
 9542
 A73

Giver: Øst

Tema: Gjenta åpningsfargen etter 2-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1hj (16hp)	pass	2kl (13hp)
pass	3hj	pass	4hj (13htp)
pass	pass	pass	

Kommentar: Siden øst sitter med sjukorts hjerter kan hen melde denne fargen på nytt etter makkers 2kl-melding. Siden øst sitter med 16 hp, melder gjentar hen åpningsfargen med et hopp for å vise minst sekskorts hjerter og minst 15 hp. Når ser vest at hen har støtte i hjerterfargen og siden hen kun har 13 htp løfter hen 3hj til 4hj.

Poeng for motspillerne: Her bør syd spille ut spQ fra sekvens. Etter dette utspillet kommer det et lite poeng for nord. Nord vet at syd ikke har spK, siden spQ i utspill benekter spK. Videre vet hen at blindemann ikke har spK, som betyr at øst må ha spK. I tilfelle spK sitter singel hos øst bør nord legge spA på spQ.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle null sikre stikk i spar + sju sikre stikk i hjerter + tre sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = ti sikre stikk. Spillefører bør starte med å ta ut trumfen til motparten slik at ingen av de sikre stikkene forsvinner. Deretter kan hen godspille kløveren for å få ekstra stikk.

Spill 11

1075
K82

Q84
 AKQ4
 K983 AQ64
 J75 Q10
 105 J976
 J976 1085

 J2
 A9643
 AK32
 32

Giver: Syd

Tema: Melde ny farge etter 2-over-1

Meldingsforløp:

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

Kommentar: Syd kan melde 2ru etter 2kl for å vise at hen har minst femkorts hjerter og minst firekorts ruter. Etter dette melder nord 2hj for å vise at hen har støtte i hjerter fargen. Siden 2kl var krav til utgang har ikke syd lov til å passe 2hj. Makkerparet har nå funnet en trumffarge så da er det bare å melde utgang i denne fargen.

Poeng for motspillerne: Siden vest ikke har noen sekvens bør hen spille ut styrke eller svakhet i en av fargene sine. Viktigste for motstanderne her er å prøve å holde kontroll på sine egne og hverandres styrkekast.

Poeng for spillfører: Spillefører kan her telle null sikre stikk i spar + to sikre stikk i hjerter + tre sikre stikk i ruter + tre sikre stikk i kløver = åtte sikre stikk. Det betyr at spillfører må etablere to stikk til for å få hjem kontrakten. Disse to stikkene kan etableres ved å godspille hjerteren. Merk at etter to runder med trumf trenger man ikke å ta ut den siste trumfen til motparten i dette tilfelle. Dette er fordi motparten uansett vil få det trumfsticket og da er det bedre å spare vår egen trumf, og prøve å bruke denne til å trumfe tapere vi har.

Spill 12

762
 J1095
 Q965
 65
 A43 K95
 AQ32 K4
 A32 K87
 A73 KQJ109

 QJ108
 876
 J104
 842

Giver: Vest

Tema: Melde grand etter 2-over-1

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1hj (18 hp)
pass	2kl (15hp)	pass	3NT
pass	6NT	pass	pass
pass			

Kommentar: Vest melder grand med et hopp for å vise en balansert hånd med 18-19 hp. Siden øst har 15 hp vet øst at makkerparet har 33-34 hp, som er nok til lilleslem, og øst løfter dermed 3NT til 6NT.

Poeng for motspillerne: Her bør nord spille ut hj fra sekvens. Ellers bør makkerparet prøve å passe på å gi riktig styrke og svakhets signaler.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle to sikre stikk i spar + tre sikre stikk i hjerter + to sikre stikk i ruter + fem sikre stikk i kløver = tolv sikre stikk. Altså har spillefører fra start nok stikk.

