

BRIDGE

MOGENS ESROM LARSEN 18. MARTS 2010

FORKORTELSER

E	es
K	konge
D	dame
B	bonde
x	styrvolt
U	uden trumf
♠	spår
♥	hjerter
♦	runder
♣	klør
Dbl	dobler (i spilleksemplerne dog D)
P	pas
*	kunstig melding – skal alertes!
hp	honnørpoint (E=4, K=3, D=2, B=1)
k	kontroller (K=1, E=2)
+	mindst så mange, fx 12+ = mindst 12 hp
p	point (i regnskabet)

BEGREBER

Alert. Hvis en melding er kunstig i den forstand, at den betyder noget andet eller noget mere end at være forslag til en kontrakt, så skal makkeren straks markere dette, typisk med et let slag i bordet med en finger. Modstanderne har nu ret til at spørge makkeren, altså den, der markerer kunstigheden, om den aftalte betydning, men først når den nysgerrige modstander står for tur til at melde selv. Fx alertes åbningsmeldingerne fra 2 ♣ til 3 ♠. Undtagelser er, at doubling aldrig alertes, uanset hvad der er aftalt, og at meldinger fra 4-trinnet ikke alertes. Fx ikke 4 U, selv om det er en spørgemelding om esser og trumf konge. Men modstanderne har alligevel lov til at spørge om den nøjagtige betydning.

Farverne ♠ og ♥ kaldes *major*, mens ♦ og ♣ kaldes *minor*.

Spring er en melding på et højere trin end det mindst tilladte.

Revers: En uøkonomisk melding. Fx efter 1 ♥ – 2 ♣ er 2 ♠ revers, mens 2 ♦ ikke er det. Fordi 2 ♠ tvinger et valg af ♥ op på 3 ♥. Efter 2 ♦ er 2 ♥ jo mulig.

Overmelding. Melding af en farve, modstanderne allerede har meldt.

Overførsel: En melding, som kræver en bestemt melding fra makker. Fx efter 1 U er 2 ♥* overføring til 2 ♠. Det obligatoriske svar kaldes *Relæet*.

KORTVURDERING

Jævne hænder vurderes efter honnører, skæve efter forventede spillestik. For at åbne med en *jævn* fordeling, dvs 4–3–3–3, 4–4–3–2 eller 5–3–3–2, (rækkefølgen er underordnet), skal man mindst have “en dame mere end gennemsnittet,” altså fx EKDB+D (i forskellige farver). Altså 12 hp. De skæve fordelinger er sværere at vurdere. I en langfarve kan hvert kort ud over 3 forhåbentlig give et stik. Også honnørernes værdi varierer, det er bedre at have dem i langfarverne end i kortfarverne. En skæv hånd åbnes konstruktivt med 12+ hp, og i visse tilfælde destruktivt dvs spærrende med 6–11 hp.

REGNSKABET

Det er regnskabet, der giver spændingen i bridge. Den bonus, der gives ved udgang og slem, gør det til en bedre kontrakt at spille 4 ♥ eller 6 ♥, når der er hhv knap eller godt 50% chance for at vinde, end at spille hhv 3 ♥ eller 4 ♥ med 100% chance for at vinde og ca 50% chance for et eller to overtræk.

Hvis vi i to spil melder ♥ og vinder hhv 9 og 10 stik, så får vi ved at have meldt 3 ♥ hver gang ialt $140+170 \text{ p} = 310 \text{ p}$. Men melder vi 4 ♥ hver gang, får vi uden for farezonen $420 - 50 \text{ p} = 370 \text{ p}$, og i farezonen $620 - 100 \text{ p} = 520 \text{ p}$.

Man får $450+480 \text{ p} = 930 \text{ p}$ for hhv 11 og 12 stik i 4 ♥ uden for farezonen, når man har meldt 4 ♥, mens 6 ♥ også giver $980 - 50 \text{ p} = 930 \text{ p}$! Der er nøjagtig balance, så chancen skal være godt 50% for gevinst, for at lilleslem kan betale sig. I farezonen er de to gevinster 1330 p. Med andre ord, en lilleslem, der hænger på en knibning, er en smags sag!

En storeslem skal være ret sikker, før det kan betale sig at melde den. Vinder 6 ♥ tre gange med sikkerhed og de to med et overtræk, er gevinsten $980 + 2 \times 1010 \text{ p} = 3000 \text{ p}$, hvorimod to vundne og en tabt storeslem kun giver $2 \times 1510 - 50 \text{ p} = 2970 \text{ p}$! (Uden for farezonen.)

Konklusionen er, at man gerne melder en usikker udgang og en tvivlsom lilleslem, men kun en sikker storeslem. Resultatet er ikke desto mindre, at der ofte er spænding om det afgørende stik, – det er knald eller fald!

MELDEPRINCIPPER

Skal man gå efter udgang eller være tilfreds med at få spillet i en delkontrakt? Det er det første spørgsmål, når meldingerne er gået i gang. To jævnt fordelte hænder med tilsammen 25 hp kan som regel vinde og derfor altid melde 3 U eller 4 i major, forudsat der er hold til U eller trumfer nok til farvekontrakten. Har de to en 4–4 tilpasning i major, er 4 i denne major lidt bedre end 3 U. Der er altid en god chance for et ekstra trumfstik. Uden 4–4 i major sigter man på 3 U. Har man 5–4 i major er det mere et spørgsmål om hold i de andre farver; med hold er 3 U rimelig, uden er 4 i majorfarven sikrere.

Et fremragende hjælpemiddel til denne afgørelse er Stayman konventionen. 1 U som start er et oplagt valg, men styrken er et spørgsmål. Vælger man 16–18 hp som for 50 år siden, bliver antallet af hænder, der kan bruge konventionen, for lille. Vælger man som nu moderne 11–13 hp, kan den tit bruges, men risikerer en strafdobling uden god flugtmulighed, og det kan blive meget dyrt! Derfor foretrækker jeg en mellemting, nemlig 14–16 hp, og selvfølgelig en af de 3 jævne fordelinger. Men gerne med 5–farven i major. Med op til 8 hp hos svarhånden søges en delkontrakt. Med jævn fordeling er P naturlig, men med en 5–farve og få hp, er det klogere at søge en farvekontrakt. Derfor bruger man Jacobi + Stayman til at overføre meldingen til svarhåndens farve; efter svarhåndens $2 \clubsuit^*$, $2 \diamondsuit^*$ og $2 \heartsuit^*$, skal åbner melde hhv $2 \diamondsuit^*$, $2 \heartsuit^*$ og $2 \spadesuit^*$. (Måske svarer åbner 2 major med en 5–farve, men så er den også at foretrække overfor en svag hånd.) Nu har svarhånden muligheden for at passe, men kan jo også vælge at melde videre. Efter $1 \text{ U} - 2 \clubsuit^* - 2 \diamondsuit^*$ følges Stayman's mønster, og i de to andre tilfælde viser videre melding den lovede 5–farve og inviterer til udgang.

En lille tilføjelse er den, at $2 \spadesuit^*$ beder åbner melde 2 U^* med minimum (14 hp) og noget andet med maksimum (15–16 hp). Meldingen $2 \spadesuit^*$ antyder, at svarhånden ikke har nogen 5–farve at overføre til og ingen 4–farve i major, som jo kunne behandles med Stayman. Svarhåndens 2 U^* beder åbner melde $3 \clubsuit^*$, evt for at spille her frem for 1 U. Svarhånden har typisk 6 ♣ og 3 hp eller sådan noget lignende. Tilsvarende forlanger svarhåndens $3 \clubsuit^*$, at åbner melder $3 \diamondsuit^*$.

Med en ujævn fordeling eller 12–13 hp eller 17–19 hp vil man stadig gerne i udgang, 3 U eller 4 major med 25 hp tilsammen. Har man 5-farve i major meldes 1 i denne major, der viser en 5-farve (evt længere) og 12–19 hp. Svarhånden overvejer nu trumfforslaget. Med 4+ i denne major er farven særdeles attraktiv, så man sænker hp-kravet med 3. Med 3 kort i denne major er farven ok, men med færre kort i farven, må man søge nye veje.

Har svarhånden højst 3 ♥, men 4 ♠, er 1 ♠ et oplagt svar på 1 ♥; åbner kan jo sagtens have 5 ♥ og 4 ♠. Hvis der er fit i ♠, altså 4–4, og samtidig 5–3 i ♥, kan man med fordel spille i ♠. De forventede langfarvestik i ♥ får man også i en sparkontrakt, samtidig med, at man har en bedre chance for at få en ekstra trumfning i ♠ end i ♥. Med 3 ♥ støttes senere, hvis der ikke er fit i ♠. Ellers er 1 U obligatorisk med 6–9 hp.

Med 3 kort i den meldte major viser meldingen 2 i denne major 6–9 hp, mens ny lavere farve på 2-trinnet viser 10+ hp. Så må åbningsfarven støttes siden hen.

Da 5–4 fit er så attraktiv, bruges alle 3-meldinger i farve og 2 U* til at vise denne fit. Oppefra: 2 U*: 13+ hp; 3 ♣*: 10–12 hp; 3 ♦*: 6–9 hp, uden singleton, 3 i majoren*: 0–5 hp; 3 i den anden major*: 6–9 hp og ubekendt singleton.

Åbneren har nu forskellige svarmuligheder, Bekkasin efter 2 U*, visning eller spørgsmål om singleton efter 3 ♣*, og spørgsmål om singleton efter 3 i den anden major*.

Den jævne hånd uden sans-styrke og uden 5-farve i major, åbnes med 1 i længste minor. Svarer melder 1 major med 4-farve eller længere, 1 ♥ med begge major 4-farver, 1 ♠ med flere ♠ end ♥. Har åbner ikke 4 major til svarhånden og ikke 4 ♠, meldes 1 U med 12–13 hp og 2 U* med 17–19 hp. Efter 1 x – 1 y – 1 U, altså 1 U efter 2 meldinger på 1-trinnet, svarer svarhånden enten 2 ♦* som krav til udgang, 2 ♣* som invitation til udgang eller 2 i major som en svag stopmelding, og ellers P. Efter 1 x – 1 y – 2 U* – krav til udgang – meldes 3 x med en svag hånd og 3 i laveste umeldte minor* med en stærk hånd – evt slemopfordring.

1 i minor kan også støttes. Spring til 3 i farven* er en svag spærremelding, der viser 5 kort, højst 8 hp og benægter 4-farve i major, mens 2 i farven* er krav, lover 5 kort, 9+ hp og benægter 4-farve i major. (Omvendt minor).

KRAV

Et vigtigt generelt princip er spørgsmålet, om man må passe til en melding. Vi taler om “krav,” enten til udgang eller for en runde. Svarene til 1 U er alle krav for en runde, på nær 3 U. Efter 1 major er 1 U, 2–4 i denne major ikke krav, og selvfølgelig heller ikke 3 U. Efter 1 x – 1 y – 1 U er P en oplagt mulighed, og efter 1 x – 1 y – 2 z, hvor z er lavere end x, beder åbner om valg mellem x og z. P og 2 x er de svage svar. Derfor må åbner for at skabe et krav melde 2 U* (Jacoll) eller 3 z med en stærk hånd, dvs 16+ hp. Men hvis z ligger mellem x og y, er 2 z krav, en såkaldt reversmelding, der altid er krav. Så en stærk svarhånd må melde 3 z, 3 x eller 3 y fx. (Melding af den fjerde farve* beder om yderligere oplysninger.)

Når en farve er meldt og støttet, enten naturligt som 1 ♥ – 2 ♥ eller kunstigt, som 1 ♥ – 2 U*, så siges farven at være fastlagt som trumffarve. Derfor er videre meldinger ikke farvevisende, men styrkevisende, enten efter en konvention som efter 1 ♥ – 2 U*, eller naturligt styrkevisende som 1 ♥ – 2 ♥ – 3 ♣, der viser E eller K–x i ♣ og styrke med henblik på at gå til 3 U som en mulighed. 4 ♣, der er over 3-trinnet, viser renonce i ♣.

Efter 1 ♦ – 2 ♦ er 3 U jo stadig aktuel, så 2 major* viser hold i denne major, men benægter hold i begge majorfarver. 2 U* viser hold i begge majorfarver.

For ikke at reservere mange meldinger til meget sjældne hænder, bruges åbningsmeldingen 2 ♣* til næsten alle hænder med 20+ hp uanset fordeling. For at udnytte

meldepladsen svares med oplysning om kontroller, dvs 1 K = 1 kontrol, 1 E = 2 kontroller. Svarene er trinsvar, 2 \diamond^* betyder 0–1 k, 2 \heartsuit^* betyder 2 k, 2 \spadesuit^* betyder 3 k, 2 U* betyder 4 k osv.

Dermed frigives åbningsmeldingerne fra 2 \diamond^* til og med 4 \spadesuit til diverse spærreåbninger med 1 eller 2 langfarver og op til 11 (12) hp.

De hyppigste er 2 \diamond^* med enten 6 i major eller 7 i minor, og 2 major* med 5 major og 4 i en ubekendt minor. Til 2 \diamond^* svares typisk 2 \heartsuit^* , der så korrigeres til den aktuelle farve, og til 2 major svares 3 \clubsuit^* negativt til flugt i aktuel minor. 3–4 i åbningsfarven er spærrende, 2 U* spørger efter minorfarven, og 3 \diamond^* er krav til udgang.

AUKTIONEN

Nu er der jo 4 spillere om bordet, og de har alle ret til at byde i auktionen. For en given fordeling af kortene kan det sagtens være sådan, at der kan vindes både udgang og slem på begge ledder! Nemlig når de to par hver har gode langfarver. Der kan ikke vindes U på begge ledder ved bedste spil fra modspillet, men 1 U kan sagtens være uspillelig på begge ledder, fordi modspillet har fordel af udspillet.

I denne sammenhæng er regnestykket afgørende. Kan det ene par vinde 2 \heartsuit og det andet 1 \spadesuit , så vil 2 \heartsuit give 110 p, mens 2 \spadesuit dobbelt giver 100 p uden for farezonen, men 200 p i farezonen. Men da det er svært at bedømme, om 2 \spadesuit vinder eller taber, skal der mod til at doble; – så 2 \spadesuit tabt 1 koster som regel kun 100 p selv i zonen. Risikoen ved at doble er også stor, da 2 \spadesuit udoblet kun giver 110 p, mens den dobbelt giver udgang, ialt 470 p uden for zonen og 670 p i zonen!

Er begge par på udgangsniveau, er det simplere. 4 \heartsuit vundet giver hhv 420 p uden for zonen og 620 p i zonen, mens 4 \spadesuit dobbelt, der går 1 ned taber hhv 100 p uden for og 200 p i zonen. Går den 2 ned, koster det 300 p uden for og 500 p i zonen, mens 3 ned koster 500 p uden for og 800 p i zonen.

Så offeret svarer sig med 1 undertræk i ugunstig zonestilling, 2 undertræk i lige zonestilling og 3 undertræk i gunstig zonestilling. Det kaldes 1–2–3-reglen. Den er også vejledende for valget af spærremeldinger.

INDMELDINGER

Har man selv en åbningshånd, er det oplagt at deltage i auktionen og måske ende med at få kontrakten. Vores side kan jo stadig sagtens være den stærkeste, og så er det en god ide, at sætte sig på trumfvalget.

Den mest almindelige indmelding er *Dobler*, kaldet en “oplysningsdobling” som modsætning til en “strafdobling,” der gives i forventning om, at modstanderne har meldt for højt, – samtidig med at man ikke selv tør melde højere! Den almindelige definition af en oplysningsdobling er, at den skal afgives første gang, man har lejlighed til at doble en delkontrakt. En bedre definition er, at det skal være første gang, man kan doble den sidstnævnte farve – under udgang. (Doblinger af U-meldinger er specielle.) Doblingen viser en hånd med flere farver og mindst knap udgangsstyrke og korthed i fjendens farve(r). Dobling af åbning til højre kan tillades med knap åbningsstyrke, fordi den styrke, man har, vokser ved at sidde bag på fjendens.

Dobling af 1 major lover typisk 4 kort i den anden major, med mindre dobleren er særlig stærk. Med 5-farve, meldes denne og med 6-farve meldes denne med spring: Altså ideelt efter fjendens åbning 1 \heartsuit viser Dbl: 4 \spadesuit , 1 \spadesuit : 5 \spadesuit og 2 \spadesuit : 6 \spadesuit . (3 \spadesuit viser også 6+ \spadesuit , men nu højst 11 hp.)

