

Spill 1

N/ingen

	E 10	
	E K 5	
	D 9 7 4	
	E 5 4 3	
K 8 5		D Kn 9 6 3 2
Kn 9 7 4 2		10 8
K 10 6 5 3		Kn
-		Kn 10 8 7
	7 4	
	D 6 3	
	E 8 2	
	K D 9 6 2	

Meldinger:	N	Ø	S	V
	1 NT	pass	3 NT	pass rundt

Kommentar: Åpning 1 NT (15-17). Syd er ikke interessert i å høre om majorfarger men melder 3 NT direkte med 11 hp.

Utspill: Spar dame. Vi spiller ut toppen av en sekvens med tre eller flere i rekkefølge eller to med nieren i tillegg.

Spill: Nord teller åtte sikre stikk. Kløver er den fargen vi lettest kan få ekstra stikk i. Spill esset først for å gardere mot fire kort hos Øst. På liten kløver etter esset kan Øst sette i tieren, men da stikker vi med damen, spiller hånden inn igjen på hjerter og spiller ny kløver. Da har vi saks over Østs Kn – 8.

Vegars kommentar: Legg merke til at 4-0-fordeling i kløver er det eneste som kan true kontrakten, men hvis det er vest som har 4 kløver er det ingen måte å vinne 5 kløverstikk på (prøv selv). Det er bare hvis øst har 4 kløver at vi kan klare det, og da bare ved å ta kløver ess først. Og skulle begge følge på første kløverrunde, er det jo 5 kløverstikk uansett. Vi har (selvfølgelig) ikke stukket med spar Ess før i 2. stikk, men motparten tar 5 sparstikk totalt så fort de kommer inn, så hvis det er Vest som har 4 kløver må vi ta med oss de 8 stikkene vi har, ellers får vi bare 7 (igjen, prøv selv !).

Spill 2

Ø/N-S

K 7 2
D 6 5
E 10 5
E 8 4 2

9 6 3 D Kn 10 8 5
9 8 7 3 K 4
D 8 7 6 Kn 3 2
9 3 K D 10

E 4
E Kn 10 2
K 9 4
Kn 7 6 5

Meldinger: Ø S V N
 1 sp dobl pass 3 NT
 Pass rundt

Kommentar: Syds dobling er opplysende og viser åpningshånd, i de fleste tilfeller 4-kort i den andre majorfargen, i dette tilfelle hjerter. Hvis Syd hadde hatt fem kort i hjerter, ville han meldt 2 hjerter i stedet for å doble. Nord har også åpningshånd og vet da at dere skal til utgang. Uten fire kort i hjerter, men med hold i åpningsfargen meldes 3 NT direkte.

Utspill: Spar dame, høyeste fra sekvens.

Spill: N-S har seks sikre stikk. Det beste stedet å få ekstrastikk er i hjerter ved å ta finessen. Stikk med spar konge på hånden og spill liten hjerter til tieren. Spill ruter til esset og ny liten hjerter. Nå kommer kongen, og du stikker med esset. En hjerter til damen, og når du kommer inn på bordet, står hjerter knekt.

Fare: Hvis du begynner med å spille hjerter dame, kan Øst dekke med kongen, og dermed vokser Vests nier til stikk. Du får da bare åtte.

Vegars kommentar : Legg merke til at hvis øst har 4 hjerter, så er det ingen måte du kan få 4 hjerterstikk på, da kan øst sitte og vente på at damen kommer, for så å stikke. En litt mer forsiktig general vil vel ikke hoppe i 3 NT direkte, men spørre makker med 2 spar om han også skulle ha et hold i spar. Da blir meldingsforløpet slik :

Ø S V N
1 sp dobl pass 2 sp
Pass 2 NT pass 3 NT
Pass rundt

Tenk om makker ikke har et hold, og vest kommer inn og spiller spar gjennom kongen !

