

## Kapittel 9 - Innmelding

### Spill 1

Q54  
K1076  
A9  
AJ109  
K1082      A97  
9532      A4  
84      KQJ107  
K64      853  
J63  
QJ8  
6532  
Q72

**Giver:** Nord

**Tema:** Melde inn på 1-trinnet

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1kl (14hp)	1ru (14hp)	pass	pass
pass			

Kommentar: Øst har en god ruterfarge og egen åpning, og kan derfor melde inn 1ru. Både syd og vest har 6 hp, og kunne meldt, men uten noe god melding, altså en melding som godt forklarer hva man har, er det lurt å passe.

**Poeng for motspillerne:** Her bør syd spille ut makker sin farge, altså kløver. Med dama i fargen bør man spille ut invitt, så her er riktig utspill kl2. Nord ser med kl2 at makker må ha klQ, og kan derfor trygt legge en av de små kløverene, og spare esset til senere. Så bør nord unngå å spille mer kløver, i håp om at makker kommer inn senere og kan spille en ny kløver.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk og har to i spar og ett i hjerter. Resten av stikkene er det enklest å få ved å godspille ruterer. Det første man bør gjøre er å ta ut trumfen. Så lenge ikke motparten får noen stjeler blir det minst sju stikk.

### Spill 2

J109  
932  
AQ9  
K1052  
K85      A72  
105      Q76  
86543      J7  
Q74      AJ986  
Q643

AKJ84  
K102  
3

**Giver:** Øst

**Tema:** Støtte med 3 kort

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1kl (12hp)	1hj (13hp)	pass
3hj (10htp)	pass	4hj (15htp)	pass
pass	pass		

Kommentar: Syd har en god hjerterfarge og egen åpning, og kan derfor melde inn 1hj. Vest har ikke nok til å melde, men nord har gode kort. Vi husker at når det blir meldt inn trenger vi kun tre kort for å støtte, og nord melder derfor 3hj som viser 10-12 htp. Med to trumfpoeng, så vet syd at de har 25-27 htp til sammen og løfter til utgang.

**Poeng for motspillerne:** Her bør vest spille ut makker sin farge, altså kløver. Med dama i fargen bør man spille ut invitt, så her er riktig utspill kl4. Øst ser med kl4 at makker sannsynligvis har klQ, og bør derfor legge åtteren eller nieren i kløver, og spare esset til senere. Etterpå bør øst unngå å spille mer kløver, i håp om at makker kommer inn senere og kan spille en ny kløver.

**Poeng for spillefører:** Spillefører har fem sikre stikk, med to i hjerter og tre i ruter, men det er mulighet for flere stikk i alle fargene. Det er viktig for syd å ta ut trumfen, men fargen må spilles på riktig måte. Her bør man ta finessen i hjerter. Etterpå må man godspille sparstikk, for totalt ti stikk.

**Spill 3**

75  
J1042  
A62  
Q1083  
Q92            J86  
AKQ83            765  
87            K954  
K95            J62  
AK1043  
9  
QJ103  
A74

**Giver:** Syd

**Tema:** Melde inn på 2-trinnet

**Meldingsforløp:**

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

		1sp (14hp)	2hj (14hp)
pass	pass	pass	

**Kommentar:** Vest har en veldig god hjerterfarge og egen åpning, men kan ikke melde inn 1hj, da det er lavere enn 1sp, som syd åpnet i. Derfor må vest melde inn 2hj, som viser det samme som en innmelding på 1-trinnet, egen åpning og god farge. Nord sitter med 7 hp, men uten noe god melding, så er pass det beste alternativet.

**Poeng for motspillerne:** Her bør nord spille ut makker sin farge, altså spar. Uten en honnør i spar, så skal man spille den høyeste sparen. Hvis syd da tar for ess og konge i spar, og spiller en ny spar, kan nord få en stjeling. Denne gangen vil det være et trumfstikk som nord hadde fått uansett, men det er ikke lett for syd å se.

**Poeng for spillfører:** Øst-vest har blitt spillfører med minst poeng, og uten skjev fordeling, så det kan hende det er vanskelig å få hjem kontrakten. Da er det viktig å håpe på det beste, og prøve å ta så mange stikk som mulig. Opprinnelig har spillfører kun tre sikre stikk i hjerter, men det er flere muligheter. Spillefører bør spille opp mot kongen både i ruter og kløver, og håpe på at essene sitter foran. Altså at man spiller for eksempel ru7 mot ruK og kl2 mot klK, og hvis det blir lagt et lite kort tar man for kongen, mens om esset blir lagt spiller man en liten.

