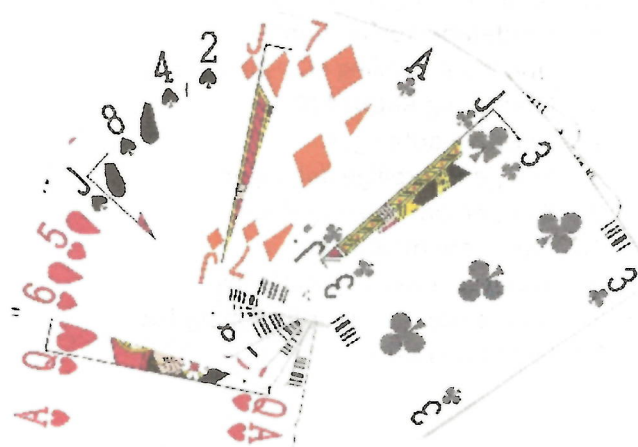


Et niveau op

Af H K Sørensen



SPILFØRING I SANS



Dette hæfte er tænkt som et værktøj til den øvede klubspiller, der ønsker at hæve niveauet.

Der kommer nok flere i serien.

Til hvert emne hører 8-16 træningsspil med indlagt instruktion.

I serien findes følgende:

1. Grundlæggende åbningsstrategi
2. 2♣ eneste krav
3. Moderne ut-genmeldinger
4. Fjerdefarvekonventionen
5. Oplysningsdobling eller indmelding
6. Cuebids og RKCB1430
7. Negative doblinger
8. Mange forskellige doblinger
9. Kampen om delkontrakten
10. De videre meldinger
11. Modspil, udspil og spilføring
12. Jævne hænder, svar på åbning 1ut
13. Spilføring i sans

SPILFØRING I SANS

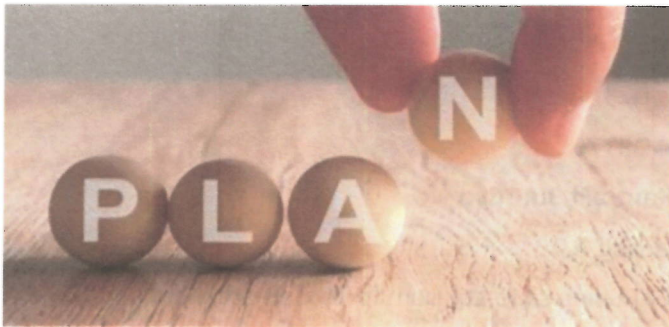
En vellykket spilføring kræver, at du gør dig følgende overvejelser, **inden** du spiller til i stik 1.

1. **Tæl de sikre stik.** Sikre stik er de stik, du kan tage, uden at fjenden kommer ind undervejs. F.eks. er EKD i en farve tre sikre stik, da vi kan indkassere dem, når vi har lyst. KDB er derimod nul (0!) sikre stik, da du ikke *umiddelbart* kan nyde dem, uden at modstanderne kommer ind. Gennemgå farverne en ad gangen og tæl dine topstik.
Hvor mange er der i alt, og hvor mange mangler du?
2. **Find ud af, hvor du kan få de manglende stik, og gå straks i gang med at rejse dem, inden de sikre stik trækkes.** De sikre stik er både vores stopklodser (hold) i forhold til modstandernes farver og fungerer desuden ofte som forbindelse mellem bord og hånd, så du frit kan komme frem og tilbage mellem hænderne. Jo længere farver og jo flere honnørkort man har i farven, jo flere stik kan man rejse.

3. Kan noget gå galt? Gennemgå altid følgende punkter, inden du spiller til stik 1.

- Det er ikke nok, at der er ni stik i 3ut. Du skal også have forbindelse til at kunne tage dem, dvs. du skal kunne komme frem og tilbage mellem bordet og hånden. Du skal undgå, at *en farve blokerer*. Begynd med de store kort på den hånd, der har færrest kort. Topspil altid den korte hånd. Det er også vigtigt at være opmærksom på, at der er indkomster til at nyde den farve, du har fået rejst. Det er derfor normalt bedst at stikke udspillet på den hånd, der har flest indkomster, så du undgår forbindelsesproblemer mellem de to hænder.
- *Bryd forbindelsen* mellem modstandernes hænder, når de har ramt en sårbar farve. Det kan du gøre ved at falde fra på udspillet, når du kun har et enkelt hold (stopkort) i modstandernes farve. Det kan sagtens være rigtigt at falde fra, selv om du har to hold i farven! Ganske ofte kan frafald anbefales selv med to hold i farven.