Spill 3

Syd/ Ø-V

	E Kn 10	
	7 6 5	
	8 7 6 4	
	8 7 3	
D 9 7 2		8 6 5 4
10 8 4 3		Kn 9
Kn 9 3 2		D 10
D		K Kn 10 9 5
	K 3	
	E K D 2	
	E K 5	
	E 6 4 2	

Meldinger:	S	V	N	Ø
	2 kl	pass	2 ru	pass
	2 NT	pass	3 NT	pass rundt

Kommentar: Syd åpner med 2 kløver, og Nord slår av med 2 ruter. Syds gjenmelding viser 22-24 hp. Nord er ikke interessert i majorfarger og melder 3 NT. Det kan være andre måter å takle slike hender på.

Utspill: Vest spiller ut fjerde høyeste fra beste farge – spar 2

Spill: Syd har åtte sikre stikk, og det er tre muligheter for et ekstra. Enten sitter ruterer 3-3, hjerteren 3-3 eller en kan få tre stikk i spar. Det viktige er å ikke la bordet beholde stikken for spar ti i stikk en, men ta over med kongen. Etter at en har prøvd de røde fargene, og det ikke funket, kan en ta finesse med spar knekt.

Spill 4

V/alle

	K D Kn 10 5 3	
	8	
	D Kn	
	9 5 4 3	
E 6		7 4 2
E Kn 10 4		D 9 5 2
5 4		K 9 8
E D 10 6 2		K Kn 8
	9 8	
	K 7 6 3	
	E 10 7 6 3 2	
	7	

Meldinger:	V	N	Ø	S
	1 kl	2 sp	dobl	pass
	4 hj	pass rundt		

Kommentar: Vest åpner med sin lengste farge, og Nord melder inn 2 spar som viser det samme som å åpne med svake 2 spar (god farge men under åpnings styrke). Østs dobling er negativ og viser 4-kort hjerter samt minst 8-9 poeng når en må opp på 3-trinnet for å finne tilpasning i fargen. Vest har 17 hfp med hjerter som trumf og melder 4 hjerter direkte.

Utspill: Spar konge , høyeste kort fra en sekvens.

Spill: Vest stikker med esset, og spiller en kløver til bordets knekt for å ta finessen i trumf. Her er det viktig å spille nieren først. Når den beholder stikket, kan en spille damen etterpå og stadig være inne på bordet hvis Syd ikke dekker. Hvis en hadde spilt damen først, ville en i stikk fire etter ny finesse vært inne på hånden og kunne ikke kommet tilbake på bordet fordi Syd har singel kløver.

Spill 5

N/N-S

E 7 4
D 10 5 2
10 8 6 2
K 4

10 3
8 7 6
D 7 3
E D Kn 6 5

D Kn 9
E K 4
E K 5
10 9 3 2

K 8 6 5 2
Kn 9 3
Kn 9 4
8 7

Meldinger:	N	Ø	S	V
	Pass	1 NT	pass	2 NT
	Pass	3 NT	pass rundt	

Kommentar: Øst åpner med 1 NT (15-17) Vest er ikke interessert majorfarger og inviterer med 2 NT med sine 9 hp. Øst har maks åpning og aksepterer med å høyne til 3.

Utspill og motspill: Syd spiller ut spar fem, fjerde høyeste. Nord stikker med esset og spiller spar syv tilbake. Nå må Syd legge liten spar for å opprettholde forbindelsen til makker.

Spilleføring: Øst må prøve kløverfinessen og spiller kløver ti og legger liten i bordet. Nord får for kongen, og hvis N-S har opprettholdt forbindelsen, får de fire sparstikk og bet.