#### Spill 4

Q94	
Q8	
A75	
AKJ72	
A10	J832
A953	KJ107
QJ102	943
Q43	108
K765	
642	
K86	
965	

**Giver:** Vest

**Tema:** Melde inn 1NT

#### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1ru (13hp)
1NT (16hp)	pass	pass	pass

**Kommentar:** Nord har en balansert hånd, med mellom 15-17 hp, og stopper i åpningsfargen til vest, og kan derfor melde inn 1NT. Det er ingen som har nok honnørpoeng til å melde videre over 1NT.

**Poeng for motspillerne:** Selv med en god hjerterfarge er det ofte lurt å spille ut makkers farge, selv om det kan bli feil. Hjerterstikkene kan vi ofte hente etterpå. Uten en honnør i ruter bør øst spille ut ru9.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk og har ett i ruter og to i kløver, men med mulighet for mange stikk i kløver. Det er viktig at spillefører tar kløverfinessen, fordi beste måten å få flere stikk på når man har åtte kort til sammen og mangler dama er å ta finessen. Hvis man ikke tar finessen får man ikke nok stikk for å få hjem kontrakten. Det er lurt å stikke med ruK før man har tatt for ruA, sånn at man fortsatt har mulighet til å hente kløverstikkene før man har mistet ruterstopperen om finessen i kløver ikke skulle gå. Hvis kløveren sitter fint fordelt hos motparten har man sju stikk.

### Spill 5

10  
K74  
AK74  
K8432  
AK85            QJ764  
J105            AQ2  
1086            J9  
Q107            AJ6  
932  
9863  
Q532  
95

**Giver:** Nord

**Tema:** Svar på innmelding 1NT

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1kl (13hp)	1NT (15hp)	pass	2kl (10hp)
pass	2sp	pass	4sp
pass	pass	pass	

Kommentar: Nord har egen åpning, og åpner derfor i sin lengste farge, 1kl. Øst har 15 hp med en balansert hånd, og stopper i motparten sin farge, og kan derfor melde 1NT. Nå vil videre meldinger for øst-vest være helt like som om øst hadde åpnet i 1NT, og det betyr at vest kan melde 2kl Stayman for å spørre om fire- eller femkorts major hos øst. Siden øst har femkorts spar melder hen 2sp. Vest vet at sammen med makker har de minst 25 htp, og de skal derfor i utgang, siden de har støtte i spar melder hen 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Her bør syd spille ut makker sin farge, altså kløver. Uten en honnør i kløver bør man spille ut et høyt kort, så her blir det riktig å spille kl9. Det gir ikke noen flere stikk å spille ut kløver, men det er en god taktikk i lengden å spille ut makker sin farge.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har fem i spar, ett i hjerter og ett i kløver, totalt sju stikk. Resten av stikkene kan komme fra finesser i hjerter og kløver.

Først er det viktig å ta ut trumfen. Når man er ferdig med å ta ut trumfen bør man ta finessen i hjerter og kløver (hvis ikke kongen ble lagt i første stikk). Merk at her må man være forsiktig med inntakene til blindemann, for det er fort at man ikke får tatt begge finessene. Hvis man passer på inntakene og tar finessene i begge farger blir det elleve stikk, med kun to rutertapere. Om man bare får tatt finessen i en farge blir det ti stikk.

### Spill 6

109654  
63  
964  
AK4  
A87            QJ3  
KQ8            743  
1075           AKQ2  
10965           832  
K2  
AJ1095  
J83  
QJ7

**Giver:** Øst

**Tema:** Melde når motparten har meldt inn

### Meldingsforløp:

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

Kommentar: Syd har egen åpning og en god hjerterfarge, det er ikke to topphonnører, men J109 kompensere for topphonnøren man mangler, og syd kan derfor melde inn 1hj. Vest har 9 hp, og en god stopper i hjerter. Siden hen ikke har en firekorts farge å melde på 1-trinnet har hen en perfekt hånd for å melde 1NT. Nord har 7 hp, og kunne meldt, men uten noe god melding er det lurt å passe.

**Poeng for motspillerne:** Her bør nord spille ut makker sin farge, altså hjerter. Uten en honnør i fargen bør man spille et høyt kort, og man skal derfor spille ut hj6. Her kan motstanderne prøve å godspille hjerterfargen sin, men det vil ikke hjelpe, fordi spillefører kan ta nok stikk før nord-syd kommer inn.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har ett i spar og tre i ruter. Man kan anta at hjerteresset sitter i syd, siden syd har meldt inn 1hj. Det betyr at hvis man spiller hjerter mot kongen og dama to ganger kan man få to hjerterstikk. I tillegg kan man prøve sparfinessen. Til slutt kan man håpe på at ruterer sitter 3-3 hos motspillerne, for da blir ru2 godspilt. Siden alle farger er fordelt slik spillefører ønsker kan man få minst åtte stikk.