Svarene på oplysningsdoblingen er den anden major med 4 kort i farven og ellers bedste farve. Da svarhånden er tvunget til at melde, må den springe for at vise styrke

i makkers forventede major. Altså $1 \heartsuit - \text{Dbl} - \text{P} - 1 \spadesuit$ viser $4 \spadesuit$ og få hp, mens $1 \heartsuit - \text{Dbl} - \text{P} - 2 \spadesuit$ viser $4 \spadesuit$ og $6+$ hp. Har svarhånden ikke støtte til makkers major, meldes længste egen farve – med spring som spærremelding. Styrke vises ved overmelding i fjendens åbningsfarve. Altså $1 \heartsuit - \text{Dbl} - \text{P} - 2 \heartsuit^*$ viser typisk 5–4 eller mere i minorfarverne.

Et P kræver god trumfstyrke og generel styrke! (Er åbningen 1 minor på en 3-farve, kan det såmænd vise sig at være en god forretning!)

En særlig situation er $1 x - \text{P} - \text{P} - \text{D}$, da fjerdehånden kan forvente en meget svag svarhånd hos modstanderne. Derfor lover denne doubling kun $8+$ hp og korthed i x.

Specielle 2-farvede hænder har et par andre muligheder: Overmelding på 2-trinnet i fjendens åbnings på 1 i major 2 major* ovenpå 1 major, viser 12–16 hp, 4 i den anden major og 5 i minor, mens overmeldingen af fjendens åbning på 1 i minor viser 8–11 hp og 5–4 i majorfarverne. (Michael's cuebid.) Med 2 5-farver og $11+$ hp bruges København: 2U^* med de 2 laveste umeldte farver, $3 \clubsuit^*$ med den laveste og den højeste og $3 \diamondsuit^*$ med de 2 højeste. Makker præfererer, evt med P, hvis farven tilfældigvis er ægte. (Der er langt til 5 m.)

Indmeldingen 1U viser 15–17 hp og solid styrke i fjendens åbningsfarve. Svarene er sædvanlig Stayman (Jacobi).

Doubling af 1U , som er svag, dvs på højst 13 hp, er forslag til straf, mens doubling af 1U på $14+$ hp er krav om melding $2 \clubsuit^*$, der så korrigeres til doublerens 6-farve.

BEHANDLING AF INDMELDINGER

Efter $1 x - \text{D}$ er P svag, og $2-4 x$ svage, men med $3+$ x. Den eneste stærke melding er *Redobler*, der viser generel styrke, men ikke nødvendigvis trumfstøtte. En evt støtte vises i næste omgang. Efter $1 x - 1 y$ (indmelding) er P enten svag eller stærk i y! (kaldes *kravpas*. Den beder derfor åbner doble med korthed i y. (Er åbner selv lang i y, gættes på, at makkers P er svag.) Doubling er en slags oplysningsdoubling, kaldet *negativ doubling*, der viser generel styrke, men med korthed i både x og y. Vi tolker, *makker, meld noget nyt!* Så genmelding af x bør vise en 6-farve.

Overmeldingen $2 y^*$ viser generel styrke og støtte til x.

Efter modstandernes 2-farvede indmeldinger eksempelvis 2U^* (København) eller overmeldingen $2 x^*$ (Michael) kan man vise styrke og fordeling ved at melde deres farver. Den laveste (den nærmeste), altså typisk $3 \clubsuit^*$ efter 2U^* , vises styrke og længde i den sidste (fjerde) farve (en ny farve), mens $3 \diamondsuit^*$ (den fjerneste) viser styrke og længde i åbningsfarven. (*Nær-Fjern* konventionen).

BEGREBET "PAR"

Hvis fordelingen er kendt, alle kort er på bordet, så kan man tale om den bedst mulige kontrakt. Det vil enten være en kontrakt, der kan vindes, eller en doublet kontrakt, der ikke kan vindes, begge dele med bedst spil fra begge sider. Som ovenfor nævnt, hvis den ene part kan vinde $2 \heartsuit$, men den anden netop $1 \spadesuit$, så er $1 \spadesuit \text{D PAR}$ uden for farezonen, idet det giver den anden part 100 p, altså mindre end de 110 p, som de $2 \heartsuit$ ville give. Men i farezonen er PAR kontrakten $2 \heartsuit$, det meste, der kan vindes på den led, og som intet offer kan betale sig imod.

I praktisk spil er det i virkeligheden sjældent, at man havner i PAR kontrakten. Der skal jo gættes meget undervejs, og i selve spillet regner man jo ikke med den faktiske, men særdeles usandsynlige fordeling af kortene.

Derimod er man jo både interesseret i at udveksle de relevante oplysninger med sin makker og samtidig i at forhindre modparten i at gøre det samme. Det er ideen med spærremeldinger på højt niveau med få hp.

CHANCESPILLET

Selv om man skulle have haft held til at melde PAR, så er det jo ikke sikkert, at man gætter den aktuelle fordeling. Under alle omstændigheder må man jo spille den kontrakt, man er havnet i. En ting er, at man vurderer chancerne for at vinde sin kontrakt under meldingerne, noget andet er, hvad man skal gøre efterfølgende.

Spørgsmålet er, hvilke chancer, man skal tage, eller hvilke risici, man skal løbe under spillet. Hvis man kan spille en kontrakt til gevinst, er det uklogt at risikere at gå ned i forsøget på at få et overtræk. Spiller man i udgang er værdien af et overtræk 30 p evt kun 20 p, mens tabet ved at gå ned er mindst 450 p, men kan være op til 720 p. Noget andet er, at hvis man har meldt en usikker kontrakt, og det har man jo typisk, fordi det giver de bedste chancer, så må man jo løbe nogle risici. Tommelfingerreglen er, at hvis en kontrakt kun kan vinde med en vis – godt nok usandsynlig – fordeling, så er det alligevel værd at spille på denne fordeling. Det er nemlig den eneste mulighed for gevinst, og denne gevinst skal jo blot opvejes af et par ekstra undertræk til et par hundrede point. Det er derfor som regel ikke umagen værd at regne meget på disse sandsynligheder.

DET BLINDE UDSPIL

Spillets første problem er udspillet, der foretages inden spilførerens makker lægger sine kort på bordet. Som vejledning har udspilleren kun meldingerne, men dem skal hun lytte nøje til. (Eller se nøje på, de ligger jo på bordet, indtil der er spillet ud.)

I en sanskontrakt er spillet ofte et kapløb om at få rejst et eller flere stik i en langfarve. Udspilleren må derfor straks overveje, om det skal være hendes eller makkers, man skal satse på. Det afgørende er, om der er en indkomst til de(t) rejste stik. Har makker meldt en farve, skal man overveje udspil i denne. I givet fald spilles det største af 2 og det trediestørste fra flere med mindst D i top. Vælger man at spille fra egen farve, spiller man top af sekvens eller sit mindste kort. Selv fra EKxx kan det være godt at spille det mindste. Så kan spilfører få det første stik, og man håber, at makker har et par stykker, så hun kan spille tilbage, hvis hun skulle komme ind. Spiller man mod 3 U, skal man lige huske, at spilfører nok råder over ca 25 hp, så vi kun har højst ca 15. Man skal derfor vurdere, hvad ens makker kan have. Har man selv de fleste hp, skal man nok satse på egen langfarve, – makker kommer ikke ind til sin. Har makker pointene, må man gætte på hendes farve. Den er nok ikke i en af de farver, modstanderne har meldt. En unævnt major er måske den rigtige, fordi den er forbigået på vejen til 3 U. Når der er spillet et lille kort ud, og udspillers makker kommer ind, så skal hun overveje at spille tilbage i makkers farve. Et andet tilbagespil kræver en god grund.

I en farvekontrakt gælder det om, at få taget sine E og K, mens man kan, dvs inden spilfører kan trumfe. Derfor spiller man typisk K ud fra EK eller KD, D ud fra DB10 eller sågar DB9. Man undgår helst at spille ud fra Kxx eller Dxx, med mindre makker har meldt farven. Har man ikke noget godt angreb, er toppen af ingenting eller en trumf oftest at foretrække. En singleton er altid fristende i håb om, at makker har et E og kan give en trumfning med det samme. Fra Ex kan man spille E og evt fortsætte med x, hvis bordet ikke er kommet ned med K.

INDICIER

Når der er spillet ud og den blinde er på bordet, skal spilfører tænke på, hvad udspillet indicerer. Fx mangler vi KD i en farve, og der er ikke spillet K ud. Så har udspillers makker nok mindst den ene af de to. Og spilles et lille kort ud, så er der nok en

honnør på den hånd. Det skal man tage i betragtning inden første tilspil. Sidder der EKx på bordet, og har man Bx hjemme, og er udspillet 2 eller 3 i farven, er der gode chancer for, at man kan få stikket for B hjemme!

KOMMUNIKATION

For ikke at famle i blinde, kan man signalere til hinanden i modspillet. Spilles E, kan man vedtage, at et lille kort viser interesse for fortsættelse i farven, mens et stort siger, at man ikke er interesseret. Spilles ♣ kan et lille kort vise at lige antal kort i farven, mens et stort viser et ulige antal. Viser bordet sig fx at have en singleton i den udspillede farve, er interessen i en trumfkontrakt jo, hvilken anden farve, man er interesseret i. Et lille kort viser interesse for den laveste af de to tilbageværende farver dvs de to, der ikke blev spillet ud og ikke er trumf. Et stort viser interesse for den højeste.

PLANLÆGNING

Det er en god ide at gøre status efter udspil og tilsynekomsten af den blinde. Det gælder både spillfører og modspillere; for spillførerens vedkommende før første udspil!

Man tæller sine sikre stik, som sjældent rækker til. Så vurderer man, hvilke stik, der evt kan rejses. I en trumfkontrakt vurderer man, om man evt kan stjæle sig til en trumfning, og om man har råd til at trække trumf, så det ikke er modspillerne, der stjæler! Og man skal gøre sig klart, hvordan man kommer ind til de rejste stik!

Man skal gemme sine sikre stik for at have kontrol over situationen. Det er derfor godt at afgive et stik tidligt i en farve, der alligevel skal afgive et stik, for at få rejst et par små.

KUNSTEN AT TÆLLE

Det er ikke altid nødvendigt at tælle alle fire farver. Skal man rejse nogle stik i en farve, er det selvfølgelig nødvendigt at tælle modstandernes kort i denne farve, så man er klar over, hvornår de er sluppet op. Men har ve fx 7 kort i en farve, så modspillerne råder over 6, og bekender alle i 3 runder, så er det ligetil at tælle $4 \times 3 = 12$ kort er gået, så vores syvende kort er det sidste, – ofte benævnt “linie 13.” Hvis nu, der er en, der ikke bekender tredje runde, så kan man jo se på sit sidste kort. Er det fx en 5-er eller mindre, så er der ingen chance for, at det kan give stik. Modspilleren med 4 kort kan jo ikke have mindre end 2–3–4–5.

Har man 8 kort, typisk i trumf, håber man jo, at modspillernes 5 kort er fordelt 3–2. Det er også til at overskue, om de er det eller ej.

Men det er klogt at lægge mærke til modspillernes afkast. Hvis man overser et afkast, kan man nemt bilde sig ind, at de stadig har kort i farven, når man er ved at rejse den.

FORKORTELSER

I den følgende opsummering benyttes nogle bekvemme forkortelser:

M	en majorfarve
m	en minorfarve
N	den anden majorfarve, $N \neq M$
n	den anden minorfarve, $n \neq m$
x	en farve
y	en anden farve end x

ÅBNINGSMELDINGER OG SVAR

Der er derfor to typer af åbninger, konstruktive og destruktive. Konstruktive er på 1-trækket eller 2 ♣*, eller undtagelsesvist 4 i minor, (kunstige). Destruktive er fra 2 ♥* til 3 U. Meldingen 2 ♦* er en mellemting (kaldet "multi"), oftest destruktiv, men med to konstruktive undtagelser.

Det generelle princip er, at lave meldinger er stærkere end høje, fx er spring ofte svage og ment spærrende.

Efter åbning på 1-trækket er det første spørgsmål, om man skal søge efter udgang, det andet om det skal være 4 i major eller 3 U. Hvis styrken er til udgang, dvs tilsammen 25 hp eller lidt mindre med gunstig fordeling, er spørgsmålet hvilken. Hvis man har fordelingen 4-4 i en major, er 4 i denne farve oftest at foretrække, fordi der er god chance for en ekstra trumfning, samtidig med, at risikoen for at fjenden inkasserer en langfarve er mindre. Man søger derfor altid efter 4-farve i major.

Svar med en svag hånd og en langfarve uden støtte til åbningsfarven kan være et ellers ikke defineret spring. Fx 2 i en major over 1 i minor eller 2 ♠ over 1 ♥.

Åbner har 12–19 hp

Hvis åbner har en skæv fordeling, meldes 1 major med en eller to majorfarver på mindst 5 kort; er de lige lange meldes 1 ♠, der følges op med 2 ♥, med mindre ♠-farven støttes.

Svar på åbning 1 Major

- 1 M: viser 5-farve og 12–19 hp
- 1 ♠: viser 4 ♠ og 6+ hp
 - 1 U: højst 2 med og 6+ hp
 - 2 x: x lavere farve med højst 3 med i M og 10+ hp
 - 2 M: viser 6–9 hp og 3 med i M
 - 3 M: viser 0–6 hp og 4 med i M
 - 3 ♦*: viser 7–9 hp og 4 med i M
 - 3 ♣*: viser 10–12 hp og 4 med i M
 - 3 ♦*: spørger om fordelingsværdier
 - 3 M*: ingen singleton
 - 3 N*: single ♣
 - 3 U*: single ♦
 - 4 ♣: renonce i ♣
 - 4 ♦: renonce i ♦
 - 4 M: renonce i N
 - 3 N*: viser 10–12 hp og ubekendt singleton
 - 3 ♠*/U: spørger efter den
 - Trinsvar: 1*: ♣, 2*: ♦, 3*: N
 - 2 U*: viser 13+ hp og 4 med. Besvares med *Bekkasin*

Bekkasin

Efter åbning 1 M viser 2 U* 13+ hp og 4 med i M. Svar:

- 3 ♣*: minimum
- 3 ♦*: ? singleton/renonce
 - 3 ♥*: singleton i ♣
 - 3 ♠*: singleton i ♦

- 3 U*: singleton i N
 4 x: renonce i x
 4 M: ingen singleton/renonce
 3 \diamond^* : tillæg, ingen singleton
 3 \heartsuit^* : singleton i \clubsuit
 3 \spadesuit^* : singleton i \diamond
 3 U*: singleton i N
 4 x: renonce i x
 4 M: ingen singleton/renonce
 3 \heartsuit^* : tillæg og singleton i \clubsuit
 3 \spadesuit^* : tillæg og singleton i \diamond
 3 U*: tillæg og singleton i N
 4 x: renonce i x

Svar på åbning 1 minor

Uden major 5-farve, men skæv fordeling eller jævn fordeling og ikke 14–16 hp, åbnes med længste minor, der godt kan være en 3-farve. Der svares først og fremmest 1 major med en 4-farve, den laveste med begge. Med 4 trumfer støtter åbner, med en svag hånd med 2 i majoren, med en stærk evt *Jacoll* 2 U* (se nedenfor). Uden 4 trumfer og en svag hånd meldes 1 \spadesuit med 4-farve ovenpå 1 \heartsuit , og ellers 1 U med jævn fordeling og 11–13 hp. Herefter bruges *X-Y-sans*, se nedenfor. Med en skæv hånd meldes 2–3 i minor eller evt. 1–2 i den anden minor.

Åbners 2 N over svaret 1 M (spring eller revers) viser 4-farve og 17–19 hp.

Uden 4+ i major og uden støtte til åbningsfarven og med højst 11 hp melder svarhånden 1 U; åbner kan passe med minimum.

Med støtte svares der 2 m^* med 5+ kort i m og 9+ hp, mens 3 m^* viser 5+ kort i m og højst 8 hp.

2 U viser 12 hp og ingen bedre melding.

4 m er RKC 1430 (se nedenfor) med m som trumf og trinsvar.

Efter åbners genmelding 1 U svares:

X-Y-sans: 1 x – 1 y – 1 U

Åbner har op til 13 hp, ikke støtte i y , ellers jævn fordeling.

Svar:

2 \clubsuit inviterende, herefter er 2 \diamond relæ

2 \diamond er krav til udgang.

Alt andet er svagt.