- Er det særlig farligt, hvis en af modstanderne kommer ind? Overvej, om du kan holde "*den farlige hånd*" ude af spillet for derved at undgå gennemspil af dine ugarderede honnører. Kommer den forkerte modstander ind, kan han måske trævle en farve fuldstændigt op, hvorimod udspil fra den anden hånd er ufarligt, fordi det er op til din honnør. Det kan også være, at du skal holde en modspiller ude, fordi han sidder med en rejst langfarve, der giver en masse stik, hvis han får lov til at komme ind. Se, om du kan undgå det!



Huskeregler, der kan komme dig til gode:

- **Tæl dine topstik**
- **Tag ikke dine topstik i utide**
- **Læg en spilleplan**
- **Find arbejdsfarven**
- **Rejs de manglende stik**

♠86

♥KB65

♦EK65

♣984

□

♠EKD

♥E7

♦D73

♣DBT76

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♠D

Gem dine sikre stik som forbindelse mellem de to hænder.

Stik, og gå straks i gang med klørfarven. Du ender på den måde med 11 stik.

Ikke noget med en hjerterknibning her.

- Kig på dine mellemkort

♠DT

♥EB54

♦863

♣KBT4

□

♠EKB3

♥873

♦EBT9

♣ED

Kontrakt 6ut i Syd

Udspil ♣6

Du har 10 topstik. Hvilken farve skal give de to manglende stik:

Mellemkortene i ruder gør, at det er denne farve, du skal gøre til din arbejdsfarve.

Læg an til en dobbeltnibning ved først at spille hjem mod ♦9, og denne knibning taber nok, men du tager efterfølgende endnu en knibning denne gang til ♦T, og hvis den går godt, er du i gang med at vinde dit spil. En dobbeltnibning går godt 75% af gangene.

- Få øje på knibninger

♠ EDT

♥ BT5

♦ KB64

♣ 432

♠ KB32

♥ 98

♦ DT3

♣ T765

♠ 974

♥ K7632

♦ 98

♣ K98

♠ 865

♥ ED4

♦ E752

♣ EDB

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♠2

Her kan du tage rigtig mange stik som NS.

Hvis Vest har både ♠K og ♠B, kan du dobbeltknibe og få tre stik her. Hvis Øst har ♥K, kan du knibe den ud til tre stik i farven. Hvis Vest har ♦D, kan den knibes ud, og med farven fordelt 3-2 imod, er der 4 stik her.

Og hvis Øst har ♣K, kan du med to knibninger her få tre stik i farven. Du ender med at vinde alle 13 stik. Skulle du så have meldt 7ut?

Nej, selvfølgelig ikke. Chancen for alle fem vigtige kort i plads og ruderfarven fordelt 3-2 er under 3%.

- Pas godt på indkomsterne (også i bridge!!)

♠ED4

♥32

♦53

♣KBT543

□

♠K85

♥EK74

♦ET762

♣D

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♠B

For at rejse din arbejdsfarve, klør, og senere komme ind på bordet for at udnytte den, behøver du to indkomster til Nords hånd, nemlig ♠E og ♠D. Stik udspillet med ♠K og spil ♣D. Hvis den holder stik, går du på bordet på ♠D og rejser klørfarven. Du får fem stik i farven, hvis den ikke sidder fordelt værre end 4-2.

Hvis du kommer til at bruge en af de høje spar på bordet i stik et, må du stikke ♣D over med ♣K, og så er du afhængig af klørfarven 3-3 imod. Og læg mærke til, at gode modspillere lader dig vinde stik på ♣D.

- **Spil op mod honnører**

♥KD2



♥654

Start med en lille hjerter fra Syd, og hvis Vest lægger en lille, prøver du med ♥D.

Hvis den holder stik, gentager du manøvren med en lille fra Syd op mod ♥K..

- **Undgå blokader**
- **Husk afblokering**

♥EK



♥DB43

Farven er blokeret, men når du får ophævet blokaden ved at trække EK, kan du senere vinde stik på ♥DB.

- **Topspil den korte hånd**

♠D65



♠EKB2

Du er kortest i Nord, så derfor skal honnøren her spilles i tide. Hvis du ender i Nord på ♠D i tredje stik, kan du måske få problemer med at komme hjem til Syds stående stik.

- **Fald dog fra!!**

At falde fra betyder, at vi venter med at stikke, selv om vi kan. Formålet er at ødelægge modspillernes forbindelse i den udspillede farve.

- **Ødelæg modstandernes forbindelser mellem deres hænder**

♠76

♥E832

♦K53

♣BT53

□

♠E54

♥D96

♦E2

♣KD7642

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♠K

Ikke overraskende starter modspillet i dit svage punkt.

Du kan selvfølgelig aldrig komme op på 9 stik uden de mange klørstik, og du må håbe på, at fjenden ikke kan tage fem modspilsstik, når du giver dem stik på ♣E.