### Spill 7

AJ87

52  
 KQ9  
 KJ94  
 106            532  
 KQJ96        10874  
 A108         7643  
 Q76          32  
               KQ94  
               A3  
               J52  
               A1085

**Giver:** Syd

**Tema:** Bruke informasjon fra meldingene

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1kl (14hp)	1hj (12hp)
1sp (14hp)	pass	3sp (15htp)	pass
4sp (15htp)	pass	pass	pass

Kommentar: Vest har en god hjerterfarge og egen åpning, og kan derfor melde inn 1hj. Nord har gode kort og melder derfor fargen sin på det laveste mulige trinnet, altså 1sp. Siden syd har støtte kan hen nå telle med trumfpoeng, så med en dobbelton har hen nå 15 htp. Da er man sterk nok til å melde 3sp. Nord ser at de har nok honnørtrumfpoeng til utgang, og er nær å kunne melde slem, men selv om syd har helt maks, med 17 htp blir det kun 32 htp til sammen, som ikke er nok for lilleslem. Det er derfor nok for nord å melde 4sp, som blir kontrakten.

**Poeng for motspillerne:** Her bør øst spille ut makker sin farge, altså hjerter. Uten en honnør bør man spille ut et høyt kort, så her bør øst spille ut hj8. Merk at vi ikke spiller ut det høyeste kortet fordi hj10 lover hj9 og hj8, og hj8 er høy nok til å signalisere svakhet.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser fire stikk i spar, ett i hjerter og to i kløver, totalt sju stikk. Man kan få to stikk til ved å godspille ruterstikk, i tillegg til at man kan ta kløverfinessen. Det er viktig å starte med å ta ut trumfen, sånn at motspillerne ikke får noen stjeler. Etter at man har tatt ut trumfen kan man gi bort et ruterstikk, for å godspille to stikk. Til slutt må man ta kløverfinessen, men den kan man ta begge veier, så hvilken vei skal man ta den?

Vanligvis er det like stor sannsynlighet for at øst og vest har klQ, men når det har blitt meldt inn kan det endre seg. Man må derfor telle egne og motpartens honnørpoeng. Nord-Syd har til sammen 28 hp, som betyr at motspillerne har 12 hp. Siden vest sin innmelding lover 12+ hp betyr det at vest må ha alle honnørpoengene, inkludert klQ, og nord bør derfor ta finessen gjennom vest. For å ta finessen om vest så spiller man klA og så en liten kløver, hvis vest legger en liten spiller man klJ, mens om vest legger dama legger man klK. Hvis man tar finessen rett vei får man elleve stikk, altså pluss en. Tar man finessen feil vei blir det ti stikk. Merk at dette er et vanskelig spill, det er ikke lett å telle honnørpoengene til motstanderen, så hvis man tar finessen feil vei er det fortsatt bra at man har tatt en finesse.

## Spill 8

AQ976  
K9652  
10  
A2  
J2            43  
A84           Q103  
KQ7           J93  
KJ876        Q9543  
K1085  
J7  
A86542  
10

**Giver:** Vest

**Tema:** Melde inn høyeste 5-korts farge

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1kl (14hp)
1sp (13hp)	2kl	3sp (11htp)	pass
4sp (16htp)	pass	pass	pass