Spill 6

Ø/Ø-V

	E 5	
	D 9 8 6 5	
	10 8 5 4	
	8 4	
D 10 6 4		K Kn 8
E 7 3		K 4 2
E K 3		Kn 9
D Kn 5		K 10 9 6 2
	9 7 3 2	
	Kn 10	
	D 7 6 2	
	E 7 3	

Meldinger:	Ø	S	V	N
	Pass	pass	1 NT	pass
	3 NT	pass rundt		

Kommentarer: Vest åpner i 1 NT (15-17), og Øst legger på til 3 NT med sine 11 hp uten majorinteresse.

Utspill: Nord spiller ut hjerter seks, fjerde høyeste (femmeren hvis en spiller norske utspill).

Spilleføring: Syd legger tieren, lavest av flere kort i rekkefølge. Vest har bare åtte stikk selv om kløveren godspilles, og trenger også stikk i spar. For å bryte forbindelsen mellom N-S, lar en hjerter ti beholde stikket. Når Syd kommer inn på kløver ess, har han ikke hjerter igjen, og dermed kan sparen godspilles før hjerteren er godspilt hos N-S.

Spill 7

S/alle

Kn 9 8
Kn
D Kn 9 6 4
Kn 5 3 2

6 4 3
K 10 7 6 3
5 2
K 8 4

K D 10
9 8 4 2
E 7
10 9 7 6

E 7 5 2
E D 5
K 10 8 3
E D

Meldinger:	S	V	N	Ø
	1 ru	pass	2 ru	pass
	3 NT	pass rundt		

Kommentarer: Syd er for sterk til å åpne med 1 NT og starter med den laveste 4-kort fargen, ruter. Nord har akkurat nok til å høyne til 2 ruter (6-9), og nå kan Syd hoppe til 3 NT med sine 19 hp.

Utspill: Vest spiller ut hjerter 6, fjerde høyeste, evt. treeren hvis dere spilles norske utspill. Hjerter knekt beholder stikket.

Spilleføring: Vi må godspille fire stikk i ruter men mangler likevel ett på kontrakten. Det kan vi få i kløver. Spiller vi ruter først, kommer Øst inn og spiller hjerter som godspiller Vests farge og vi går bet siden kløver konge sitter feil. Vi må spille kløver til damen først, og når Vest kommer inn på kongen, kan han ikke fortsette i hjerter uten å gi deg et ekstra stikk der. Nå godspiller vi ruter og vinner kontrakten med fire stikk i ruter, to i hjerter, to i kløver og ett i spar.

Spill 8

V/ingen	K 9 8 5	
	D 10 6 3	
	9 8 4	
	D 6	
E 2		Kn 10 6 4 3
E 9 5		K 4 2
E D Kn		K 6 3
E 10 5 3 2		9 4
	D 7	
	Kn 8 7	
	10 7 6 2	
	K Kn 8 7	

Meldinger:	V	N	Ø	S
	1 kl	pass	1 sp	pass
	2 NT	pass	3 sp	pass
	3 NT	pass rundt		

Kommentarer: Vest er for sterk til å åpne med 1 NT og starter med sin lengste farge, kløver. Øst melder naturlig 1 spar, og Vest hopper til 2 NT for å fortelle om 18-19 hp. Øst melder 3 spar for å fortelle om minst fem kort i fargen, og Vest avslutter med 3 NT. Med tre kort i spar ville han sagt 4 spar.

Utspill: Nord spiller ut hjerter tre, fjerde høyeste, evt hjerter seks hvis dere spiller norske utspill.

Spilleføring: Etter utspillet å dømme, sitter fargen 4-3 hos N-S, og da kan du stikke med en gang. Bruke esset siden det er lurt å spare en inntøst hos blindemann. Du kan godspille stikk i spar eller kløver, og siden sparfargen er bedre enn kløver, foretrekker vi den. Spill spar ess og spar to og legg liten i bordet. Du vinner tre stikk i fargen hvis den er fordelt 3-3 eller en honnør sitter dobbel. Når du kommer inn på hjerter konge, spiller du spar ti eller knekt og har ruter konge som inntøst til hente sparstikkene.