Spill 13

72
A87
KQJ1098
K2
Q1065 J984
KJ92 Q103
765 4
A10 QJ983
AK3
654
A32
7654

Giver: Nord

Tema: Gjenta åpningsfarge etter grandmelding

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1ru (13hp)	pass	2NT (11hp)	pass
3ru (pass)	pass (pass)	pass/3NT	pass

Kommentar: Siden nord har sekskorts ruter og 12-14 hp, kan hen gjenmelde ruter på lavest mulig trinn for å vise dette. Altså melder nord 3ru etter syds 2NT. Etter nord 3ru har syd to alternativer. Første alternativ er å passe. Syd vet at de har 23-25 hp sammen, så sånn sett er det helt greit for syd å passe. Andre alternativ er å melde 3NT. Syd har helt maksimum av sin 2NT-melding. I tillegg har syd ruA, som er et veldig godt kort når makker har sekskorts ruter. Derfor kan man rettferdiggjøre melde 3NT etter 3ru, siden syd har såpass gode poeng

(merk at dette er en vanskelig analyse, men allikevill en veldig nyttig analyse å ta spillerne gjennom).

Poeng for motspillerne: Her må utspiller spille ut styrke/svakhet i en av fargene sine. Hvis spillefører blir spillene en grandkontrakt bør øst spille ut kl3, siden kløverer er den lengste fargen til øst.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle to sikre stikk i spar + ett sikkert stikk i hjerter + seks sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = ni sikre stikk. Altså har spillefører nok stikk fra start uansett om kontrakten er 3ru eller 3NT.

Spill 14

QJ1093
95
104
KQJ10
54 76
A73 KQJ62
A83 KQJ2
97543 82
AK82
1084
9765
A6

Giver: Øst

Tema: Melde ny farge etter grandmelding

Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1hj (12hp)	pass	1NT (8hp)
pass	2ru	pass	2hj (9htp)
pass	pass (14htp)	pass	

Kommentar: Siden vest er for svak til å melde 2kl etter 1hj, melder vest 1NT for å vise 6-9 hp. Deretter melder øst 2ru for å vise minst femkorts hjerter og minst firekorts ruter. Siden vest sitter med trekorts hjerter, kan vest nå støtte øst ved å melde 2hj. Øst vet videre at makkerparet har 20-23 htp, og siden dette uansett ikke er nok til utgang, passer øst 2hj.

Poeng for motspillerne: Her bør syd spille ut spA fra sekvens (vi husker at AK regnes som en sekvens). Siden nord sitter med spQ bør hen legge styrke på utspillet. Etter to runder med spar, kan det være lurt for syd å skifte farge siden bordet da er tom for spar og kan stjele den neste sparen.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle null sikre stikk i spar + fem sikre stikk i hjerter (gitt at hjerteren ikke sitter veldig skjevt) + fire sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = ni sikre stikk. Siden spillefører har nok stikk fra start bør hen starte med å ta ut trumfen til motparten slik at ingen av de sikre stikkene forsvinner.

Spill 15

A83

53
KJ4
76432
96 Q1074
987 QJ106
875 A1096
AKQ109 J
 KJ52
 AK42
 Q32
 108

Giver: Syd

Tema: Passe etter grandmelding

Meldingsforløp:

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

Kommentar: Siden nord er for svak til å melde 2kl, melder nord 1NT som viser 6-9hp. Syd vet nå at makkerparet har 19-22 hp, som betyr at makkerparet skal stoppe i en delkontrakt. Siden syd ikke kan gjenta åpningsfargen sin eller melde en ny farge, virker 1NT som en fin kontrakt og syd passer dermed 1NT-meldinga til nord.

Poeng for motspillerne: Siden vest sitter med en sekvens i kløver bør en spille ut toppen av denne sekvensen, nemlig kIA. Vest bør være observant å se at makker legger kIJ under kIA, som betyr at vest kan hente de fem første kløverstikkene. Øst bør prøve å sake styrke/svakhet når vest tar kløverstikkene sine. Vest bør også prøve å være observant på disse kastene, slik at hen kan finne skiftet etter hen har tatt de fem første stikkene.

Poeng for spillefører: Spillefører kan her telle to sikre stikk i spar + to sikre stikk i hjerter + null sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = fire sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere tre stikk til for å få hjem kontrakten. Hen kan etablere to stikk ved å godspille ruter. Det siste stikk kan hen få ved å prøve sparfinessen.