Efter åbners genmelding 2 U* svares:

Jacoll: 1 x – 1 y – 2 U*

Stærk åbner, 16–19 hp, 3 varianter:

- 1) stærk x og hold i de 2 umeldte, naturlig U
- 2) stærk y -støtte, ingen singleton
- 3) stærk y -støtte og singleton

Svar:

Svag svarhånd: 3 x^*

Type 1: pas eller 3 U

Type 2–3: 3 y
 Stærk svarhånd: 3 m* ≠ x (Mindste umeldte minor)
 Type 1: 3 U
 Type 2: 4 (5) y
 Type 3: 3 (4) z*, x ≠ z ≠ y, singleton-farven.

1 U: Åbner har 14–16 hp og jævn fordeling

En hyppig kombination er to jævnt fordelte hænder med 15 hp og 10 hp, som skal spille 4 M med 4–4–fit og ellers 3 U. Til dem bruges konventionen:

Marionet Stayman + Jacoby efter 1 U

Åbner har 14–16 hp, jævn fordeling, dvs. 4–3–3–3, 4–4–3–2 eller 5–3–3–2.

Svar:

- 2 ♣* inviterende, ♦ eller 4 –farve i major eller 6+–farve med 2 af 3 tophonnører
 - 2 ♦* ingen major 5–farve.
 - pas svag hånd med mindst 5 ♦.
 - 2 M* 4 i den anden major, N
 - 2 U* 4 i begge major
- 2 M 5–farve.
- 3 x 6+–farve med 2 af 3 tophonnører
- 2 ♦* lover 5 ♥, evt. svag
- 2 ♥* lover 5 ♠, evt. svag
- 2 ♠* ? åbners styrke
 - 2 U* minimum
- 2 U* forlanger 3 ♣ fra åbner
- 3 ♣* forlanger 3 ♦ fra åbner
- 3 ♦* gående 6–farve i ♥, sleminvit.
- 3 ♥* gående 6–farve i ♠, sleminvit.
- 3 ♠* 5–5 i minor, sleminvit.
- 3 U naturlig

Trediehåndsåbning 1 M – 2 ♣* (Toronto)

I tredje hånd efter 2 P kan man spærrende åbne 1 M med en god 5–farve og 9–11 hp. For at blive klar over situationen, kan svarhånden med 3+ trumfer og 10–11 hp spørge om åbningen er svag med 2 ♣*, (*Toronto*). Åbner melder nu 2 M* med den svage åbning, mens 2 ♦* lover 12–19 hp.

Fjerde farve

Har parret meldt 3 farver, er det normalt meningsløst at vente støtte til den sidste farve. Konventionelt betyder meldingen af 4. farve* en opfordring til at beskrive åbningshånden yderligere: Genmelding, støtte, sansmelding.

Cue–bids

Når en trumf er fastlagt, er ny farve ikke længde, men kontrol, dvs renonce, singleton, E eller K.

Gerber

Efter en naturlig U-melding er 4 ♣ *Gerber*, der spørger efter esser. Trinsvar, 4 ♦: 0 eller 4 esser, 4 ♥: 1 es, 4 ♠: 2 esser og 4 U: 3 esser.

Roman Key Card, 1430

Spørgemeldinger efter 5 esser, når trumf er/bliver fastlagt med trumf konge som femte es.

Spørgemeldingen er enten 4 UT eller 4 m, når minorfarven er fastlagt som trumf (dvs. meldt og støttet), eller hvis 4 m er spring i makkers naturlige minorfarve, hvorved denne fastlægges som trumf.

Trinsvar:

1. trin: 1 eller 4 esser.
2. trin: 3 eller 0 esser.
3. trin: 2 esser uden trumf dame.
4. trin: 2 esser med trumf dame.
5. trin: 5 esser – forekommer næppe.

Efter 1.–2. trin er laveste farve, der ikke er trumffarven, spørgsmål om trumf dame + andre K. Trinsvar, 1: ikke D, 2: D, 3: D + K, etc.

STÆRKE HÆNDER

Hænder med 20+ hp meldes som regel med kravmeldingen 2 ♣, men med undtagelse af visse stærke sanshænder, der åbnes med *multi*, se nedenfor.

Stærk 2 ♣*

- 2 ♣*: 20–21 U, 24–25 U eller 20– hp
- 2 ♦*: 0–1 kontrol (K)
 - 2 ♥*: 2 kontroller (E eller K+K)
 - 2 ♠*: 3 kontroller
 - 2 U: 20–21 U (efter alle 3 svar)
Stayman (hævet 1 trin)
 - 3 U: 24–25 U
 - 2 U*: 4 kontroller
 - 3 U: 24–25 U
 - 3 x: 6-farve med 2 af 3 honnører

Direkte slemopfordringer

Åbningerne 4 i minor er sleminviterende med den tilsvarende majorfarve, ♣ til ♥ og ♦ til ♠. Afmelding i M, accept af slemforsøget med farven imellem.

STÆRK ELLER SPÆR – MULTI

Denne konvention dækker visse stærke hænder, men er samtidig den mindste spørremelding.

- 2 ♦*: 6–11 hp, 6-farve i major eller 7-farve i minor eller 22–23 hp, sanshånd eller 26+ hp, sanshånd
- 2 ♥*: relæ, evt. ♠-støtte
- 2 U: 22–23 hp, sanshånd
Stayman (hævet 1 trin)

- 3 m: 7 m
 3 U: 26- hp, sanshånd
 2 ♠*: ♥-støtte
 2 U: 22-23 hp, sanshånd
 Stayman
 3 m: 7 m
 3 U: 26+ hp, sanshånd
 2 U*: ? om styrke
 3 ♣*: 9-11 hp, 6-farve i major
 3 ♦*: ? farven
 3 M*: viser den anden major (N)
 3 U*: viser 7-farve i minor
 3 ♦*: 6-8 hp, 6 ♥
 3 ♥*: 6-8 hp, 6 ♠
 3 ♠*: 7-farve i minor
 4 ♣: stå af i m
 3 U*: EKDxxx(x)
 4 ♣: stå af i farven
 4 ♦: stå af i M, eller 5 m
 4 U: 22-23 hp, sanshånd

SPÆRREMELDINGER

Direkte 4 M er spærende.

Svag Major

- 2 M:*6-11 (12) hp, 5-farve og 4-farve i en af minorfarverne
 2 U*: ? m
 3 m: 6-8 hp
 3 ♥*: 9-11 hp, M + ♣
 3 ♠*: 9-11 hp, M + ♦
 3 ♣*: stå af i m
 3 ♦*: invitation til udgang
 3 M: spærende

Forhåndskøbenhavn

2 U*:9-12 hp, 5-5 i minor

3-ÅBNINGER

Gående 7-farve

- 3 ♣*:ubekendt gående 7-farve
 3 ♦*: stå af
 3 ♥*: ? type
 3 ♠*: minor
 3 U*: ingen singleton eller renonce
 4 ♣: ♥ + singleton
 4 ♦: ? singleton

trinsvar

4 \diamond : \spadesuit + singleton
 4 \heartsuit : ? singleton

trinsvar

4 \heartsuit : \heartsuit + renonce
 4 \spadesuit : ? renonce

trinsvar

4 \spadesuit : \spadesuit + renonce
 4 U: ? renonce

trinsvar

3 \spadesuit^* : ? om længden
 trinsvar: 3 U* = 7, 4 \clubsuit = 8, osv

Spærrrende 7-farve i major

3 \diamond^* : 9–12 hp, 7-farve i major
 3 \spadesuit^* : \heartsuit -støtte

Begge majorfarver

3 \heartsuit^* : 9–12 hp, 5–5 i major

Næsten gående 7-farve i minor

3 \spadesuit^* : 7-farve i minor med 2 af 3 tophonnører, sikker sideindkomst
 3 U: chancen
 4 \clubsuit : stå af i m

3 U*: spærrrende minor uden sideindkomst
 4 \clubsuit : stå af i m

BEHANDLING AF INDMELDINGER

Almindelig stærk indmelding på 1–2 trækket eller spærremelding.

Negativ dobling – kravpas – strafdobling

Dvs at D viser styrke uden støtte til makker og helst korthed i fjendens farve(r). Opfordrer åbner til at melde nyt, genmelding kun med langfarve, 6+. Pas er derfor kravpas, der enten er svag (naturlig) eller har modspilspotentiale. Åbner doubler med korthed i fjendens farve, men kan melde pas med længde i den. D af spærremelding er straf.

Overmelding i fjendens farve

Stærk med es eller renonce i farven – evt singleton.

Andre meldinger

Svage, spring er spærrrende.

Nær-fjern

Hvis indmeldingen viser en 2-farvet hånd, fx *København* eller *Michael*, så viser melding af fjendens *nærmeste* farve* styrke i *ny* farve (den fjerde), mens melding af fjendens *fjerneste* farve* viser styrke og tilpasning til *åbningsfarven*.

Lebensohl

Fjenden melder 2 x over vores 1 U.

Dobler er negativ med 8+ hp.

3 x* viser umeldt major, men mangler hold i x.

3 U* benægter umeldt major og mangler hold i x, men har begge minor.

2 U* forlanger 3 ♣ fra åbner. Herefter er 3 $y < x$ (og pas) sign off, mens 3 $y > x$ er inviterende, og 3 x* viser umeldt major og hold i x, mens 3 U viser styrke og hold i x.

Fjenden dobler

Hvis fjenden oplysningsdobler er redobler stærk. Meldingerne 1 U*-2 ♥* er overførsel til farven over (OSTOT). Hvis fjenden strafdobler er redobling opfordring til flugt.

INDMELDINGER FRA OS

Dobling

D lover 4-farve i umeldt major og 11+ hp.

Direkte melding af majorfarven er svagt, så spring viser normal støtte, 6+ hp. En minormelding er blot spærrende og uden støtte til makkers majorfarve. Styrke uden støtte vises ved overmelding* i fjendens åbningsfarve.

Farve

1 over 1 er naturlig med 11+ hp og 5-f.

Spring til 2 M eller 2 ♦ viser 6-farve og 12+ hp.

Indmelders makker viser støtte og styrke (10 p) ved overmelding i fjendens farve. Direkte støtte er spærrende.

Over 1 x er 3 y spærrende, men 3 x* lover gående minor og spørger om hold i x (til 3 U).

Sans

1 U viser jævn hånd med 15-17 hp og hold i fjendens farve.

Michael's cuebid

Overmelding* i fjendens farve:

2 m* viser 8-11 hp og 4+-5 i major.

2 M* viser 12-16 hp og 4+ i umeldt major og 5-farve i minor.

København

Spring til 2 U* viser 12+ hp og 5-5 i to umeldte farver.

Lebensohl

Hvis fjenden melder en svag 2 x, er 2 U Lebensohl og kræver 3 ♣ fra makker.

3 ♣ direkte er oplysningsdobling med 17+ hp.

DONT

Disturb Opponent's No-Trump!

Med en god 6-farve doubles, og makker skal melde 2 ♣*, der så korrigeres.

Med to gode 5-farver meldes den laveste. Makker melder næste farve* med misfit, ellers P.

SPÆRREMELDINGER

Alle spring til 3-trinnet er spillestærke efter 1-2-3-reglen, men ikke stærke i hp. Farven er mindst 6-farve.

SIGNALER

Udspil

Toppen af en sekvens, fx DB10 eller DB9 eller B109. Fra EKx spilles K og fra EK doubleton spilles E. Fra KDx spilles K, men fra EKxx den mindste mod U. Ellers det mindste kort i f med honnør(er), største kort uden (toppen af ingenting). Men udspil af 9 eller 10 viser 0 eller 2 højere kort, der ikke må være naboer.

Ved udspil i makkers farve spilles højeste kort fra små kort og honnør ene eller anden, men trediehøjeste fra honnør, når det er muligt.

Når man ikke stikker, men blot bekender med styrvoltere, kan man udnytte situationen til at give makker (og dermed også modstanderne!) nogle oplysninger.

Man interesserer sig for tre ting, interesse for den spillede farve, længden af farven og forslag til farveskift.

Markering

Efter udspil af K markerer man pariteten af længden af farven efter en skala, så man med et *lige* antal kaster sit mest *Lige* kort og med et *ulige* antal sit mest *ulige* kort:

Lige: 2 – 4 – 6 – 8 – 9 – 7 – 5 – 3 : Ulige.

Attitude

Det mindste kort viser interesse for farven, mens en stor styrvolt viser ingen interesse.

Tredes farveskift

Dette store kort kan vise interesse for en af de andre farver. Når man ser bort fra trumffarven, så kan et Lige kort vise interesse for den Lavere farve, et *ulige* for den *højere*.

Hvis man er blevet renonce i den spillede farve, kan man ved at kaste af vise interesse for den Laveste af de to andre farver med et Lige kort, og interesse for den *højeste* med et *ulige* kort.

EKSEMPLER

Lebensohl

		Meldinger									
		Syd	Vest	Nord	Øst						
Giver: Syd	♠ 4 2	1 U	2 ♥ ¹	2 U ²	P						
Zone: Ingen	♥ 10 8 6	3 ♣ ³	P	P	3 ♠?!						
	♦ K	P	P	4 ♣?!	alle P						
	♣ K B 10 9 8 4 3	1) DONT.									
		2) Lebensohl.									
		3) relæ.									
♠ K B 7 6 ♥ E D 8 7 5 ♦ 10 3 ♣ E 7	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ D 9 5 3 ♥ 3 2 ♦ D 7 6 5 4 ♣ 5 2
	N										
V		Ø									
	S										
	♠ E 10 8	Udspil: Fra vest ♠ 6 eller ♦ 10, fra syd ♦ 2 eller ♣ D									
	♥ K B 9										
	♦ E B 9 8 2										
	♣ D 6										

3 ♣ er usættelig, og kun med ♠ ud får den ikke et overtræk. 3 ♠ vinder faktisk, NS kan højst håbe på 2 stik i ♦ og 1 stik i hver af farverne ♠ og ♣. Den rigtige kontrakt er derfor 4 ♣ hos syd. Og hvis den skal doubles, skal der ♠ ud!

Balancegang

		Meldinger									
		Syd	Vest	Nord	Øst						
Giver: Syd	♠ 4 3	P	P	1 ♥	1 ♠						
Zone: Ingen	♥ E D 5 4 2	2 ♥ ¹	2 ♠ ¹	3 ♦	3 ♠?!						
	♦ E B 4 3	P	P	P							
	♣ E 4	1) 3 trumfer.									
♠ K B 6 ♥ 10 6 ♦ K 6 ♣ 8 7 6 5 3 2	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ E D 10 7 2 ♥ K B 5 ♦ 10 5 ♣ D 10 9
	N										
V		Ø									
	S										
	♠ 9 8 5	Udspil: Fra øst ♠ E eller ♦ 10, fra syd ♥ 9.									
	♥ 9 8 7										
	♦ D 9 8 7 2										
	♣ K B										

3 \heartsuit har 4 tabere, 2 i \spadesuit og 2 i \heartsuit . 3 \spadesuit har 5 tabere, 2 i \clubsuit , 2 i \diamondsuit og 1 \heartsuit . Så det er et sundt offer.

Hvo intet vover

Meldinger

Øst	Syd	Vest	Nord
P	P	1 \clubsuit	D
2 \clubsuit ¹	P	P	D ²
P	2 \heartsuit ³	P	4 \heartsuit ⁴
P	P	P	

- 1) 5 med, 8–11 hp.
- 2) meget stærk.
- 3) du insisterer.
- 4) optimistisk.

Giver: Øst \spadesuit K D B 3
 Zone: Ingen \heartsuit K D 7 3
 \diamondsuit E D 10 3
 \clubsuit D

\spadesuit E 7 4 2 \heartsuit 5 2 \diamondsuit K B 2 \clubsuit E 9 6 2	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	\spadesuit 10 9 5 \heartsuit E 6 \diamondsuit 9 7 6 \clubsuit K B 8 4 3	
N						
V Ø						
S						
	\spadesuit 8 6 \heartsuit B 10 9 8 4 \diamondsuit 8 5 4 \clubsuit 10 7 5					

Udspil: \clubsuit E

Nord er jo stærk, så chancen er rimelig. Modspillet får sine 3 esser.

Bekkasin

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	P	2 U ¹	P
3 ♣ ²	P	3 ♦ ³	P
3 ♠ ⁴	P	4 U ⁵	P
5 ♣ ⁶	P	5 ♦ ⁷	P
5 ♠ ⁸	P	6 ♠ ⁹	alle P

1) Bekkasin.

2) minimumshånd.

3) ? evt singleton.

4) ja, i ♦.

5) RKC.

6) 1 E.

7) ? ♠ D.

8) ja.

9) håber, vi mangler ♠ K.