Spill 9

N/Ø-V

E K 3 2

E K 4

E K Kn

E 7 5

8 6

D Kn 10 4

Kn 10 8

D 9 7 6

10 7 5 4

D 6

9 8 6 4

D Kn 10

9 7 5

5 3 2

9 8 3 2

K 3 2

Meldinger:	N	Ø	S	V
	2 kl	pass	2 ru	pass
	3 NT	pass rundt		

Kommentarer: Nord åpner med 2 kløver med sin sterke hånd og gjenmelder 3 NT som viser balansert hånd og 25-26 hp.

Utspill: spar dame , høyeste fra sekvens, og Vest legger åtteren, svakhet.

Spilleføring: Nord har åtte sikre stikk og trenger ett til. Etter utspillet og påkast å dømme, sitter ikke sparen 3-3. Et ekstra stikk kan hentes i ruter, og det er to muligheter. Du kan gå inn på bordet på kløver konge og ta ruterfinesse med knekten. Det lykkes hvis damen sitter hos Vest, en 50 % sjansen. En bedre plan er å spille ess, konge. Da vinner du et ekstra stikk hvis damen eller tieren faller, eller fargen sitter 3-3. Denne gangen faller damen og du har det ekstra du trenger. Hvis tieren hadde falt, spiller du knekten, og har kløver konge som inntekt til å hente ruter ni.

Spill 10

Ø/alle

	D Kn 6 5	
	8 7	
	9 8	
	D Kn 10 7 4	
10 9		8 4
K 6 5 4		D Kn 10 9
K D Kn 10		E 6 5 4 3 2
K 8 5		E
	E K 7 3 2	
	E 3 2	
	7	
	7 6 3 2	

Meldinger:	Ø	S	V	N
	1 ru	1 sp	dobl	2 sp
	3 hj	3 sp	4 hj	pass rundt

Kommentarer: Øst åpner med sin lengste farge, og Syd melder inn 1 spar, det er en god innmelding selv med bare 11 poeng. Vests dobling viser 4-kort hjerter og minst 6/7 hp, omtrent som å svare 1 hjerter på makkers åpning. Nord høyner til 2 spar, og Øst må melde bare 3 hjerter fordi han ikke vet hvor sterk Vest er. Syd er med til 3 spar, og Vest høyner til utgang i hjerter siden han har egen åpning.

Utspill/motspill: Syd spiller ut spar ess, og Nord legger damen som viser at han også har knekten. Nå skifter Syd til sin single ruter.

Spilleføring: Bordet får stikk på ruter, og det er ingen annen mulighet enn å spille trumf. Hadde en hatt et raskt inntak til på bordet, kunne en tatt for kløver ess, spilt bordet inn og kastet en spar på kløver konge. Nå kommer Syd inn på hjerter ess og spiller en liten spar til den knekten han vet makker har. Ruter tilbake gir en stjeling og bet i kontrakten.

Spill 11

S/ingen

	D Kn 7 6	
	3	
	10 7 6 4 3	
	E K 10	
9 8 5 3		K 10 4 2
E 8 6 2		D 9 7 5 4
K 2		E
9 4 3		8 5 2
	E	
	K Kn 10	
	D Kn 9 8 5	
	D Kn 7 6	

Meldinger:	S	V	N	Ø
	1 ru	pass	1 sp	pass
	2 kl	pass	3 ru	pass
	3 NT	pass rundt		

Kommentarer: Syd åpner med sin lengste farge, og Nord svarer 1 spar. Det er viktig å melde spar i tilfelle Syd også skulle ha den fargen og ikke støtte ruter med en gang. Syd gjenmelder 2 kløver som viser at han nå har minst fem rutere. Nord inviterer til utgang med 3 ruter og Syd melder 3 NT som viser maksimum og hold i hjerter.