**Kommentar:** Nord har egen åpning, og kan derfor melde inn. Med to femkortsfarger følger vi samme prinsippet som ved åpning, vi melder vår høyeste farge, som her er spar. Øst har god støtte, og teller derfor trumfpoeng, og ser da at hen har 6 htp, som er nok til å melde 2kl. Syd har også god støtte, og kan telle trumfpoeng, og har da 11 htp, som er nok til å melde 3sp. Nå vet nord også om støtte, og kan også telle trumfpoeng, så hen har da 16 htp, så sammen med makker sine minst 10 htp har de nok til utgang, og nord melder derfor 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Her bør øst spille ut fargen hen og makker har støttet hverandre i, altså kløver. Med dama i fargen har man en styrke, og man skal derfor spille ut kl3. Det lover en honnør i kløver. Når øst spiller ut et lite kort er det viktig at vest legger et høyt kort, for at ikke spillefører skal få et billig stikk.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og ser tre stikk i spar, ett stikk i ruter og ett stikk i kløver, totalt fem stikk. Så da blir spørsmålet hvordan man skal få de neste fem stikkene. Her finnes det flere måter å spille på, man kan for eksempel trumfe to ruter og håpe på at ruterer sitter 3-3 hos motstanderne, men det er litt inntaksproblemer, så det er ikke helt lett. Den enkleste måten å få hjem kontrakten på er å ta ut trumfen og så spille på å få ekstrastikk i hjerter. Da spiller man to runder med trumf, og ender hos blindemann med spK. Så spiller man en liten hjerter mot hjK, og håper på at hjA sitter i vest. Etterpå gir man bort et hjerterstikk, og når spillefører kommer inn igjen kan man trumfe en hjerter. Siden hjerteren satt 3-3 har man da resten av stikkene, siden man kan trumfe en hjerter. Hvis hjerteren hadde sittet 4-2 eller 5-1 måtte man gitt bort ett eller to stikk. Med denne spilleplanen ble det tolv stikk.

## Spill 9

KQJ92  
KQ8  
95  
Q95  
10873      A5  
A2          7654  
Q103      AKJ864  
K632      A  
64  
J1093  
72  
J10874

**Giver:** Nord

**Tema:** Støtte etter innmelding på 2-trinnet

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1sp (13hp)	2ru (16hp)	pass	3ru (10htp)
pass	3NT	pass	pass
pass			

Kommentar: Øst har en god ruterfarge og egen åpning, og kan derfor melde inn 2ru. Vest har trekorts ruter som er nok til å støtte, og vest kan derfor telle trumfpoeng, og har da 10 htp. Det er nok til å støtte til 3-trinnet, så vest melder 3ru. Øst vet nå at de til sammen har minst 26 htp, og ser at det er gode sjanser for seks ruterstikk og to ess, som betyr at makker kun trenger ett stikk for at det skal stå 3NT. Så med stopper i motpartens farge melder øst 3NT, siden det ofte er enklere å få ni stikk i grand enn elleve stikk i ruterkontrakt.

**Poeng for motspillerne:** Her bør syd spille ut makker sin farge, altså spar. Uten en honnør i fargen spiller man ut det høyeste kortet, altså sp6. Nord må huske på at hvis det blir lagt en liten spar hos blindemann holder det å legge sp9, siden sp10 ligger hos blindemann, og det derfor ikke er noe forskjell på sp9 og de andre honnørene, så da kan man spare honnørene til senere.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har ett stikk i spar, ett stikk i hjerter, seks stikk i ruter og to stikk i kløver, totalt ti stikk. Her er det viktig at spillefører er forsiktig med inntakene sine, så hen får tak i alle stikkene. Om man ikke er forsiktig og ikke tar for klA før siste inntaket hos blindemann er borte vil man ikke få for klK. Det er viktig å ikke prøve på noe lurt her, for da kan motparten ta mange stikk, så her bør spillefører bare ta sine ti sikre stikk.

## Spill 10

J108  
862  
J76  
KQ97



A65	92
73	KQJ104
8532	AQ104
AJ106	83
	KQ743
	A95
	K9
	542

**Giver:** Øst

**Tema:** Alle fire melder

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1hj (12hp)	1sp (12hp)	1NT (9hp)
2sp (7htp)	pass	pass	pass

Kommentar: Syd har en god sparfarge og egen åpning, og kan derfor melde inn 1sp. Vest har 9 hp, og en god stopper i spar, og kan derfor melde 1NT. Nord har 7 hp, og kan også telle trumfpoeng, men med en helt jevn fordeling er det ingen trumfpoeng, så med mellom 6-9 htp kan nord støtte til 2sp.

**Poeng for motspillerne:** Her bør vest spille ut makker sin farge, altså hjerter. Uten en honnør i hjerter spiller vest ut den høyeste hjerteren sin, altså hj7. Her er det lurt for øst-vest å fortsette i hjerter når de kommer inn igjen, for å få hentet stikkene sine.

**Poeng for spillfører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har kun ett sikkert stikk i hjerter, men det er mange muligheter for å godspille stikk, med fire stikk som kan godspilles i spar og minst ett stikk i kløver. For å passe på at ikke motspillerne får noen stjeling er det lurt å starte med å ta ut trumfen. Etterpå bør spillfører ta finessen i både ruter og kløver, ved å spille et lite kort fra hånda uten honnør opp mot hånda som har en honnør. Så i kløver bør man spille en liten kløver fra syd, opp mot kongen og dama i nord. Dette bør gjøres to ganger. I ruter bør man spille en liten ruter fra nord mot kongen i syd. Da blir det åtte stikk.