Giver: Syd ♠ E 10 5 2

Zone: Ingen ♥ E K 7 4

♦ E D 3

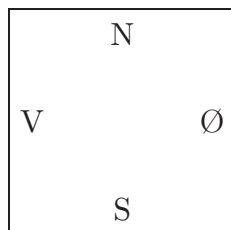
♣ D B

♠ K 3

♥ 8 5 2

♦ 10 9 8 4 2

♣ 9 5 3



♠ 9 8

♥ 6 3

♦ K B 6 5

♣ 10 8 7 4 3

♠ D B 7 6 4

♥ D B 10 9

♦ 7

♣ E K 6

Udspil: ♦ 10

Med ♠ K i plads vindes let 13 stik. Men chancen er for lille til storeslem! (Skal være 67%, den er kun 50%).

Simpel optælling

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♥	P	2 ♦ ¹	P
2 U ²	P	4 ♦ ³	P
4 U ⁴	P	5 ♣ ⁵	P
5 ♥ ⁶	P	6 U ⁷	alle P

1) krav for en omgang.

2) gode ♣ og ♠.

3) RKC med ♦ som trumf.

4) 2 E, men uden ♦ D.

5) ? K.

6) 1 K.

7) vi mangler 1 K.

Giver: Øst ♠ E

Zone: Ingen ♥ 10 9 5

♦ E D B 10 9 8 7 5

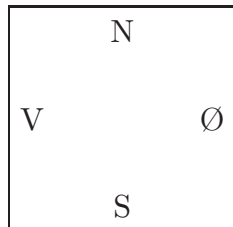
♣ E

♠ B 8 5 3

♥ K 7

♦ 3 2

♣ K B 8 4 2



♠ D 9 6 4 2

♥ D 8 3

♦ 6

♣ 9 7 6 3

♠ K 10 7

♥ E B 6 4 2

♦ K 4

♣ D 10 5

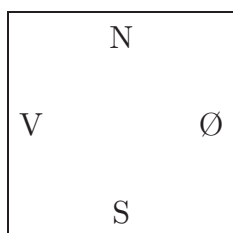
Udspil: ♣ 2

Nord kan se en hjertertaber forsørget på syds ene K, og det er for meget at undersøge, om syd har D med til denne K. Usandsynligt efter syds U-melding.

OSTOT

Dealer: Vest ♠ E K 3 2
 Zone: Ingen ♥ E D 8 6
 ♦ E D 10
 ♣ 7 2

♠ D B
 ♥ K 10 7 3
 ♦ K B 9 8 5
 ♣ D B



♠ 9 8 7 5

♥ 9 5

♦ 4 3 2

♣ 9 8 5 4

♠ 10 6 4
 ♥ B 4 2
 ♦ 7 6
 ♣ E K 10 6 3

Udspil: ♣ D

Måske skulle syd have ladet doblingen stå. Selv om 2 ♠ kan vinde, er det tvivlsomt om 2 ♣ får 6 stik.

Meldinger

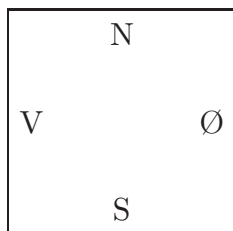
Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♦	D	1 U ¹	P
2 ♣ ²	D	P	2 ♠?!
P	P	P	

- 1) OSTOT, overførsel til ♣.
 2) OK.

Nær-fjern

Dealer: Nord ♠ K 10 9 6 5
 Zone: Øst-Vest ♥ 5 4
 ♦ E 10 8
 ♣ K 6 3

♠ 8 4
 ♥ E K D B 6 2
 ♦ K 6 4 3 2
 ♣ –



♠ E D 3

♥ 10 8

♦ D 9

♣ D B 8 7 5 2

♠ B 7 2
 ♥ 9 7 3
 ♦ B 7 5
 ♣ E 10 9 4

Meldinger

Nord	Øst	Syd	Vest
P	P	1 ♣	2 U ¹
3 ♦ ²	3 ♥	4 ♠!?	alle P

- 1) København (♦ og ♥).
 2) nær-fjern, nær til (ny), altså ♠.

Udspil: ♥ K

Øst tager sine 2 ♥-stik og skifter til ♠.
 Kan nord tage 10 stik?

Spillet::

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	<u>♥K</u>	♥ 4	♥ 7	♥ 8
2	<u>♥E</u>	♥ 5	♥ 3	♥ 10
3	♠ 4	♠ 5	♠ 7	<u>♠D</u>
4	♠ 8	<u>♠K</u>	♠ 2	♠ 3
5	♦ 2	♣ 3!	♣ 9	<u>♣B</u>
6	♥ 2	♣ K	<u>♣E</u>	♣ 2
7	♥ 6	♠ 6	♠ B	<u>♠E</u>
8	♦ 3	<u>♦E</u>	♦ 5	♦ 9
9	♦ 3	♣ 6	♣ 4	<u>♣7</u>
10	♥ D	♦ 8	♣ 10	<u>♣D</u>
11	♥ B	♦ 10	♥ 9	<u>♣8</u>
12	♦ 6	<u>♠9</u>	♦ 7	♣ 5
13	♦ K	<u>♠10</u>	♦ B	♦ D

etablere nok stik i ♣ og bevare en indkomst til at få de sidste. Der er egentlig overmeldt, ender kontrakten på N's hånd, tager Ø-V de første 4 stik med ♣ E og ♣ igen til trumf.

Lige ud ad landevejen

Giver: Nord

♠ 9 8 5

Zone: ingen

♥ E K 10 3

♦ E 10 7 3

♣ D 7

Meldinger

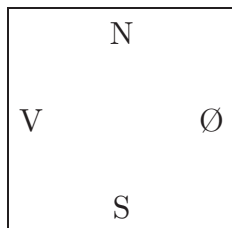
	Nord	Øst	Syd	Vest
1	♦	P	1 ♥	P
2	♥	P	4 ♥	alle P

♠ K 4

♥ 8

♦ K D B 9 8 5 4

♣ B 10 8



♠ D B 10 6 3 2

♥ B 5

♦ -

♣ 9 6 5 4 2

♠ E 7

♥ D 9 7 6 4 2

♦ 6 2

♣ E K 3

Udspil: ♦ K

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	<u>♦ K</u>	♦ 3!	♣ 2	♦ 2
2	<u>♦ D</u>	♦ 7!	♠ 2	♦ 6
3	♦ B	♦ 10	♠ 3	<u>♥ 2</u>
4	♥ 8	<u>♥ E</u>	♥ 5	♥ 4
5	♦ 4	<u>♥ K</u>	♥ B	♥ 6
6	♦ 5	<u>♦ E</u>	♠ 6	♠ 7

Hvis ♦ E bruges for tidligt, bliver det trumfet af øst.

4 ♠ hos øst går antagelig 3 ned, så offermeldingen er kun sund i gunstig zonestilling.

Svag 2 Major

Giver: Syd

♠ D 9 8

Zone: Ø-V

♥ B 9 7 6 4

♦ 7

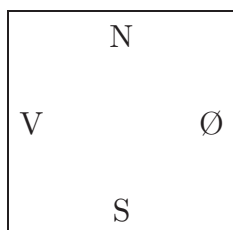
♣ E K 10 5

♠ K 3

♥ K 8

♦ K B 8 6 5 2

♣ D 4 2



♠ E B 10 6 5 4

♥ 5 3

♦ D 10 9 4

♣ 7

♠ 7 2

♥ E D 10 2

♦ E 3

♣ B 9 8 6 3

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
2 ♠	3 ♦	3 ♠	alle P ¹
1) 4 ♦?			

Udspil: ♦ 2

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♦ 2	♦ 7	<u>♦ E</u>	♦ 4
2	♠ 3	♠ 8	♠ 2	<u>♠ E</u>
3	♦ K	<u>♠ 9</u>	♦ 3	♦ D
4	♣ 4 ¹	<u>♣ E</u>	♣ 3 ¹	♣ 7
5	♣ 2	<u>♣ K</u>	♣ 6	♥ 3
6	♣ D	♣ 5	♣ 8	<u>♠ 4</u>
7	<u>♠ K</u>	♠ D	♠ 7	♠ 5
8	<u>♥ K</u>	♥ 4	♥ 2 ²	♥ 5
9	♥ 8	♥ 6	♥ D	<u>♠ 6</u>
10	<u>♦ B</u>	♥ 7	<u>♣ 9</u>	♦ 10
11	♦ 8	♥ 9	♥ 10	<u>♦ 9</u>
12				<u>♠ B</u>
13				<u>♠ 10</u>

1) Markering af ulige antal, (3 og 5) hhv.

2) Opmuntret til fortsættelse.

2 ♠ giver 140, så 4 ♦ hos vest er et fornuftigt offer. N-S kan få to ♣-stik, en trumfning af en ♣ samt ♠ E. Altså 1 ned, et godt resultat i lige og gunstig zonestilling. Sikkert også i ugunstig zonestillingen, da en dobling er for risikabel.

Gående 7-farve, men spillestærk

		Meldinger			
		Syd	Vest	Nord	Øst
		P	P	1 ♣	P
		1 ♠	P	3 ♣	P
		3 ♦	P	3 U	P
		eller			
		P	P	2 ♣	P
		2 ♠ ¹	P	3 ♣	P
		3 U	P	P	P
		1) 3 kontroller			
Giver: Syd	♠ B 8 6				
Zone: Ingen	♥ D				
	♦ E 10				
	♣ E K D 10 6 5 2				

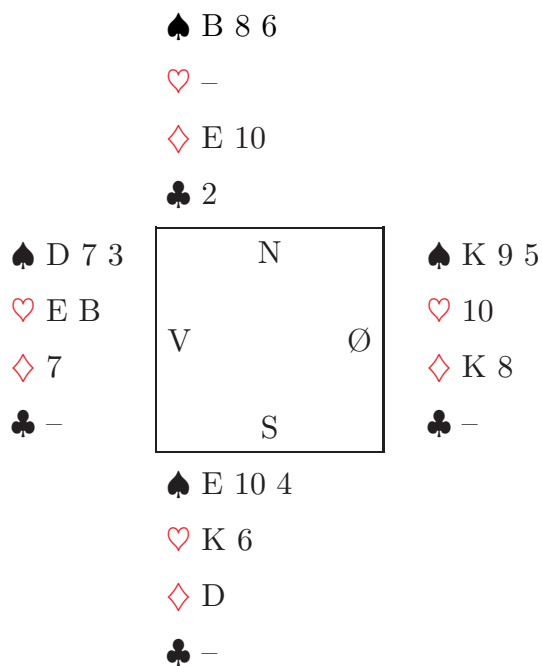
♠ D 7 3	<table border="0" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ K 9 5
	N										
V		Ø									
	S										
♥ E B 9 5 4		♥ 10 8 7 3									
♦ 7 4		♦ K 8 6 5 2									
♣ B 9 7		♣ 4									

♠ E 10 4 2				
♥ K 6 2				
♦ D B 9 3				
♣ 8 3				Udspil: ♥ 3-4.

Syd kan tage 11 stik:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♥ 4	<u>♥D</u>	♥ 3	♥ 2
2	♣ 7	<u>♣E</u>	♣ 4	♣ 3
3	♣ 9	<u>♣K</u>	♦ 2	♣ 8
4	♣ B	<u>♣D</u>	♦ 5	♦ 3
5	♦ 4	<u>♣10</u>	♦ 6	♦ 9
6	♥ 5	<u>♣6</u>	♥ 7	♦ B
7	♥ 9	<u>♣5</u>	♥ 8	♠ 2

Nu er situationen:



Nord spiller ♠ 8 og dækker østs kort billigst muligt, fx:

	Vest	Nord	Øst	Syd
8	♠ <u>D</u>	♠ 8	♠ 9	♠ 10
9	♦ 7	♦ <u>E</u>	♦ 8	♦ D
10	♠ 3	♣ <u>2</u>	♥ 10	♥ 6
11	♥ B	♦ 10	♦ <u>K</u>	♥ K
12	♠ 7	♠ <u>B</u>	♠ 5	♠ 4
13	♥ E	♠ 6	♠ K	♠ <u>E</u>

Eller, hvis øst ikke dækker:

	Vest	Nord	Øst	Syd
8	♠ <u>D</u>	♠ 8	♠ 5	♠ 4
9	♥ <u>E</u>	♦ 10	♥ 10	♥ 6
10	♥ B	♠ 6	♦ 8	♥ <u>K</u>
11	♦ 7	♦ <u>E</u>	♦ K	♦ D
12	♠ 3	♣ <u>2</u>	♠ 9	♠ 10
13	♠ 7	♠ B	♠ K	♠ <u>E</u>

Helt naturligt

		Meldinger			
		Syd	Vest	Nord	Øst
Giver: Syd	♠ K 6	P	1 ♣	P	1 ♥
Zone: Ingen	♥ B 10 9	D	1 ♠	1 U	alle P
	♦ 6 5 3			eller	
	♣ E D 9 8 7	P	1 ♠	P	1 U
		P	P	D	alle P

♠ 9 8 3 2 ♥ 8 5 ♦ E K D ♣ K 6 3 2	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ 10 7 4 ♥ K D 3 2 ♦ B 7 4 ♣ B 10 4	
	N											
V		Ø										
	S											

♠ E D B 5 ♥ E 7 6 4 ♦ 10 9 8 2 ♣ 5	Udspil: ♣ B (5)
---	-----------------

Nord vinder 9 stik som spilfører, 200 p. Øst får 5 stik, en bet på 300 p!

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♣ 2	<u>♣ D</u>	♣ B	♣ 5
2	♥ 8	♥ 9	♥ D	<u>♥ E</u>
3	♥ 5	♥ 10	<u>♥ K</u>	♥ 4
4	<u>♦ D</u>	♦ 3	♦ 4	♦ 8
5	♣ 3	<u>♣ E</u>	♣ 4	♦ 2
6	♠ 8 ¹	<u>♥ B</u>	♥ 2	♥ 6
7	♠ 2	<u>♠ K</u>	♠ 4	♠ 5
8	♠ 3	♠ 6	♠ 7	<u>♠ E</u>
9	♠ 9	♣ 7	♠ 10	<u>♠ D</u>
10	♣ 6	♣ 8	♥ 3	<u>♠ B</u>
11	♦ K	♦ 5	♦ 7	<u>♥ 7</u>

Nu må fjenden få resten.

1) Invitation til ♣.

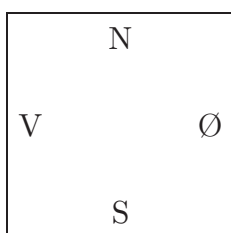
Med 21 hp er 3 U optimistisk.

Fjerde farve

Giver: Nord
Zone: Ingen

♠ E 6
♥ 4
♦ E D 9 8 5 3
♣ E 8 7 6

♠ 9 8 7
♥ K 8
♦ 6 2
♣ D 10 5 4 3 2



♠ K 10 5 4 3 2
♥ E D B 10 6
♦ 10
♣ B

♠ D B
♥ 9 7 5 3 2
♦ K B 7 4
♣ K 9

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
–	–	1 ♦	P
1 ♠	P	2 ♣	P
2 ♥ ¹	P	2 ♠ ²	P
4 ♠	P	6 ♠	alle P

1) Fjerde farve

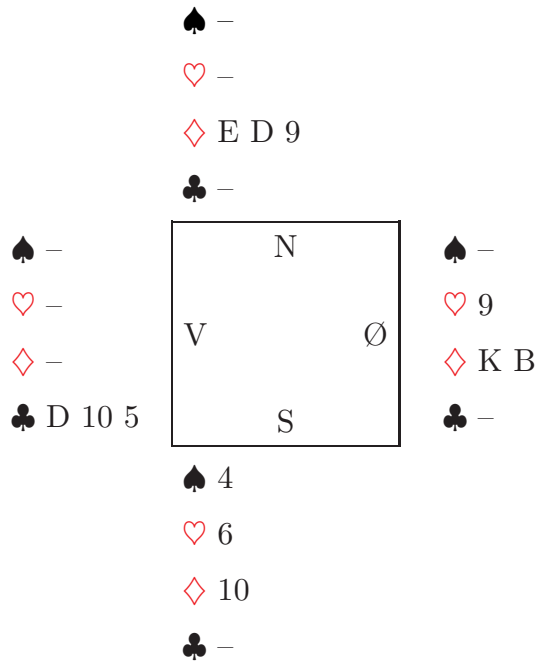
2) Støtte

Udspil: ♠ 9.

Syd vinder sine 6 ♠ med 13 stik.