Utspill: Vest spiller ut hjerter to (fjerde høyeste), evt sekseren med norske. Det er hans beste farge og dessuten umeldt farge hos motparten. Øst bruker damen, og Syd stikker med kongen.

Spilleføring og videre motspill: Syd spiller ruter dame, og nå må ikke Vest stikke med kongen. Hadde Syd hatt ess, dame i ruter, ville han gått inn på bordet i kløver og tatt finessen. Øst kommer inn på ruter ess og spiller mer hjerter til esset og enda en hjerter. Når Vest kommer inn på ruter konge, har de to stikk å hente i hjerter og dermed bet.

Spill 12

V/N-S

		6		
		D 10 8 4		
		Kn 10 9		
		E D 10 7 5		
E D 10 4				K Kn 9 5
E 6 3				K 9 7 5
-				K 7 6 4 2
K Kn 9 6 3 2				-
		8 7 3 2		
		Kn 2		
		E D 8 5 3		
		7 4		
Meldinger:	V	N	Ø	S
	1 kl	pass	1 hj	pass
	1 sp	pass	3 sp	pass
	4 sp	pass rundt		

Kommentarer: Vest åpner med sin lengste farge, og Øst svarer 1 hjerter, laveste av de to majorfargene. Viktig å melde major før ruter på slike kort. Vest melder sin andre farge, og Øst inviterer med 3 spar som Vest naturlig høyner til 4.

Utspill: Nord starter med ruter knekt, og Vest stjeler. Nå må det ikke spilles trumf, men en skal såkalt krysstjele, dvs stjele kort på begge hender for å utnytte trumfene. Viktig! Ta for ess og konge i hjerter før stjelingene begynner, ellers risikerer du at den som har bare to hjertere kan få saket en slik at du ikke får for begge honnørene.

Spill 13

N/Ø-V	K 6	
	E D 10	
	E D Kn 9	
	8 4 3 2	
10 9 4 2		D Kn 8 7 5
K Kn 8 7		9 6 5 4
8 3 2		6 4
E 5		K 6
	E 6	
	3 2	
	K 10 7 5	
	D Kn 10 9 7	

Meldinger:	N	Ø	S	V
	1 NT	pass	3 NT	pass rundt

Kommentarer: Nord åpner med 1 NT (15-17) og Syd som ikke har noen interesse av majorfarger, melder 3 NT direkte med sine 10 hp.

Utspill: Spar syv eller spar fem. En spiller vanligvis ikke ut honnør fra bare to i rekkefølge, med mindre enn har nieren ved siden av. Mot farge ville vi spilt damen.

Spilleføring: Vi trenger to ekstra stikk, men vi rekker ikke å godspille kløveren før motparten har godspilt sine spar. Alternativet er hjerter, og derfor stikker vi med spar ess og spiller hjerter til tieren. Når den holder, kan vi gå inn på bordet igjen i ruter og ta ny finesse med damen.

Spill 14

Ø/alle					
		D 5 2			
		K 7 6			
		E K D 10 8			
		Kn 6			
E K Kn 6 4				10 7	
8 3 2				5 4	
-				Kn 9 6 5 2	
D 10 9 8 5				7 4 3 2	
		9 8 3			
		E D Kn 10 9			
		7 4 3			
		E K			
Meldinger:	Ø	S	V	N	
	Pass	1 hj	2 hj	3 ru	
	Pass	3 hj	pass	4 hj	
	Pass	rundt			

Kommentarer: Vests innmelding med 2 hjerter kalles Michaels cuebid og viser den høyeste av fargene (spar denne gangen) og en farge til på minst fem kort. Nord's 3 ruter er krav, og sluttmeldingen blir naturlige 4 hjerter.

Utspill og motspill: Vest spiller ut spar ess og konge, og Øst markerer for dobbelton. Nå er det viktig hva Vest spiller i stikk tre. Vi bruker noe som heter Lavienthal signal. Spiller vi et høyt kort, ber vi om den høyeste fargen, og spiller vi et lavt kort, ønsker vi den laveste fargen tilbake. Denne gangen spiller vi spar knekt, Øst stjeler og spiller ruter tilbake slik at Vest kan stjele og ta beten.