**Spill 11**

	974
	952
	87532
	105
AJ8	Q1062
AKJ64	10873
109	AQ
A76	Q82
	K53
	Q
	KJ64
	KJ943

**Giver:** Syd

**Tema:** Melde utgang etter støtte

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1kl (13hp)	1hj (17hp)
pass	3hj (11htp)	pass	4hj (18htp)

Kommentar: Vest har en god hjerterfarge og egen åpning, og kan derfor melde inn 1hj. Siden øst har støtte kan hen telle trumfpoeng, og ser at hen har 11 htp, som er nok til å støtte på 3-trinnet. Når øst har nok til å støtte på 3-trinnet vet vest at de har nok honnørtrumfpoeng til å melde utgang, men ikke nok for slem, så hen sier 4hj.

**Poeng for motspillerne:** Her bør nord spille ut makker sin farge, altså kløver. Uten en honnør spiller nord ut kl10. Hvis det blir lagt en liten kløver hos blindemann bør syd også legge en liten, siden kl10 vil være den høyeste utenom klA, så det er ikke vits å bruke opp en av de høye kløverne. Hvis blindemann legger klQ, må syd legge klK, men da er både klJ og kl9 godspilt.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk og har ett stikk i spar, to stikk i hjerter, ett stikk i ruter og ett stikk i kløver, totalt fem stikk, men man kan få flere stikk i alle farger. Det største problemet her er med inntak til blindemann for å ta alle finessene. Ut ifra meldingene vet man at de fleste honnørpoengene er i syd, siden syd har åpnet. Det er viktig å legge en plan for rekkefølgen på fargene man skal spille. Det er lurt å starte med å legge ned hjA, før man spiller seg inn for å ta hjerterfinessen. Denne gangen faller da hjQ, og man kan ta for hjK, og så spille en liten hjerter til hj10, så har man fått et inntak til. Nå kan man ta sparfinessen, så mange ganger som man trenger. Husk at det er viktig å spille spQ eller sp10 første gang man spiller spar, ellers har man plutselig mistet et inntak til blindemann fordi man må spille seg tilbake for å ta finessen på nytt. Hvis man får tatt sparfinessen nok ganger blir det elleve stikk.

**Spill 12**

107	
A64	
KQJ73	
A98	
J532	AKQ84
103	KQJ2
A96	102
QJ105	62
96	
9875	
854	
K743	

**Giver:** Vest

**Tema:** Invitere etter støtte

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			pass
1ru (14hp)	1sp (15hp)	pass	2sp (9htp)
pass	3sp (17htp)	pass	4sp
pass	pass	pass	

Kommentar: Øst har en god sparfarge og egen åpning, og kan derfor melde inn 1sp. Vest har støtte og kan derfor telle trumfpoeng, og ser at hen har 9 htp, som er nok til å støtte til 2sp. Nå kan også øst telle trumfpoeng, og har da 17 htp. Det betyr at hvis makker har maks har vi nok til utgang, men med minimum er det for hardt å være i utgang. Derfor må øst invitere til utgang med 3sp, som spør makker om hen har minimum eller maksimum. Siden 2sp viste 6-9 htp har vest helt maksimum, og legger på til 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Her er det viktig at syd spille ut makker sin farge, altså ruter, for ellers kan fort rutertaperne til spillefører forsvinne, ved at de kan sakes på hjerteren. Hvis nord får godspilt ruterstikkene kan de ta fire stikk, og beite kontrakten, så det er viktig at syd spiller ut makkers farge. Siden syd har tre små ruter blir riktig utspill ru8.

**Poeng for spillefører:** Spillefører starter med å telle sikre stikk og ser fem i spar og ett i ruter, totalt seks stikk. Hvis syd spiller ut ruter og motparten tar stikkene sine er det ingenting spillefører kan gjøre for å få hjem kontrakten sin, siden de da har rukket å godspille et ruterstikk og kan ta ett hjerterstikk, ett ruterstikk og to kløverstikk. Hvis det kommer spar eller hjerter i utspill må man ta ut trumfen og godspille hjerterfargen, så man kan kaste rutertaperne på hjerter før motparten rekker å godspille ruter sin. Hvis man begynner på kløveren rekker Nord-Syd å skifte til ruter for å ta ruterstikkene sine, før hjerteren er godspilt.