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♠ 9	<u>♠ E</u>	♠ B	♠ 2
2	♥ 8	♥ 4	♥ 2	<u>♥ E</u>
3	♥ K	<u>♠ 6</u>	♥ 3	♥ D?
4	♣ 2	<u>♣ E</u>	♣ 9	♣ B
5	♣ 3	♣ 6	♣ K	<u>♠ 3</u>
6	♠ 7	♣ 7	♠ D	<u>♠ K</u>
7	♠ 8	♣ 8	♦ 4	<u>♠ 10</u>
8	♦ 2	♦ 3	♥ 5	<u>♥ B</u>
9	♦ 6	♦ 5	♥ 7	<u>♥ 10</u>
10	♣ 4	♦ 8	♦ 7	<u>♠ 5</u>
11	♣ 5	♦ 9	?	<u>♠ 4</u>

Nu er situationen



Øst er squeezeet i ♥ og ♦

Hvis syd spiller ♥ 6 i stedet for ♥ D i stik 3 er kontrkaten oplagt.

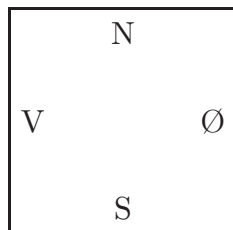
Multi

Giver: Nord

Zone: Ingen

♠ K 8 6
 ♥ E K B 9 8 4
 ♦ 6 3
 ♣ 3 2

♠ D
 ♥ 10 5
 ♦ D B 10 9
 ♣ K D B 7 6 4



♠ E 9 7 5 4 3
 ♥ 3
 ♦ 7
 ♣ E 10 9 8 5

♠ B 10 2
 ♥ D 7 6 2
 ♦ E K 8 5 4 2
 ♣ –

Meldinger

Nord	Øst	Syd	Vest
2 ♦ ¹	D	P	P
2 ♥	P	2 ♠	3 ♣
3 ♠	P	4 ♠	alle P

1) Multi.

Udspil: ♦ D.

Kan forsvaret begrænses til ét ♦-stik og ét ♠-stik?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	<u>◇D</u>	◇ 3	◇ 8	◇ 7
2	♣ K	♣ 2	◇ 2	<u>♣E</u>
3	♠ D	♠ 6	♠ 2	<u>♠E</u>
4	♥ 5	<u>♥K</u>	♥ 2	♥ 3
5	♥ 10	<u>♥E</u>	♥ 6	♣ 5
6	♣ 4	♥ B	♥ D	<u>♠3</u>
7	♣ 6	<u>♠K</u>	♠ 10	♠ 4
8	♣ 7	<u>♥9</u>	♥ 7	♣ 8
9	◇ 9	♥ 8	<u>♠B</u>	♣ 9
10	◇ 10	◇ 6	<u>◇E</u>	<u>♠5</u>
11	◇ B	<u>♠8</u>	◇ 4	♠ 7
12	♣ B	<u>♥4</u>	◇ 5	♣ 10
13	♣ D	♣ 3	◇ K	<u>♠9</u>

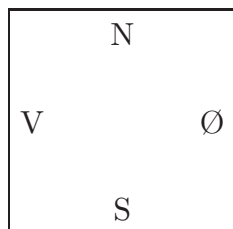
Det hjælper ikke at trumfe ♣ K i stik 2. Det hjælper heller ikke at spille ◇ i stik 2.

Det bedste modspil er ♣ til trumf i stik 1, lille ◇ til D i stik 2 og så endnu en ♣ til trumf i stik 3.

Stayman

Giver: Syd ♠ 6 2
 Zone: Ingen ♥ 10 4 2
 ◇ E D 7
 ♣ E 10 7 5 4

♠ E B 5 4
 ♥ 5 3
 ◇ 10 9
 ♣ K D B 9 2



♠ K 9
 ♥ E K D 6
 ◇ K 8 5 4
 ♣ 8 6 3

♠ D 10 8 7 3
 ♥ B 9 8 7
 ◇ B 6 3 2
 ♣ –

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
1 U ¹	P	2 ♠ ²	P
2 U ³	P	3 U	alle P

- 1) 14–16 p
- 2) Max eller min?
- 3) Min

Udspil: ♣ K.

Hvor findes de to manglende stik?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	<u>♣K</u>	♣ 4	♠ 3	♣ 3
2	♦ 10	♦ 7	♦ 2	<u>♦K</u>
3	<u>♣B</u>	♣ 5	♠ 7	♣ 6
4	♦ 9	<u>♦D</u>	♦ 3	♦ 4
5	♥ 3	♥ 2	♥ 7	<u>♥E</u>
6	♣ 9	<u>♣10</u>	♠ 8	♣ 8
7	♣ 2	<u>♣E</u>	♠ 10	♦ 5
8	♥ 5	♥ 4	♥ 8	<u>♥K</u>
9	♠ 4	♥ 10	♥ 9	<u>♥D</u>
10	♠ 5	<u>♦E</u>	♦ 6	♦ 8
11	<u>♣D</u>	♣ 7	♦ B	♥ 6
12	<u>♠E</u>	♠ 2	♠ D	♠ 9
13	♠ B	♠ 6	♥ B	<u>♠K</u>

Det er nødvendigt at etablere stik i ♣ og at slutspille vest til at spille ud fra sit ♠ E.

Storeslem!

Meldinger

Nord	Øst	Syd	Vest
P	P	2 ♦ ¹	P
2 ♥ ²	P	2 U ³	P
3 ♣ ⁴	P	3 ♦ ⁵	P
6 ♦	P	7 ♦	alle P

Giver: Nord ♠ K 3
 Zone: Ingen ♥ D 7
 ♦ D B 7 6 5 3 2
 ♣ 6 5

- 1) Multi
- 2) Relæ
- 3) 22–23 hp
- 4) Stayman
- 5) Stayman

♠ D 10 9 6 5 2	N V Ø S	♠ B 7
♥ K 10		♥ B 9 8 4
♦ –		♦ 10 9 8 4
♣ D 7 4 3 2		♣ B 9 8
	♠ E 8 4	
	♥ E 6 5 3 2	
	♦ E K	
	♣ E K 10	

Udspil: ♣ 2.

6 ♦ havde været let.
 Hvor findes de manglende stik?

Spillet:

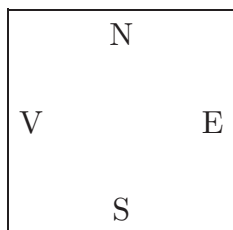
	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♣ 2	♠ 5	♣ B	<u>♣ E</u>
2	♣ 3	♦ 2	♦ 4	<u>♦ E</u>
3	♠ 2	♦ 3	♦ 8	<u>♦ K</u>
4	♠ 5	<u>♠ K</u>	♠ 7	♠ 4
5	♠ 6	<u>♦ D</u>	♦ 9	♥ 2
6	♣ 4	<u>♦ B</u>	♦ 10	♥ 3
7	♥ 10	♥ 7	♥ 4	<u>♥ E</u>
8	♣ 7	♣ 6	♣ 8	<u>♣ K</u>
9	♣ D	<u>♦ 5</u>	♣ 9	♣ 10
10	♠ 9	<u>♦ 7</u>	♥ 8	♥ 5
11	♠ 10	<u>♦ 6</u>	♥ 9	♥ 6
12	♠ D	♠ 3	♠ B	<u>♠ E</u>
13	♥ K	♥ D	♥ B	<u>♠ 8</u>

Vest squeezes i ♠ og ♥ K.

Toronto

Giver: Vest ♠ 4 3
 Zone: ingen ♥ K D 7 5
 ♦ K D 9 7
 ♣ B 10 4

♠ 9 8
 ♥ B 10 6 4
 ♦ B 10 4
 ♣ K 8 5 2



♠ E D B 10 7

♥ E 9 3 2

♦ E 6 5

♣ D

♠ K 6 5 2

♥ 8

♦ 8 3 2

♣ E 9 7 6 3

Meldinger

Vest	Nord	Øst	Syd
P	P	P	1 ♠
P	2 ♣ ¹	P	2 ♦ ²
P	2 ♥	P	4 ♥
P	P	P	

¹ Toronto
² normal åbningshånd

Udspil: ♦ B

Spillet:

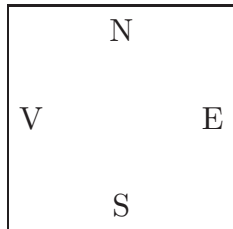
	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♦ B	♦ 7	♦ 3 ¹	♦ <u>E</u>
2	♣ 2 ²	♣ 4	♣ <u>E</u>	♣ D
3	♣ 5	♣ 10	♣ 3 ³	♥ <u>2</u>
4	♦ 4	♦ <u>D</u>	♦ 2	♦ 5
5	♣ 8	♣ B	♣ 6	♥ <u>3</u>
6	♥ 4	♥ 5	♥ 8	♥ <u>E</u>
7	♥ 10	♥ <u>D</u>	♣ 7	♥ 9
8	♠ 8 ²	♠ 3	♠ 2 ²	♠ <u>10</u>
9	♦ 10	♦ <u>K</u>	♦ 8	♦ 6
10	♠ 9	♠ 4	♠ 5	♠ <u>B</u>
11	♥ 6	♥ <u>7</u>	♠ 6	♠ E
12	♥ B	♥ <u>K</u>	♣ 9	♠ 7
13	♣ K	♦ <u>9</u>	♠ K	♠ D

- 1) Ulige antal.
- 2) Lige antal.
- 3) Ulige antal (oprindelig).

Sidste stik på ♦ 7

Giver: Nord ♠ 5 4 2
 Zone: ingen ♥ E 6 3
 ♦ B
 ♣ E D 9 4 3 2

♠ E D
 ♥ 10 8 5 4
 ♦ E 5
 ♣ K 10 7 6 5



♠ K B 10 7 6
 ♥ K 9
 ♦ K 9 8 7 4 2
 ♣ -

♠ 9 8 3
 ♥ D B 7 2
 ♦ D 10 6 3
 ♣ B 8

Meldinger

Nord	Øst	Syd	Vest
P	P	2 ♠	P
3 ♦ ¹	P	4 ♠	Alle P

¹ invitation til udgang

Udspil: ♥ 4

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♥ 4	♥ <u>E</u>	♥ 2 ¹	♥ 9
2	♦ <u>E</u>	♦ B	♦ D	♦ K
3	♥ 5 ²	♥ 3	♥ B	♥ <u>K</u>
4	♦ 5	♠ <u>2</u>	♦ 6 ³	♦ 2
5	♣ 5 ⁴	♣ 2	♣ 8 ³	♠ 6
6	♠ <u>D</u>	♥ 6	♦ 3	♦ 4
7	♠ <u>E</u>	♠ 4	♠ 3	♠ 7
8	♣ 6	♣ <u>D</u>	♣ B	♦ 8
9	♣ 7	♣ <u>E</u>	♠ 8	♠ 10
10	♥ 8	♠ <u>5</u>	♦ B	♦ 9
11	♣ 10	♣ 3	♥ B	♠ <u>B</u>
12	♥ 10	♣ 4	♠ 9	♠ <u>K</u>
13	♣ K	♣ 9	♥ D	♦ <u>7</u>

- 1) Interesse for farven.
- 2) OK.
- 3) Lige antal (oprindelig).
- 4) Ulige antal.

Storeslem!

Meldinger

Nord	Øst	Syd	Vest
3 ♣ ¹	P	3 ♥ ²	P
4 ♥ ³	P	4 U ⁴	P
5 ♦ ⁵	P	6 U	Alle P

¹ gående 7-farve, ikke andre E

² ? beskrivelse af hånden

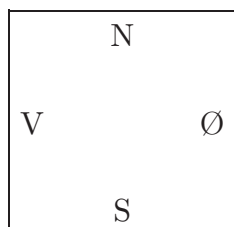
³ ♥ + renonce

⁴ "RCK" ? K uden for 7-farven

⁵ 1 K

Giver: Nord ♠ D 9 3
 Zone: ingen ♥ E K D B 10 6 3
 ♦ K 9 2
 ♣ –

♠ B 8 5
 ♥ 9 7 5 4
 ♦ 10 8 7 6
 ♣ 3 2



♠ K 10 7 4 2
 ♥ 8
 ♦ B 5 4
 ♣ K B 10 8

♠ E 6
 ♥ 2
 ♦ E D 3
 ♣ E D 9 7 6 5 4

Udspil: ♦ 6

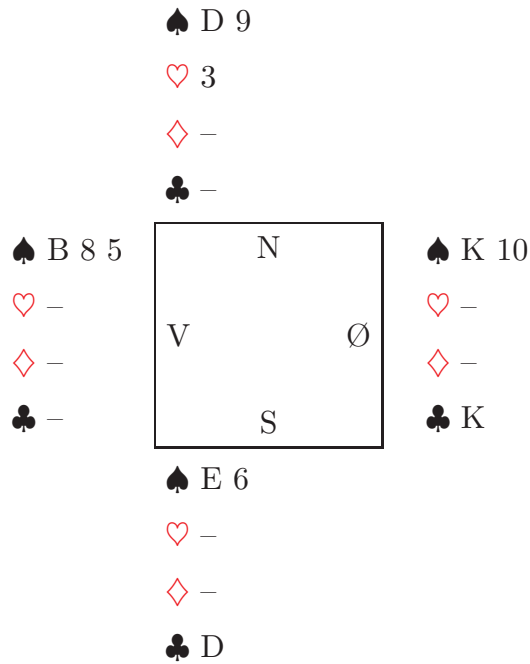
Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♦ 6	♦ 2	♦ B	<u>♦ E</u>
2	♣ 2 ¹	♠ 3	♣ 8 ¹	<u>♣ E</u>
3	♦ 7	♦ 9	♦ 5 ²	<u>♦ D</u>
4	♦ 8	<u>♦ K</u>	♦ 4	♦ 3
5	♥ 4 ¹	<u>♥ E</u>	♥ 8	♥ 2
6	♥ 5	<u>♥ K</u>	♠ 7 ²	♣ 4
7	♥ 7	<u>♥ D</u>	♠ 2	♣ 5
8	♥ 9	<u>♥ B</u>	♣ 10	♣ 6
9	♣ 3	<u>♥ 10</u>	♠ 4	♣ 7
10	♦ 10	<u>♥ 6</u>	♣ B	♣ 9
11		<u>♥ 3</u>	?	

1) Lige antal.

2) Ulige antal (oprindelig).

Situationen efter stik nr 10 er:



Hvis Øst kaster en ♠, så kaster Syd ♣ D, og hvis Øst kaster ♣ K, så kaster Syd ♠ 6.

Lilleslem

Meldinger

Øst	Syd	Vest	Nord
P	1 \diamond	P	1 \spadesuit
P	2 \diamond	P	4 \diamond^1
P	4 \heartsuit^2	P	4 \spadesuit^3
P	5 \clubsuit^4	P	6 \diamond
P	P	P	

1) RKC 1430

2) 1 E (\diamond K)3) ? \diamond D4) \diamond D

Eller

P	P	P	1 U
P	2 \clubsuit^5	P	2 \diamond^6
P	3 \diamond^7	P	4 \diamond^8
P	4 \heartsuit^9	P	4 \spadesuit^{10}
P	5 \clubsuit^{11}	P	6 \diamond
P	P	P	

5) Stayman

6) relæ

7) stærk lang farve

8) RKC 1430

9) 1 E

10) trumf D?

11) ja

Giver: Øst \spadesuit K 10 9 4Zone: Ingen \heartsuit E B 7 \diamond E 10 6 \clubsuit E 5 4 \spadesuit 8 7 6 5 2 \heartsuit 9 8 6 5 \diamond 5 4 \clubsuit K 7

	N	
V		Ø
	S	

 \spadesuit E B 3 \heartsuit D 10 3 \diamond B 9 \clubsuit D 10 8 6 3 \spadesuit D \heartsuit K 4 2 \diamond K D 8 7 3 2 \clubsuit B 9 2Udspil: \spadesuit 8 eller EØst spiller \spadesuit E og fortsætter med \clubsuit 3.

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♠ 8	♠ 4	♠ <u>E</u>	♠ D
2	♣ K	♣ <u>E</u>	♣ 3	♣ 9
3	♦ 4 ¹	♦ 6	♦ 9	♦ <u>K</u>
4	♦ 5	♦ <u>E</u>	♦ B	♦ 3
5	♠ 5 ²	♠ <u>K</u>	♠ 3	♣ 2
6	♠ 2	♠ 10	♠ B	♦ <u>2</u>
7	♠ 6	♦ <u>10</u>	♣ 6	♦ 7
8	♠ 7	♠ <u>9</u>	♣ 8	♥ 2
9	♥ 6 ¹	♥ 7	♥ 3 ²	♥ <u>K</u>
10	♣ 7	♣ 4	♣ 10	♦ <u>D</u>
11	♥ 5	♣ 5	♥ 10	♦ <u>8</u>
12	♥ 8	♥ <u>K</u>	♥ D	♥ 4
13	♥ 9	♥ <u>B</u>	♣ D	♣ B

1) Lige antal.