Spill 15

S/ingen		8 6			
		9 4			
		8 5 4			
		K 9 8 7 6 3			
D Kn 10 9 7				E K 4 3	
E Kn 10 5				D	
7 6				D Kn 10 3 2	
4 2				D Kn 10	
		5 2			
		K 8 7 6 3 2			
		E K 9			
		E 5			
Meldinger:	S	V	N	Ø	
	1 hj	1 sp	pass	4 sp	
	Pass rundt				

Kommentarer: utenfor sonen kan Vest melde inn 1 spar, og Øst hopper naturlig til 4. Skulle du si pass som Vest, vil Øst doble opplysende i siste hånd.

Motspill: Nord spiller ut hjerter ni, og nå er det helt avgjørende at Syd ikke dekker med kongen, Gjør han det, forsvinner to av bordets kløver på hjerter knekt, 10. Etter utspillet vet du at Nord ikke har noen høyere hjerter enn nieren.

Spill 16

V/N-S		5 3		
		E D Kn 4		
		7 6 5 3 2		
		3 2		
9 2				8 6 4
K 10 8 6				9 7 5
E Kn 8				K 4
K D 7 4				Kn 10 9 8 6
		E K D Kn 10 7		
		3 2		
		D 10 9		
		E 5		
Meldinger:	V	N	Ø	S
	1 kl	pass	2 kl	3 sp
	Pass	4 sp	pass rundt	

Kommentarer: Vest åpner med sin laveste 4-kort farge. Øst har bare fire hp, men med 5-kort kløver kan du likevel høyne et hakk. Syds 3 spar viser ca 7,5 spillesikk og minimum 6-kort farge.

Utspill: Vest spiller ut kløver konge. Mot farge trenger vi bare to kort i rekkefølge for å spille ut honnøren.

Spilleføring: Syd stikker med kløver ess, og nå må du vente med å ta ut trumfen, men spille en hjerter til finesse først. Deretter tar du ut trumfen og spiller hjerter til ny finesse. Starter du med å ta ut trumfen, kommer du ikke tilbake på hånden etter hjerterfinesse.

Spill 17

N/ingen

E K 9 5 4

10 8 2

Kn 4

E 9 5

D 10 8 3 2

3

D 6 5

K D 10 4

Kn 7

D Kn 9

K 10 7 3 2

Kn 7 2

6

E K 7 6 5 3

E 9 8

8 6 3

Meldinger:	N	Ø	S	V
	1 sp	pass	2 hj	pass
	3 hj	pass	4 hj	pass rundt

Kommentarer: Syds 2 hjerter viser minst 10 hp og minst 5-kort. Nord inviterer med 3 hjerter, og Syd aksepterer med god 6-kortfarge og en singelton.

Utspill: Kløver konge – toppen av sekvens

Spilleføring: Det stikkes med bordets ess og så må du ta ess, konge i spar og kaste en kløver. Deretter tar du en runde trumf og spiller liten ruter. Motparten kan ta et kløverstikk, men du kan ta en runde trumf til og så ruter ess og en ruterstjeling i bordet. Du må ikke ta to runder trumf med en gang. Da kan Øst fjerne bordets siste trumf når han kommer inn på ruter.

Spill 18

Ø/N-S					
					E D 7 3
					D 9 2
					10 9 8
					10 9 2
10 8 5 4 2					Kn 9
8 5 3					K 6
E 6					K D 5 4 3
K 8 3					E 7 6 4
					K 6
					E Kn 10 7 4
					Kn 7 2
					D Kn 3
Meldinger:	Ø	S	V	N	
	1 ru	1 hj	1 sp	2 hj	
	Pass	pass rundt			

Kommentarer: Øst åpner med sin lengste farge, og Syd har en grei innmelding med 1 hjerter. Vest viser 5-kort spar ved å melde den direkte og ikke doble negativt som ville vist 4-kort. Nord har til 2 hjerter, og ingen har noe å tillegge.