Fald fra to gange i spar, og når du nu spiller klør, håber du, at sparfarven sad 5-3 fra start, og hånden med ♣E ikke har flere spar - eller sparfarven sad 4-4.

- Har du tempo til din valgte plan?

♠E6

♥EKDB

♦KDBT

♣432

□

♠84

♥875

♦8643

♣EDBT

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♠D

Du må stikke første eller anden gang.

Hvilken farve gør du til din levefarve?

Hvis du spiller på ruderfarven, tager modstanderne så mange sparstik, at du går ned.

Men klørfarven kan give dig fire stik, hvis Øst har ♣K.

Tag knibningen. Du fandt en chance på 50%, og det er meget bedre, end den chance, der skal til, for at modstanderne laver fejl.

- **Har du enkelthold eller dobbelthold?**

Vær opmærksom på, hvor mange gange du kan stoppe modstandernes angreb.

Med enkelthold er du langt mere sårbar end med dobbelthold.

- **Se sammenhængen mellem frafald og bestræbelserne på at holde den farlige hånd ude**

Vær opmærksom på modstandernes signaler. Det, de viser hinanden, bør du også have øje for. Og når du skal gætte, om modstandernes udspilsfarve sidder 5-3 eller 4-4, skal du se på udspilskortet.

Mange spiller nemlig fjerdehøjst ud mod ut.

Mange har aftaler om udspil fra de fleste kombinationer, og skal du ikke også se at få den aftale med din makker?

Du starter med det understregede:

<u>E</u> K	<u>E</u> Kx	<u>K</u> DB	<u>K</u> Dx
<u>D</u> BT	<u>D</u> Bx	<u>B</u> T9	<u>B</u> Tx
<u>T</u> 9x	<u>K</u> BT	<u>K</u> T9	<u>D</u> xx
<u>T</u> xx	<u>D</u> B	<u>D</u> x	<u>T</u> x
<u>x</u> x	<u>x</u> xx	<u>D</u> xxx	<u>D</u> xxx

- **Kombiner dine chancer (få alle chancerne med)**

♠K532

♥E4

♦EKT3

♣753

□

♠E64

♥K95

♦B952

♣EBT

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♥D

Du har sikkert opdaget, at du har 7 sikre stik.

De resterende skal komme fra minorfarverne, og så gælder det om, at du får alle chancer med. De to manglende stik kan komme fra en ruderknibning, hvis Vest har ♦D, eller der kan komme et ekstra stik fra klørfarven, hvis Øst har ♣K eller ♣D.

Selv om du har dobbelthold i udspilsfarven, er det en god ide at lade fjenden vinde det første stik.

Derefter lægger du op til en klørknibning.

Modstanderne spiller sikkert hjerter igen, og nu er du inde på hånden, hvor du så flytter fokus mod ruderfarven. Træk ♦E, for ♦D kan sidde alene. Når du

derefter spiller ♦9, får du dom, for om knibningen går godt. Hvis den gør det, er du hjemme, men hvis Øst har ♦D, må du håbe, at han er udgået for hjerter, og at han har den manglende klørhonnør.

- Tag knibninger gennem den farlige modstander om til den ufarlige
- Hvem er den farlige hånd?

♠93

♥E643

♦ET98

♣KD7

□

♠KD4

♥K52

♦KB76

♣E86

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♠6, hvor Øst bruger ♠B.

Hvad er din plan?

Du får det første stik i spar.

Nu tæller du dine topstik:

1 i spar, 2 i hjerter, 2 i ruder og 3 i klør.

Du mangler et stik. Hvor skal det komme fra?

Naturligvis fra ruderfarven.

Knibe eller toppe?

Du kender reglen: Eight ever, nine never.

Du kniber, men hvilken vej?

Du kan godt tåle, at Vest kommer ind, da du så stadig har sparfarven beskyttet, men Øst må ikke komme ind til spargennemspil. Øst er den farlige, og du kniber Øst for ♦D. Hvis knibningen går godt, får du 10 stik. Hvis den går galt, må du nøjes med 9, men du vinder dit spil.

- **Det gælder ikke om at få de første stik, men de fleste...**

Hvis du mangler indkomster til Nords hånd, skal du starte med at aflevere det stik, som modstanderne skal have. Se forskellen:

♦ EK762



♦ 854

Hvis du trækker E og K og giver modparten deres stik, mangler du en overgang til Nord.

Giv et stik til modparten, og når du trækker EK rejser du to stik i Nord, og du ender på den rigtige hånd.

- Bath coup

♠865



♠EB2

Vest starter med ♠K, som også lover ♠D.

Du falder fra, og hvis Vest fortsætter i farven, får du dobbelthold. Du har udført et Bath coup.

865

KD943

T7

EB2

Måske var farven fordelt sådan.