2) Ulige antal (oprindelig).

Det er svært at finde det sættende ♣-udspil.

Naturlig melding!

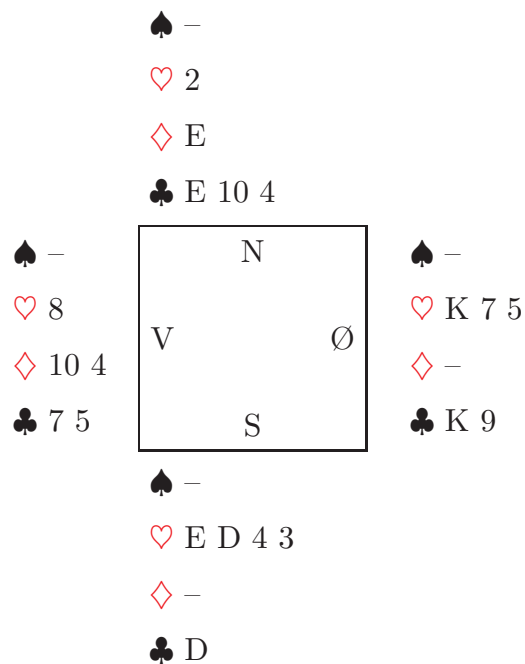
		Meldinger											
Giver: Syd	♠ 8 4 3	Syd	Vest	Nord	Øst								
Zone: ingen	♥ 9 2	1 U	P	2 ♠ ¹	P								
	♦ E D B 8	2 U ²	P	3 U	alle P								
	♣ E 10 4 3	1) ingen major, ? styrke											
		2) minimum											
♠ E B 7 2	<table border="0" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>V</td> <td></td> <td>Ø</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ K 10 9 6		
	N												
V		Ø											
	S												
♥ 8 6		♥ K 10 7 5											
♦ 10 9 4 3 2		♦ 5											
♣ 7 5		♣ K 9 6 3											
	♠ D 5												
	♥ E D B 4 3												
	♦ K 7 6												
	♣ D B 8												
					Udspil: ♠ 2								

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♠ 2	♠ 3	♠ <u>K</u>	♠ 5
2	♠ <u>E</u>	♠ 4	♠ 9	♠ D
3	♠ <u>B</u>	♠ 8	♠ 6	♣ 8
4	♠ 7	♣ 3	♠ <u>10</u>	♣ B
5	♦ 9	♦ <u>B</u>	♦ 5	♦ 6
6	♥ 6	♥ 9	♥ 10	♥ <u>B</u>
7	♦ 3 ¹	♦ 8	♣ 3	♦ <u>K</u>
8	♦ 2	♦ <u>D</u>	♣ 6	♦ 7

1) ulige antal fra starten (5).

Situationen efter stik nr. 8 er:



På ♦ E må øst kaste enten en ♥, der giver syd rest i denne farve, eller kaste en ♣, der giver nord 2 (3) stik i den farve.

Lilleslem

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♥	P	2 U ¹	P
3 ♣ ²	P	4 U ³	P
5 ♥ ⁴	P	6 ♥	alle P

- 1) 4 ♥, Bekkasin
- 2) Minimum
- 3) RCK
- 4) 2 E, ikke ♥ D

Giver: Syd ♠ 3
 Zone: ingen ♥ K D B 10 9 6
 ♦ K B 7
 ♣ E 9 3

♠ E 10 7 5 ♥ 3 ♦ 10 8 6 2 ♣ B 6 4 2	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">V</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S</td></tr> </table>		N	V			Ø		S	♠ K 6 4 2 ♥ 2 ♦ D 5 4 3 ♣ K 10 8 5	
	N										
V											
	Ø										
	S										
	♠ D B 9 8 ♥ E 8 7 5 4 ♦ E 9 ♣ D 7										

Udspil: ♠ E.

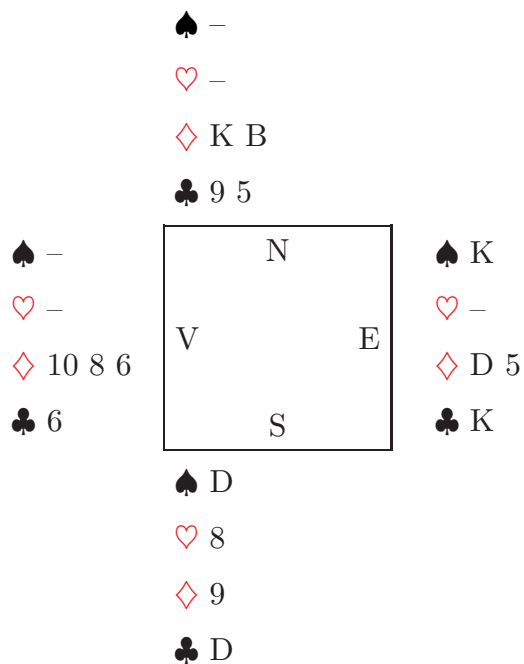
Det er en god gammel regel at trække sit es mod en lilleslem. Vest fortsætter med ♣ B, så han ligner en, der ikke har kongen. Hvad nu?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♠ <u>E</u>	♠ 3	♠ 2 ¹	♠ 8
2	♣ 2	♣ <u>E</u>	♣ 8 ²	♣ 7
3	♥ 3	♥ <u>K</u>	♥ 2	♥ 4
4	♣ 4	♥ D	♣ 5	♥ <u>E</u>
5	♠ 5	♥ <u>B</u>	♠ 4	♠ 9
6	♣ 6	♥ 6	♣ 10	♥ <u>7</u>
7	♠ 7	♥ <u>10</u>	♠ 6	♠ B
8	♠ 10	♥ <u>9</u>	♦ 3	♥ 5
9	♦ 2	♦ 7	♦ 4	♦ <u>E</u>
10	♦ 6	♣ 7	♠ K?	♥ <u>8</u>
11	♦ 8	♣ 9	♦ 5	♠ <u>D</u>
12	♦ 10	♦ <u>K</u>	♦ D	♦ 7
13	♣ J	♠ <u>B</u>	♣ K	♣ D

- 1) invitation til ♣.
- 2) lige antal.

Situationen efter stik nr 9 er:



Det er vanskeligt for øst at finde det rigtige forsvar i stik 10, at opgive ♦-holdet!
Efter afkastet af ♠ K, squeezer ♠ D øst.

Godt offer?

		Meldinger			
		Nord	Øst	Syd	Vest
Giver: Nord	♠ 9 8 3 2	P	P	1 ♠	P
Zone: ingen	♥ E K 6 3	3 ♥ ¹	P	3 ♠ ²	P
	♦ K B 4 3	3 U ³	P	4 ♦ ⁴	P
	♣ 4	4 ♥ ⁴	P	6 ♠	alle P
		¹ 11 hp, 4 ♠, ubek singleton			
		² ? singleton			
		³ ♣			
		⁴ cuebid			

♠ 7 5 4	N V Ø S	♠ D
♥ 8 2		♥ D 9 7 4
♦ D 9 8 7 2		♦ 10 6
♣ K 7 5		♣ E B 10 8 6 3
	♠ E K B 10 6	
	♥ B 10 5	
	♦ E 5	
	♣ D 9 2	

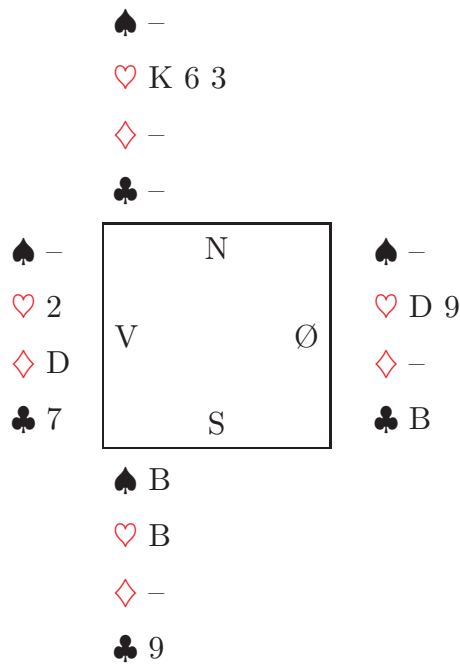
Udspil: ♥ 8

Spil:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♥ 8	♥ <u>E</u>	♥ 4 ¹	♥ 5
2	♣ 5 ²	♣ 4	♣ <u>E</u>	♣ 2
3	♣ K	♠ <u>2</u>	♣ 10	♣ D
4	♠ 4 ³	♠ 3	♠ D	♠ <u>E</u>
5	♠ 5	♠ <u>8</u>	♣ 6 ⁴	♠ 6
6	♠ 7	♠ 9	♣ 3	♠ <u>K</u>
7	♦ 7 ²	♦ 3	♦ 6 ⁴	♦ <u>E</u>
8	♦ 2	♦ <u>B</u>	♦ 10	♦ 5
9	♦ 8	♦ <u>K</u>	♣ 8	♥ 10
10	♦ 9	♦ 4	♥ 7	♠ <u>10</u>
11	♥ 2	♥ 3	?	♠ <u>B</u>

- 1) Interesse for farven.
- 2) Ulige antal.
- 3) Ingen markering i trumf.
- 4) Lige antal (oprindelig).

Situationen efter stik nr. 10 er:



Hvis Øst kaster en ♥, så får Nord 2 stik i denne f, og hvis Øst kaster sin ♣ B, så får Syd stik på ♣ 9.

Jacoll

		Meldinger			
		Syd	Vest	Nord	Øst
Giver: Syd	♠ K 9 8 7	P	P	1 ♣	P
Zone: ingen	♥ K B	1 ♠	P	2 U ¹	P
	♦ E K 9	3 ♣ ²	P	4 ♠	D
	♣ E 7 4 3	alle P			
		¹ Jacoll			
		² minimum			

♠ 6	U		♠ E D B 10
♥ 9 8 6 3	V	Ø	♥ 10 5 4 2
♦ 10 6 5	S		♦ B 7
♣ K 10 9 8 2			♣ D B 5

♠ 5 4 3 2	
♥ E D 7	
♦ D 8 4 3 2	
♣ 6	Udspil: ♥ 9

Spillet:

	Øst	Syd	Vest	Nord
1	♥ 5 ¹	♥ 7	♥ 9	<u>♥ K</u>
2	♦ 7	♦ 2	♦ 5 ²	<u>♦ E</u>
3	♣ 5 ²	♣ 6	♣ 9 ²	<u>♣ E</u>
4	♣ B	♠ 2	♣ 2	♣ 3
5	♦ B	♦ 3	♦ 6	<u>♦ K</u>
6	♣ D	♠ 3	♣ 8	♣ 4
7	♥ 2	<u>♥ E</u>	♥ 3	♥ B
8	♥ 4	<u>♥ D</u>	♥ 6	♣ 7
9	<u>♠ 10</u>	♠ 4	♠ 6	♠ 7

1) Ingen interesse for f. 2) Ulige antal.
 Fortsættelsen afhænger af øst:

A: Øst		Syd	Vest	Nord	B: Øst		Syd	Vest	Nord
10	♥ 10	<u>♠ 5</u>	♥ 8	♦ 9	10	<u>♠ E</u>	♠ 5	♥ 8	♠ 8
11	<u>♠ B</u>	♦ 4	♦ 10	♠ 8	11	♥ 10	♦ 4	♦ 10	<u>♠ 9</u>
12	<u>♠ E</u>	♦ 8	♣ 10	♠ 9	12	♠ B	♦ 8	♣ 10	<u>♠ K</u>
13	♠ D	♦ D	♣ K	<u>♠ K</u>	13	<u>♠ D</u>	♦ D	♣ K	♦ 9

C: Øst		Syd	Vest	Nord
10	♠ D	♠ 5	♥ 8	<u>♠ K</u>
11	<u>♠ B</u>	♦ D	♦ 10	♦ 9
12	<u>♠ E</u>	♦ 4	♣ 10	♠ 8
13	♥ 10	♦ 8	♣ K	<u>♠ 9</u>

Strip squeeze

		Meldinger			
		Syd	Vest	Nord	Øst
Giver: Syd	♠ B 10 3 2	P	1 ♥	P	1 ♠
Zone: Ingen	♥ K B 7 3	P	2 ♣	P	2 ♦ ¹
	♦ 10 9 5	P	2 U	P	3 U
	♣ D 7	P	P	P	
		1) 4. f			

♠ K 4	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> V Ø </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> S </div>	♠ E D 9 6	
♥ 10 9 5 4 2		♥ 8 6	
♦ E 3		♦ K D 8 6 2	
♣ E B 5 4		♣ 6 3	

♠ 8 7 5	
♥ E D	
♦ B 7 4	
♣ K 10 9 8 2	Udspil: ♥ 3

Efter meldingerne spiller nord en ♥ til syds es og dame. Uden flere ♥ tilbage fortsætter syd med ♣. Nu kan vest tage 10 stik.

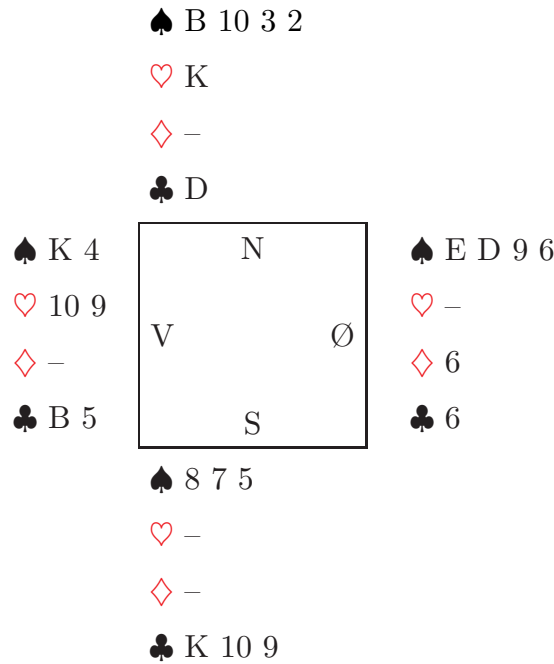
Hvordan?

Spillet:

	Nord	Øst	Syd	Vest
1	♥ 3	♥ 6	♥E	♥ 2
2	♥ 7	♥ 8	♥D	♥ 4
3	♣ 7	♣ 3	♣ 9 ¹	♣E
4	♦ 5 ²	♦ 2	♦ 7 ²	♦E
5	♦ 9	♦K	♦ 4	♦ 3
6	♦ 10	♦D	♦ B	♥ 5
7	♥ B	♦8	♣ 2	♣ 4
8	♣ D	♦6	♣ 8	♥ 9
9	♠ 2 ³	♠ 6	♠ 5 ²	♠K
10	♠ 10	♠E	♠ 7	♠ 4
11	♠ 3	♠D	♠ 8	♥ 10
12	♥ K	♣ 6	♣K	♣ 5
13	♠ B	♠ 9	♣ 10	♣B

- 1) 0 eller 2 højere.
- 2) Ulige antal.
- 3) Lige antal.

Situationen efter stik nr. 7 er



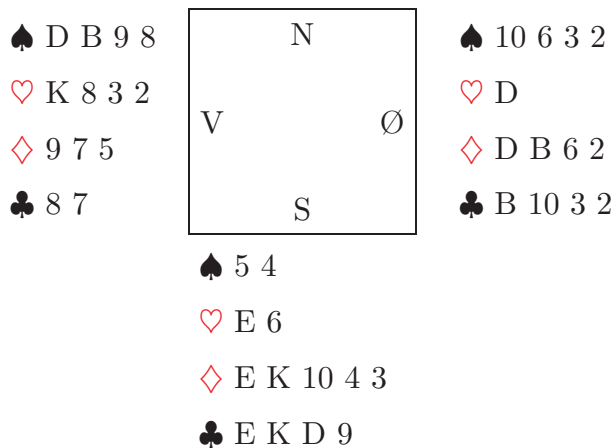
♦ 6 squeezer nord i ♠, ♥ og ♣ (for at beskytte syds K).