Utspill og motspill: Vest spiller ut ruter ess og mer ruter. Øst tar for damen og kongen, og på den siste legger Vest kløver tre som viser styrke. Øst fortsetter med liten kløver til kongen, mer kløver til esset og en kløver til stjeling. Dermed er Syd bet før han kommer inn.

Spill 19

S/Ø-V	K 9 3 2 4 E 7 5 E K Kn 9 5	
D 10 8 7 Kn 9 8 3 2 Kn 6 10 4	E Kn 5 4 E K 7 K 8 4 D 8 3	6 D 10 6 5 D 10 9 3 2 7 6 2

Meldinger:	S	V	N	Ø
	1 NT	pass	2 kl	pass
	2 sp	pass	4 NT	pass
	5 hj	pass	6 sp	pass rundt

Kommentarer: Syd melder sporen sin på Nord's Stayman, og dermed går Nord direkte i Blackwood. De fleste spiller med 5-ess nå, og Syds svar viser to ess uten trumf dame. Dermed legger han kontrakten i 6 spar.

Utspill: Vest spiller ut hjerter to (norske) til damen og esset. Syd kan nå se at det eneste han må gardere mot, er å tape to stikk i trumf. Dermed spiller du fargen på denne måten: Ta spar ess og spill liten spar. Hvis Vest legger liten, tar du nieren. Hvis Øst kan stikke den, sitter fargen 3-2. Skulle Vest vise renons på den andre sporen, legger du kongen og spiller liten mot knekten. Ø-V kan bare få ett stikk i fargen. Ruter og hjertertaperen din legger du på stående kløver.

Spill 20

V/alle	Kn 10 9 5 4	
	D Kn 6	
	E 7 2	
	9 6	
E D 3		7 6 2
K 5 4		E 8 7 2
Kn 10 9 8 6		D 5 3
E D		K Kn 5
	K 8	
	10 9 3	
	K 4	
	10 8 7 4 3 2	

Meldinger:	V	N	Ø	S
	1 NT	pass	2 kl	pass
	2 ru	pass	3 NT	pass rundt

Kommentarer: Øst spør etter majorfarger, og Vest benekter det. Da går Øst rett i 3 NT med sine 10 hp.

Utspill: Spar knekt som Syd stikker over med kongen. Vest må godspille ruterne sine, og for å bryte forbindelsen mellom N og S får Syd beholde for spar konge. Du stikker neste spar og spiller ruter. Når Syd kommer inn enten første eller andre gang ruter spilles, har han ingen spar, og Vest vinner greit kontrakten med ti stikk. Stikker du første spar, går du bet.

Spill 21

N/N-S		E 9 5 4		
		K D Kn 2		
		E 5 3		
		7 4		
	7			D 8 6
	E 8 7 5 3			10 9 6 4
	Kn 10 2			K D 7
	K D 10 9			Kn 8 2
		K Kn 10 3 2		
		-		
		9 8 6 4		
		E 6 5 3		
Meldinger:	N	Ø	S	V
	1 ru	pass	1 sp	pass
	2 sp	pass	4 sp	pass rundt

Kommentarer: Nords åpning er basert på bruk av 5-kort major. Hvis det ikke brukes, åpnes med 1 hjerter, laveste av to firekortfarger. Syd har bare 8 hp men fin fordeling og går rett i 4 spar. Det går også an å invitere med 3 og da vil Nord legge på.

Utspill: Vest spiller ut kløver konge, høyeste fra sekvens.