Læg en spilleplan:

♠ 7

♥ ED54

♦ BT983

♣ 932

□

♠ EDB65

♥ K62

♦ K6

♣ EK4

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♣B

Du skal gerne have tre ruderstik, og det får du, hvis du giver modstanderne stik på ♦ E og ♦ D.

Dyk første stik, og når der kommer klørfortsættelse, stikker du og spiller ♦ K.

Hvis Vest kommer ind, rejser han sin klørfarve, og så må du håbe, at det er Øst, der kommer ind på ♦ D.

Måske kommer Øst ind på ♦ E, og så kan du håbe, at klørfarven sad 5-2 imod, og så er Øst udgået for klør - eller klørfarven sad 4-3 imod, og så er der kun to klørstik til ØV.

Endnu en spilleplan:

♠D763

♥E84

♦9532

♣E2

□

♠EK

♥752

♦EKBT6

♣B83

Kontrakt 3ut i Syd

Udspil ♣K

Stik med ♣E, og knib i ruder gennem den farlige hånd.

Hvis knibningen går godt, er du hjemme, og hvis

knibningen går galt, er ♣B beskyttelse mod klørangreb.

Gem ♦9 som overgang til ♠D, hvis ruderknibningen går galt.

Et svært spil:

♠ 972

♥ E982

♦ 872

♣ B95

♠ DB3

♥ D76

♦ DBT9

♣ 872

♠ KT84

♥ KB54

♦ 3

♣ E643

♠ E65

♥ T3

♦ EK654

♣ KDT

Kontrakt 1ut i Syd

Udspil ♦ D

Meget overraskende får du udspil i din gode 5-farve, men det sker ind imellem. Skal man så virkelig falde af her? Ja, se hvad der kan ske.

Hvis du stikker ♦ D og spiller klør, kommer Øst ind på ♣ E. Af naturlige årsager spiller han ikke ruder tilbage. Han skifter til spar. Du kan falde fra et par gange, men før eller senere må du spille ruder for at rejse et stik her. Du er et tempo bagud. Vest kommer ind, og han vil ikke hjælpe dig med ruderne, så han skifter til hjerter. Kort sagt: Du får aldrig et langfarvestik i ruder.

Prøv i stedet at dykke i stik et. Bemærk, at det aldrig koster noget, selv om farven sidder 3-2. Du skal jo af med et stik alligevel. Vest vil intetanende fortsætte med ♦B, og nu er du et tempo foran. Giv ham bare dette stik også, når du ser, at Øst ikke bekender. Vest skifter derefter til spar, som du stikker med ♠E og rejser klørstikkene. På denne måde får du 3 ruderstik, to klørstik og to majoresser, før modspillet får rejst stik nok. 7 stik.

- **Og så lige noget om farvebehandling**

♦EDT43



♦B9876

Med 10 kort til sammen, bør du knibe efter kongen.

♦EB54



♦K873

Træk kongen og knib til bonden. Med 8 kort er det bedst at knibe efter damen. Hvis du havde haft et kort mere i farven, er det marginalt bedst at prøve at toppe damen ud.

♦ ET9



♦ D65

Spil damen, og lad gå, hvis Vest ikke dækker. Senere prøver du en knibning til 10'eren. Dobbeltknibning, der går godt i 75% af gangene.

♦ E43



♦ DT5

Tag esset og spil hjem mod DT. Nu skal du gætte, om Øst har lagt lavt fra K eller B, men mange vil som Øst stikke op på kongen, når du spiller hjem imod. Derfor er det psykologisk bedst at bruge ♦ T.

♦ EK43



♦ B762

Det er pseudo at spille bonden, fordi du mangler tieren. Tag EK, og se om damen falder. Hvis Øst har 4-farve, kan du slutte af med at spille hjem mod bonden.

♦ K654



♦ D873

Du kan nøjes med en taber i farven, hvis en af modstanderne har Ex, og hvis du kan gætte hvem. Spil f.eks. en lille til kongen, og hvis den holder stik, fortsætter du med en lille fra begge hænder. Du får tre stik i farven, hvis Vest har Ex. Det giver ingen mening at prøve ♦ D, da du ved, at Vest må have esset, når kongen holder stik.

♦ EB9



♦ 763

Start sydfra med en lille til ♦ 9. Hvis den taber til en honnør, prøver du næste gang med en lille til ♦ B. Du får to stik i farven, hvis Vest har en honnør og ♦ T. Du fandt en chance, der er dobbelt så god, end hvis du spiller Vest til at have både K og D.

♦ KDB6



♦ 873

Spil op mod bordets honnører, om nødvendigt tre gange. Du sikrer dig tre stik med esset hos Vest eller farven fordelt 3-3.

♦ KB7



♦ E54

Træk esset og knib til bonden.