Manglende topkort

Meldinger

Nord	Øst	Syd	Vest
2 ♦ ¹	P	2 U ²	P
3 ♣ ³	P	3 ♦ ⁴	P
3 ♠ ⁵	P	6 ♥	alle P

Giver: Nord ♠ E K 7
 Zone: Ell ♥ B 10 9 7 5 4
 ♦ 8
 ♣ 6 5 4



Udspil: ♠ D.

Vest spiller ♠ D. Syd håber på en honnør anden hos øst. Så han tager udspillet med sin K og spiller ♥ B fra bordet. ♥ D fra øst er OK, og syd fortsætter med ♥ 6 til nords 10, men øst kan ikke bekende. Hvad nu?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♠ D	♠ <u>K</u>	♠ 2 ¹	♠ 4
2	♥ 2 ²	♥ B	♥ D	♥ <u>E</u>
3	♥ 3	♥ <u>10</u>	♠ 3	♥ 6
4	♦ 5 ³	♦ 8	♦ 2 ²	♦ <u>E</u>
5	♦ 7	♥ <u>4</u>	♦ 6	♦ 3
6	♣ 7	♣ 4	♣ 2	♣ <u>E</u>
7	♦ 9	♥ <u>5</u>	♦ B	♦ 4
8	♣ 8	♣ <u>5</u>	♣ 3	♣ <u>K</u>
9	♥ <u>K</u>	♠ 7	♦ D	♦ K
10	♠ <u>8</u>	♠ <u>E</u>	♠ 6	♠ 5
11	♥ 8	♥ <u>9</u>	♠ 10	♣ 9
12	♠ 9	♣ 6	♣ 10	♣ <u>D</u>
13	♠ B	♥ <u>7</u>	♣ B	♦ <u>10</u>

1) Interesse i forventning om DB9 hos vest. 2) Lige antal. 3) Ulige antal.
 eller, hvis vest afslår at trumfe højt,

	Vest	Nord	Øst	Syd
9	♠ 8	♠ 7	♦ D	♦ <u>K</u>
10	♠ 9	♣ 6	♠ 6	♦ <u>10</u>
11	♠ B	♠ E	♣ 10	♣ <u>D</u>
12	♥ <u>K</u>	♥ 7	♣ B	♣ 9
13	♥ 8	♥ <u>9</u>	♠ 10	♠ 5

OSTOT

Meldinger

Giver: Øst ♠ E 9 8

Zone: Ingen ♥ -

♦ K D B 10 9 7 6 3

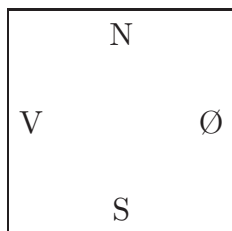
♣ D 7

♠ K 7 3 2

♥ E B 4

♦ E 2

♣ K 6 5 3



♠ B 10 5

♥ 9 7 6 5 2

♦ 8 5 4

♣ 9 4

♠ D 6 4

♥ K D 10 8 3

♦ -

♣ E B 10 8 2

Øst Syd Vest Nord

P 1 ♥ D 2 ♣¹

P 2 ♦ P 5 ♦

P P P

1) OSTOT til ♦.

Udspil: ♦ E

Vest spiller $\diamond E$ og fortsætter med sin anden \diamond for ikke at give et stik væk. Men hvordan skal syd vinde sin kontrakt?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	$\diamond E$	$\diamond 3$	$\diamond 4$	$\heartsuit 3$
2	$\diamond 2$	$\diamond 9$	$\diamond 5$	$\spadesuit 4$
3	$\spadesuit 2$	$\diamond 10$	$\diamond 8$	$\heartsuit 8$
4	?	$\clubsuit 7!$	$\clubsuit 4$	$\clubsuit 10$

I stik 4 kan vest vælge mellem at tage sin $\clubsuit K$ og tillade nord at kaste sine \spadesuit -tabere på $\clubsuit B$ og 8 og at give syd den ekstra indkomst til at trumpknibe vests $\heartsuit E$.

I første tilfælde går det:

	Vest	Nord	Øst	Syd
4	$\clubsuit K$	$\clubsuit 7!$	$\clubsuit 4$	$\clubsuit 10$
5	$\clubsuit 3$	$\clubsuit D$	$\clubsuit 9$	$\clubsuit E$
6		$\spadesuit 8$		$\clubsuit B$
7		$\spadesuit 8$		$\clubsuit 8$

I det andet går det:

	Vest	Nord	Øst	Syd
4	$\clubsuit 3$	$\clubsuit 7!$	$\clubsuit 4$	$\clubsuit 10$
5	$\heartsuit E$	$\diamond 6$	$\heartsuit 2$	$\heartsuit K$
6	$\clubsuit 5$	$\clubsuit D$	$\clubsuit 9$	$\clubsuit E$
7	$\heartsuit 4$	$\spadesuit 8$	$\heartsuit 5$	$\heartsuit D$

Pointen er at nå syds hånd to gange i det tilfælde, at vest holder sin K tilbage.

Uheldigt udspil?

Giver: Øst	$\spadesuit E K 10 9 2$			Meldinger								
Zone: Ingen	$\heartsuit 7 3 2$			Øst Syd Vest Nord								
	$\diamond K 5 3 2$			P 1 \clubsuit P 1 \spadesuit								
	$\clubsuit 9$			P 1 U P 2 \spadesuit								
				alle P								
$\spadesuit D B 7 4 3$	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		$\spadesuit -$	
	N											
V		Ø										
	S											
$\heartsuit K 5 4$		$\heartsuit D B 9 8 6$										
$\diamond E$		$\diamond 10 9 7 6 4$										
$\clubsuit K B 4 2$		$\clubsuit 10 8 5$										
	$\spadesuit 8 6 5$											
	$\heartsuit E 10$											
	$\diamond D B 8$											
	$\clubsuit E D 7 6 3$											
				Udspil: $\diamond E$								

Vest spiller sin singleton $\diamond E$ og fortsætter med en \heartsuit .
Men hvordan får syd 9 stik?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	$\diamond E$	$\diamond 2$	$\diamond 9^1$	$\diamond 8$
2	$\heartsuit 4$	$\heartsuit 2$	$\heartsuit B$	$\heartsuit E$
3	$\spadesuit 3$	$\diamond 3$	$\diamond 6$	$\diamond D$
4	$\heartsuit K$	$\heartsuit 3$	$\heartsuit 6$	$\heartsuit 10$
5	$\heartsuit 5$	$\heartsuit 7$	$\heartsuit D$	$\spadesuit 5$
6	$\spadesuit 4$	$\spadesuit K$	$\heartsuit 8$	$\spadesuit 6$
7	$\clubsuit 2$	$\clubsuit 9$	$\clubsuit 5$	$\clubsuit E$
8	$\spadesuit B$	$\spadesuit E$	$\heartsuit 9$	$\spadesuit 8$
9	$\spadesuit D$	$\spadesuit 10$	$\diamond 4$	$\clubsuit 3$

1) Invitation til \heartsuit (ulige stor styrvolt).

I stik 10 har vest valget mellem enten at fortsætte med $\spadesuit 7$ eller at skifte til $\clubsuit K$.
I første tilfælde går det:

	Vest	Nord	Øst	Syd
10	$\spadesuit 7$	$\spadesuit 9$	$\clubsuit 8$	$\clubsuit 6$
11	$\clubsuit 4$	$\diamond 5$	$\diamond 7$	$\diamond B$
12	$\clubsuit B$	$\spadesuit 2$	$\clubsuit 10$	$\clubsuit 7$
13	$\clubsuit K$	$\diamond K$	$\diamond 10$	$\clubsuit D$

I andet tilfælde:

	Vest	Nord	Øst	Syd
10	$\clubsuit K$	$\spadesuit 2$	$\clubsuit 8$	$\clubsuit 6$
11	$\spadesuit 7$	$\spadesuit 9$	$\clubsuit 10$	$\clubsuit 7$
12	$\clubsuit 4$	$\diamond 5$	$\diamond 7$	$\diamond B$
13	$\clubsuit B$	$\diamond K$	$\diamond 10$	$\clubsuit D$

Pointen er at eliminere vests \heartsuit og \diamond for at slutspille ham på hans $\spadesuit D$.

Vadesten til slem

Meldinger

Vest	Nord	Øst	Syd
2 \diamond ¹	P	2 \heartsuit ²	3 \clubsuit ³
P	2 \diamond	P	3 \spadesuit
P	3 U	P	4 U ⁴
P	5 \clubsuit ⁵	P	5 \heartsuit ⁶
P	5 U ⁷	P	6 \spadesuit
P	P	P	

- 1) Multi
- 2) Relæ
- 3) 17+ p
- 4) RKC
- 5) 1 E
- 6) ? K
- 7) 1 K

Giver: Vest \spadesuit 9 8 5
 Zone: ingen \heartsuit K 9 4
 \diamond E 8 4 3
 \clubsuit D 9 6

\spadesuit 2	N V Ø S	\spadesuit K 7 3
\heartsuit D B 10 7 3 2		\heartsuit 5
\diamond D 9 7		\diamond B 10 6 5 2
\clubsuit 10 7 4		\clubsuit K 8 5 3
	\spadesuit E D B 10 6 4	
	\heartsuit E 8 6	
	\diamond K	
	\clubsuit E B 2	

Udspil: \heartsuit D.

Vest spiller sin \heartsuit D.

Fra meldingen ved S, at der er 6 \heartsuit s hos vest, så he kan ikke tøve med at bruge sin eneste indkomst på bordet, \heartsuit K. I det mindste kan den bruges til at fange en eventuelt velplaceret \spadesuit K. Men hvordan får han indgang til det dejlige \diamond E?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♥ D	<u>♥K</u>	♥ 5	♥ 6
2	♠ 2	<u>♠9</u>	♠ 3	♠ 4
3	♥ 2	♠ 8	♠ K	<u>♠E</u>
4	♥ 3	♠ 5	♠ 7	<u>♠D</u>
5	♣ 4	♣ 6	♣ 3 ¹	<u>♣B</u>
6	♣ 7	♣ 9	♣ 5	<u>♣E</u>
7	♥ 7	♥ 4	♦ 2	<u>♥E</u>
8	♦ 7	♥ 9	♦ 5	<u>♠B</u>
9	♣ 10	♦ 3	♦ 6	<u>♠10</u>
10	♦ 9 ²	♣ D	♦ 10 ³	<u>♠6</u>
11	♦ D	<u>♦E</u>	♦ B	♦ K
12		<u>♦8</u>		
13		<u>♦4</u>		

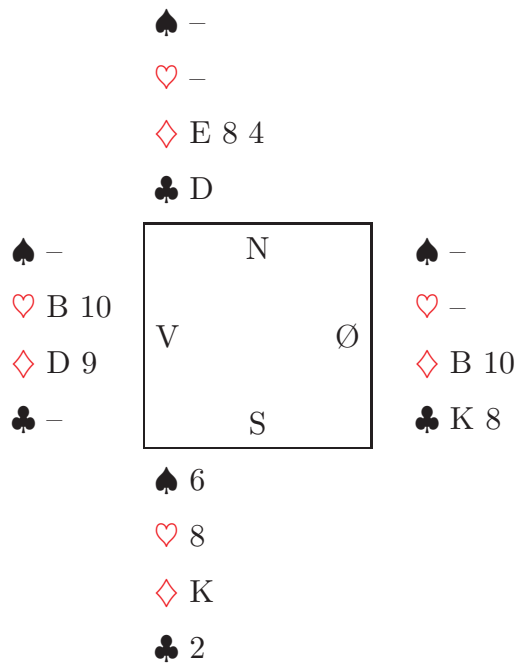
¹ Hvis øst tager sin ♣ K, så bliver ♣ D indkomst til ♦ E.

² Hvis vest kaster en ♥, bliver han slutspillet på sin sidste ♥ til at give det sidste stik til nord på ♦ E.

³ Hvis øst kaster en ♣, bliver han slutspillet på sin sidste ♣ til at give det sidste stik til nord på ♦ E.

Men presset til at undgå at blive slutspillet ender de med at give nord også det sidste stik på ♦ 4.

In stik 10 queezer syd på det groveste med sit spil af ♠ 6. Situationen er:



Strip squeeze

		Meldinger												
		Syd	Vest	Nord	Øst									
Giver: Syd	♠ K 8 7	1 ♦	P	2 U	P									
Zone: ingen	♥ D 6	4 ♦ ¹	P	4 ♥ ²	P									
	♦ K D 10 2	5 ♦	P	P	P									
	♣ D 8 7 6	1) RKC												
		2) 1 E												
♠ 5 4 3 ♥ E K 7 4 3 ♦ 7 5 4 ♣ 10 5	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ 10 9 6 2 ♥ B 10 9 5 2 ♦ – ♣ K B 4 3			
	N													
V		Ø												
	S													
	♠ E D B													
	♥ 8													
	♦ E B 9 8 6 3													
	♣ E 9 2													
					Udspil: ♥ K									

Vest forsøger at inkassere sine ♥-stik.
 Hvordan får syd 11 stik?

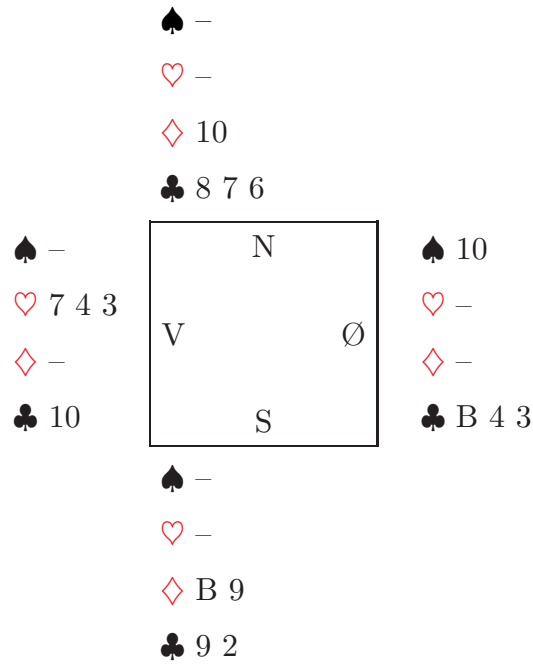
Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♥ <u>K</u>	♥ 6	♥ 5 ¹	♥ 8
2	♥ E	♥ D	♥ 2	♦ <u>3</u>
3	♦ 4	♦ 2	♥ 9	♦ <u>E</u>
4	♦ 5	♦ <u>K</u>	♥ 10	♦ 6
5	♦ 7	♦ <u>D</u>	♥ B	♦ 8
6	♣ 5	♣ D	♣ K	♣ <u>E</u>
7	♠ 3 ¹	♠ <u>K</u>	♠ 2 ²	♠ B
8	♠ 4	♠ 7	♠ 9	♠ <u>E</u>
9	♠ 5	♠ 8	♠ 6	♠ <u>D</u>
10	♣ 10	♣ 6	?	♣ 2

1) Ulige antal.

2) Lige antal.

Situationen efter stik nr. 9 er



Øst har valget mellem at lade vest beholde stikket og spille choice to leave de stik vid vest to lead ♥ til dobbelt renonce og at stikke og dermed rejse ♣ 9, så han selv må give den et stik eller spille ♠ 10 til dobbelt renonce.

Den farlige hånd

		Meldinger	
Giver: Syd	♠ D 4	Syd	Vest Nord Øst
Zone: ingen	♥ 8 5 4	2 ♣ ¹	P P P
	♦ 5 4 3	2 ♠	P P P
	♣ B 9 7 3 2	1) 20+ hp	
		2) højst 1 kontrol	
♠ B 10 8 3 ♥ K D 7 6 ♦ K D 10 7 ♣ 8	N V Ø S	♠ 7 5 ♥ 9 3 ♦ 9 8 6 2 ♣ E D 10 6 4	
	♠ E K 9 6 2		
	♥ E B 10 2		
	♦ E B		
	♣ K 5		Udspil: ♣ 8

Vest spiller sin singleton ♣ 8 til sin makkers E og trumfer ♣ returnen. Han fortsætter med ♦ K.

Kan syd overhovedet få 8 stik?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♣ 8	♣ 2	<u>♣ E</u>	♣ 5
2	<u>♠ 3</u>	♣ 3	♣ 4	♣ K
3	♦ K	♦ 3	♦ 2 ¹	<u>♦ E</u>
4	♠ 8	<u>♠ D</u>	♠ 5	♠ 2
5	♠ 10	♠ 4	♠ 7	<u>♠ K</u>
6	♠ B	♣ 7	♣ 6	<u>♠ E</u>
7	<u>♦ D</u>	♦ 4	♦ 6	<u>♦ B</u>

1) Lige antal.