Spilleføring: Du stikker med kløver ess og spiller bordet inn på spar ess. Nå spilles hjerter konge, og du kaster en ruter på hånden. Vest får for esset, men du kan nå kaste dine siste to rutertapere på hjerter dame, knekt. Dermed taper du bare et trumfstikk og et kløverstikk i tillegg.

Spill 22

Ø/Ø-V

	9 7 3		
	9 8 6 5		
	D 10 4 2		
	10 8		
K D 8 5			E 10 8 4 2
-			E 4
9 8 7 5			6 3
Kn 6 5 4 3			K D 7 2
	6		
	K D Kn 10 7 3 2		
	E K Kn		
	E 9		

Meldinger:	Ø	S	V	N
	1 sp	dobl	3 sp	pass
	4 sp	5 hj	pass rundt	

Kommentarer: Syd er altfor sterk til å bare melde inn 2 hjerter og må doble først for å vise hjertefargen senere. For å melde sånn må du ha minst 16 hp og en god langfarge. Vest sperrer med 3 spar, og Øst legger på til 4, men Syd vil ikke la seg slå ut og melder 5 hjerter.

Utspill og motspill: Vest spiller ut spar konge, høyest fra sekvens, og Øst legger toeren. Nå kan Vest se at Syd ikke har mer enn singel spar siden Øst åpnet med 1 spar og la på til 4. Hadde han hatt bare 4-kort spar ville han også sannsynligvis hatt en lavere 4-kort farge å åpne med. Nå er det viktig at Vest skifter til kløver slik at et kløverstikk godspilles mens Øst ennå har trumf ess i behold.

Spill 23

S/alle

E 9 8 2

K 7 5

E 3

D 7 6 3

4 3

D Kn 8 4

K D 10 8

K 8 5

7

10 9 6 2

9 7 6 5 2

E 10 9

K D Kn 10 6 5

E 3

Kn 4

Kn 4 2

Meldinger:	S	V	N	Ø
	1 sp	dobl	3 NT	pass
	4 sp	pass rundt		

Kommentarer: Vest doubler opplysende med 4-kort hjerter, og Nord melder direkte 3 NT som viser 13-15 hp og hold i de andre fargene. Syd legger imidlertid kontrakten i 4 spar.

Utspill: Ruter konge – høyeste fra sekvens

Spilleføring: Syd stikker med bordets ess og tar ut trumfen. Så spilles hjerter ess, konge og hjerter til stjeling. Nå er eliminasjonen fullført, og ruter knekt spilles. Vest kommer inn på damen, men må enten spille til dobbel renons eller åpne kløverfargen slik at du bare får to tapere der. Spiller Syd selv kløver, taper han tre stikk i fargen.

Spill 24

V/ingen				
		D 7		
		K 10 9 2		
		D 10 8 7		
		8 7 2		
E Kn 10				K 5 3
D Kn 6 5 4				7
E K 6 3				5 4 2
5				E K Kn 10 9 4
		9 8 6 4 2		
		E 8 3		
		Kn 9		
		D 6 3		
Meldinger:	V	N	Ø	S
	1 hj	pass	2 kl	pass
	2 ru	pass	3 NT	pass rundt

Kommentarer: Vest åpner med sin lengste farge. Han kan ikke åpne med 1 NT fordi han har en singleton. Øst melder 2 kløver som viser minst 10 hp. Vest melder sin andre farge og viser samtidig minst 5-kort hjerter. Øst har en god farge og hold den umeldte fargen og avslutter derfor med 3 NT.

Utspill: spar ni som normalt viser det vi kaller "toppen av ingenting", nemlig uten honnør. Øst har bare ett inntak til sin kløver og må derfor passe på å stikke med spar ess i bordet. Kløver til finesse som Syd stikker med damen, men nå har øst inntak på spar konge og ti stikk siden damen faller. Legger du tieren eller knekten på utspillet stikker nord med kongen, og den må du la han beholde. Dermed skifter han til hjerter og godspiller et ekstra stikk i fargen , og beten er der.