I stik 8 har vest valget mellem at fortsætte med ♦ 10 eller med ♦ 7. In begge tilfælde kaster syd ♥ 2 på ♦ 10.

I første fald går det:

	Vest	Nord	Øst	Syd
8	<u>♦ 10</u>	♦ 5	♦ 8	♥ 2
9	♦ 7	♣ 9	♦ 9	<u>♠ 6</u>
10	<u>♥ D</u>	♥ 4	♥ 3	♥ B
11	♥ 6	♥ 5	♥ 9	<u>♥ 10</u>
12				<u>♥ E</u>
13				<u>♠ 9</u>

I andet fald går det:

	Vest	Nord	Øst	Syd
8	♦ 7	♦ 5	♦ 8	<u>♠ 6</u>
9	<u>♥ D</u>	♥ 4	♥ 3	♥ B
10	<u>♦ 10</u>	♣ 9	♦ 9	♥ 2
11	♥ 6	♥ 5	♥ 9	<u>♥ 10</u>
12				<u>♥ E</u>
13				<u>♠ 9</u>

Tidligt slutspillet

		Meldinger																	
		Øst	Syd	Vest	Nord														
Giver: Øst	♠ E B 2	1 ♣	P	P	D														
Zone: ingen	♥ E 10 9 2	P	P	1 ♠	2 ♠ ¹														
	♦ E B 9 8 7	P	3 ♦	P	4 ♦														
	♣ 4	P	5 ♦	alle P															
		1) Michael.																	
♠ K 10 9 7 6 5 3	<table style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">V</td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S</td><td style="width: 50%;"></td></tr> </table>		N					V		Ø					S		♠ 8 4	♥ K B 7 3	♦ K 4
	N																		
V		Ø																	
	S																		
♥ 8 6 5		♣ E B 7 6 5																	
♦ 10 3																			
♣ 8																			
	♠ D																		
	♥ D 4																		
	♦ D 6 5 2																		
	♣ K D 10 9 3 2																		
				Udspil: ♣ 8															

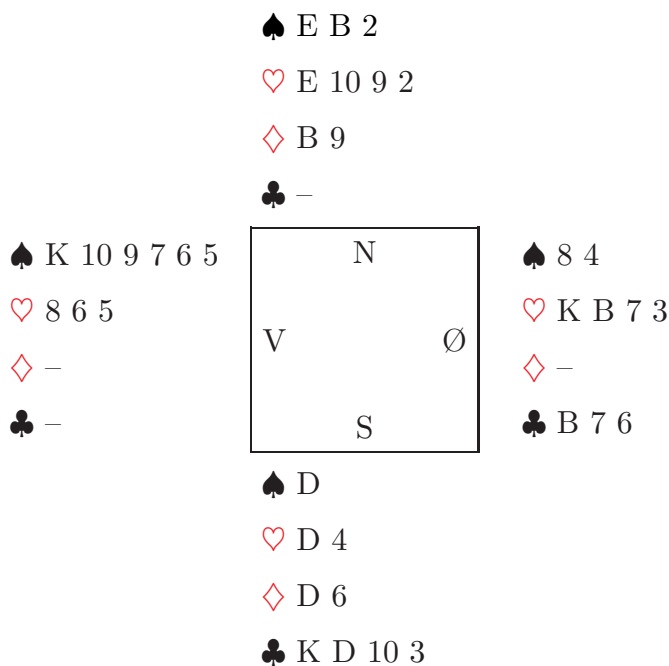
♣ 8 er så god som nogen. Fortsættelsen med en ♣ reducerer den lange trumf uden omkostninger.

Hvordan får syd 11 stik?

Spillet:

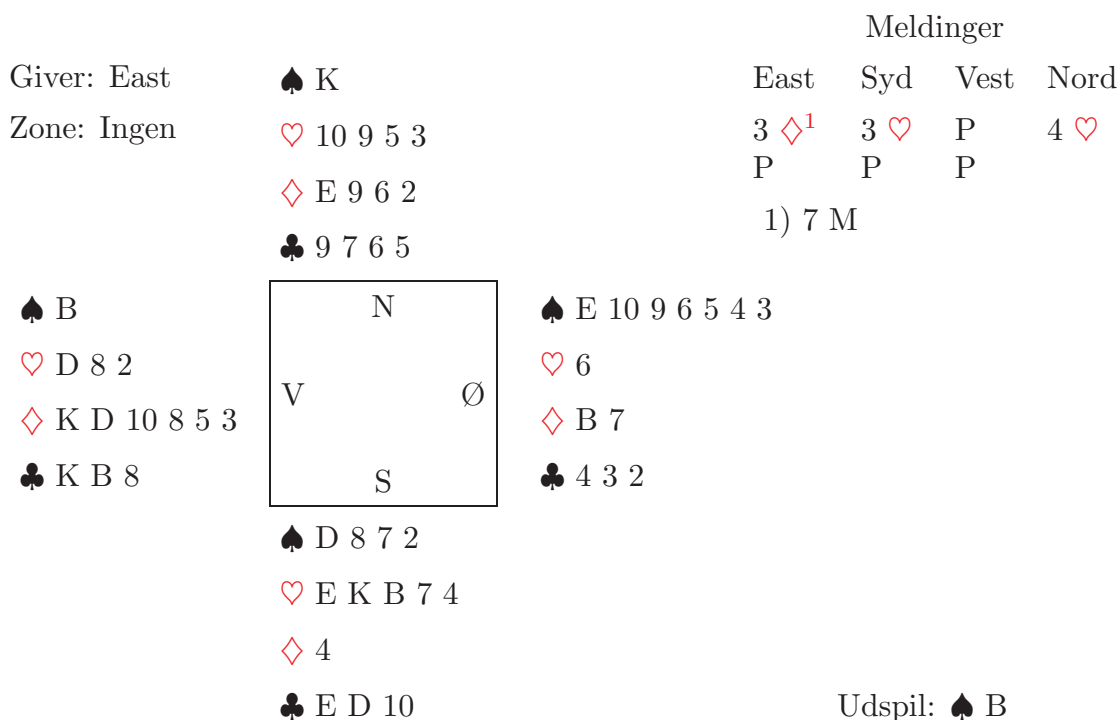
	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♣ 8	♣ 4	<u>♣ E</u>	♣ 2
2	♦ 3	<u>♦ 7</u>	♣ 5	♣ 9
3	♦ 10	<u>♦ E</u>	♦ 4	♦ 2
4	♠ 3	♦ 8	<u>♦ K</u>	♦ 5
5	♠ K	<u>♠ E</u>	♠ 8	♠ D
6	♠ 5	<u>♠ B</u>	♠ 4	♥ 4
7	♠ 6	♠ 2	♥ 3	<u>♦ 6</u>
8	♠ 7	♥ 2	♣ 6	<u>♣ K</u>
9	♠ 9	♥ 9	♣ 7	<u>♣ D</u>
10	♠ 10	<u>♦ 9</u>	♣ B	♣ 3
11	♥ 5	<u>♥ E</u>	♥ 7	♥ D
12	♥ 6	<u>♥ 10</u>	♥ B	<u>♦ D</u>
13	♥ 8	<u>♦ B</u>	♥ K	♣ 10

Situationen efter stik nr. 4 er



Øst forærer stik væk ved at spille ud i ♣ eller ♥. Så han spiller en ♠, der tillader syd at tage sine høje ♣ og krydtrumfe.

Optimistic game?



Vest spiller ♠ B til østs ♠ E, og øst returnerer en ♣ til syds ♣ 10 og vests ♣ B. Nu forsøger vest at rejse et ♦-stik ved at spille sin ♦ K til nordts ♦ E.

Hvordan kan syd vinde sin udgang?

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♠ B	♠ K	♠ <u>E</u>	♠ 2
2	<u>♣ B</u>	♣ 5	♣ 4	♣ 10
3	♦ K	<u>♦ E</u>	♦ 7	♦ 4
4	♦ 3	♦ 2	♦ B	<u>♥ 4</u>
5	<u>♥ D</u>	♣ 6	♠ 3 ¹	♠ 7
6	♦ D	♦ 6	♠ 4	<u>♥ B</u>
7	♥ 2	♥ 3	♥ 6	<u>♥ E</u>
8	♦ 5	<u>♥ 5</u>	♠ 5	♠ 8
9	♥ 8	♥ 9	♠ 6	<u>♥ K</u>
10	♦ 8	♣ 7	♠ 9	<u>♠ D</u>
11	♣ 8?	<u>♥ 10</u>	♠ 10	♥ 7
12	♣ K	♣ 9	♣ 2	<u>♣ E</u>
13	♦ 10	♦ 9	♣ 3	<u>♣ 10</u>

1) Ulige antal (oprindelig).

I stik 11 er vest squeezeet i ♣ og ♦.

Hvis vest afslår at tage sin ♥ D i stik 5, (eller 7), går spillet som følger:

	Vest	Nord	Øst	Syd
5	♦ 5	<u>♥ 3</u>	♠ 3 ¹	♠ 7
6	♦ 8	♦ 6	♠ 4	<u>♥ B</u>
7	♦ 10	<u>♥ 5</u>	♠ 4	♠ 8
8	♦ D	♦ 9	♠ 6	<u>♥ 7</u>
9	♥ 2	♥ 9	♥ 6	<u>♥ E</u>
10	♥ 8	♥ 10	♠ 9	<u>♥ K</u>
11	<u>♥ D</u>	♣ 6	♠ 10	♠ D
12	♣ K	♣ 7	♣ 2	<u>♣ E</u>
13	♣ 8	♣ 9	♣ 3	<u>♣ 10</u>

Trumfningen af ♠ D slutspiller vest i ♣. 4 ♠ går 2 ned, doublet er det kun 300 p.

Hvem skal ofre?

Giver: Syd ♠ 8

Zone: Ingen ♥ K 10 8

♦ 9

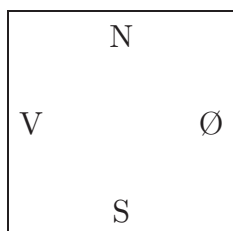
♣ E K 9 8 7 4 3 2

♠ K D 9 7 5

♥ B 7 4 2

♦ E D B

♣ D



♠ E 6

♥ E D 9 6 5

♦ K 6 5 4 3

♣ B

♠ B 10 4 3 2

♥ 3

♦ 10 8 7 2

♣ 10 6 5

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♥	1 ♠	2 ♠ ¹	4 ♥ ¹
5 ♦	D	5 ♥	5 ♠!
D	P	P	P

1) støtte og singleton.

Udspil: ♣ K

5 ♥ kan utvivlsomt vinde, så 5 ♠ er et korrekt offer, da den kun behøver at gå 1 ned.

Helt efter bogen

♠ 8

♥ K 10 8

♦ 9

♣ E K 9 8 7 4 3 2

♠ E K 8

♥ D B 5 3

♦ D 8 6

♣ D 10 5

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
1 U	P	2 ♣ ¹	P
2 \diamond^2	P	2 ♠ ³	P
3 U	alle P		
	1) Stayman.		
	2) Relæ.		
	3) 4 \heartsuit .		

Giver: Syd ♠ 8
 Zone: Ingen \heartsuit K 10 8
 \diamond 9
 ♣ E K 9 8 7 4 3 2

♠ 10 9 6 2	N V Ø S	♠ D 7 3
\heartsuit 10 9 8 6		\heartsuit 7 2
\diamond B 9		\diamond K 10 4 3 2
♣ B 9 2		♣ E 7 3
	♠ B 5 4	
	\heartsuit E K 4	
	\diamond E 7 5	
	♣ K 8 6 4	

Udspil: \diamond B

Vest spiller \diamond B.
 Syd tager 11 stik!

Spillet:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	\diamond B	\diamond 6	\diamond 2 ¹	<u>\diamond E</u>
2	\heartsuit 6 ²	\heartsuit 3	\heartsuit 2 ²	<u>\heartsuit E</u>
3	\heartsuit 8	\heartsuit 5	\heartsuit 7	<u>\heartsuit K</u>
4	♣ 9 ³	♣ 10	<u>♣ E</u>	♣ 4
5	\diamond 9	\diamond 8	<u>\diamond K</u>	\diamond 5
6	\heartsuit 9	<u>\diamond D</u>	\diamond 3 ⁴	\diamond 7
7	\heartsuit 10	<u>\heartsuit D</u>	♣ 3	\heartsuit 4
8	♠ 2	<u>\heartsuit B</u>	\diamond 4	♠ 4
9	♠ 6	<u>♠ K</u>	♠ 3	♠ 5
10	♠ 9	<u>♠ E</u>	♠ 7	♠ B
11	♣ 2	<u>♣ D</u>	♣ 7	♣ 6
12	♣ B	♣ 5	\diamond 10	<u>♣ K</u>
13	♠ 10	♠ 8	♠ D	<u>♣ 8</u>

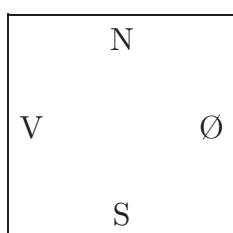
- 1) Interesse for farven.
- 2) Lige antal.
- 3) Ulige antal.
- 4) Interesse for ♠.

Farlig dobling

Giver: Syd
Zone: ingen

♠ B 4
♥ 7 6 5 4
♦ 10 9 8 7 2
♣ A 8

♠ 10 8 6 5
♥ –
♦ B 6 5
♣ B 9 7 6 5 3



♠ E K 9 3
♥ K B 9 8
♦ E D 3
♣ K D

♠ D 7 2
♥ E D 10 3 2
♦ K 4
♣ 10 4 2

Bidding

Syd	Vest	Nord	Øst
2 ♦ ¹	P	2 ♠ ²	P
2 U ³	P	3 ♣ ⁴	P
3 ♦ ⁴	P	3 ♠ ⁴	P
4 ♥	P	P	D
P	P	P	

¹ Multi

² viser interesse for ♥

³ 22–23 hp

⁴ Stayman

Udspil: ♣ 3

Løsning:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♣ 3	♣ <u>E</u>	♣ 4	♣ D
2	♦ 6	♦ 2	♦ 4	♦ <u>D</u>
3	♠ 5	♠ 4	♠ 2	♠ <u>E</u>
4	♠ 6	♠ B	♠ 7	♠ <u>K</u>
5	♠ 8	♥ <u>4</u>	♠ D	♠ 3
6	♣ 5	♥ 5	♥ <u>E</u>	♥ 8
7	♣ 6	♣ 8	♣ 2	♣ <u>K</u>
8	♦ 5	♦ 7	♦ K	♦ <u>E</u>
9	♠ 10	♥ 6	♥ <u>10</u>	♠ 9
10	♣ 7	♥ 7	♥ 2	♥ <u>9</u>
11	♦ <u>B</u>	♦ 8	♣ 10	♦ 3
12	♣ B	♦ 9	♥ 3	♥ <u>B</u>
13	♣ 9	♦ 10	♥ D	♥ <u>K</u>

Forbindelsen til bordet

Giver: Vest ♠ 9 8 6 5 2

Zone: ingen ♥ 7 6 5

 ♦ E B 6 4

 ♣ 4

		N	
V			Ø
		S	

♠ B 10 4

♥ E

♦ 10 8 5

♣ K B 10 8 6 5

♠ K D 7 3

♥ D B 9 2

♦ 7 3

♣ 9 7 2

♠ E

♥ K 10 8 4 3

♦ K D 9 2

♣ E D 3

Bidding

Vest	Nord	Øst	Syd
P	P	1 ♣	1 ♥
1 ♠	P	P	2 ♦
2 ♠	3 ♦	P	3 U
P	P	P	

Udspil: ♠ 3

Løsning:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♠ 3	♠ 2	♠ 10	<u>♠ E</u>
2	♦ 3	<u>♦ B</u>	♦ 5	♦ 9
3	♥ 2	♥ 5	<u>♥ E</u>	♥ 3
4	♠ 7	♠ 5	<u>♠ B</u>	♣ 3
5	<u>♠ D</u>	♠ 6	♠ 4	♥ 4
6	♦ 7	<u>♦ E</u>	♦ 8	♦ D
7	<u>♠ K</u>	♠ 8	♣ 5	♥ 8
8	♥ D	♥ 6	♣ 6	<u>♥ K</u>
9	♣ 2	♦ 4	♦ 10	<u>♦ K</u>
10	♣ 7	<u>♦ 6</u>	♣ 8	♦ 2
11	♣ 9	<u>♠ 9</u>	♣ 10	♥ 10
12	♥ 9	♣ 4	♣ B	<u>♣ D</u>
13	♥ B	♥ 7	♣ K	<u>♣ E</u>