ET NATURLIG BRIDGESYSTEM

for nye og litt øvede spillere tilpasset bridge kafeen Askim

Oppgavehefte til systembeskrivelsen

Meldinger · Konkurransemelding · Motspill og spilleføring

Et samlet øvingshefte for kurs, bridgekafé og hjemmeøving – fra de første månedene til videre trening og repetisjon.

Del 1 – Kom i gang
Del 2 – Lær mer
Del 3 – Spilletrening

Askim Bridgeklubb

Utgave november 2026



FORORD – slik bruker du heftet

Velkommen til bridgebordet – og til oppgaveheftet vårt! Er du helt fersk, er det deg vi først og fremst vil hjelpe godt i gang. Du trenger ikke forstå alt nå. Begynn med Del 1 – Kom i gang: startstoffet og kapittel 1–3 er beregnet for det første halve året og senere repetisjon. Her øver du på å åpne og svare riktig, kjenne igjen tilpass, konkurrere enkelt, spille motspill fornuftig og lage en god spilleplan. Målet er at grunnsystemet etter hvert skal kjennes trygt.
Dette samlede oppgaveheftet hører til systembeskrivelsen vår og kan følge deg videre.

Del 2 – Lær mer bygger på grunnlaget med meldinger, utspill og signaler.
Del 3 – Spilletrening samler 16 spill i spilleføring og motspill. De to siste delene er særlig for litt øvede spillere som vil lære mer. De ligger klare når du har lyst til å gå videre – du behøver ikke skynde deg dit.
Tenk på heftet som et øvingsbibliotek for de første bridgeårene, med 218 oppgaver og spill å velge mellom. Bruk små deler om gangen på kurs, bridgekafé og hjemmeøving, og gå tilbake til oppgavene som repetisjon. Heftet skal ikke gjøres ferdig på én gang.

INNHOLD – hele oppgaveheftet

Del 1 – Kom i gang 4

KAPITTEL 1 · MELDING 10

KAPITTEL 2 · LETTE ÅPNINGER OG KONKURRANSEMELDING 16

KAPITTEL 3 · MOTSPILL OG SPILLEFØRING 20

Del 2 – Lær mer 25

5. Spilleteknikk: utspill, signaler og oppsummering 33

Del 3 – Spilletrening 36

Del 1 – Kom i gang

Startstoff – Del A: Honnørpoeng

Startstoff – Del B: Trumftilpass og trappa

Startstoff – Del C: Spilleføring og plan

Kap. 1 · Grunnsystemet – meldinger

- Bolk 1.1 · Rett første melding (åpning)
- Bolk 1.2 · Svarhånd MED tilpass
- Bolk 1.3 · Svarhånd UTEN tilpass
- Bolk 1.4 · Rett åpning – balanserte hender
- Bolk 1.5 · Stayman og overføring – svar på makkers 1NT
- Bolk 1.6 · Åpners gjenmelding (rebid)
- Bolk 1.7 · Spillesterke hender og åpning 2♣
- Bolk 1.8 · Svake fordelingshender, sperreåpning og svar
- Bolk 1.9 · Melding etter motpartens åpning – innmelding og opplysende dobling
- Bolk 1.10 · Blandet repetisjon – diagnostiser selv!

Kap. 2 · Konkurranse og praktiske valg

- Bolk 2.1 · Lette åpninger og 20-regelen
- Bolk 2.2 · Sperremeldinger og 3./4. hånd
- Bolk 2.3 · Når kan jeg passe på makkers åpning?
- Bolk 2.4 · Melding når motparten åpner – dobling, innmelding eller grand
- Bolk 2.5 · Svar på makkers opplysende dobling
- Bolk 2.6 · Svar på makkers innmelding – med og uten tilpass
- Bolk 2.7 · Blandet repetisjon Kap. 2 – diagnostiser selv!

Kap. 3 · Motspill og spilleføring

- Bolk 3.1 · Utspill – hva spiller du ut?
- Bolk 3.2 · Motspill – de tre huskeregelene
- Bolk 3.3 · Spilleplan som spillefører
- Bolk 3.4 · Blandet repetisjon, Kap. 3

Fasit til startstoffet følger etter hver del; fasit til kapittel 1–3 står bakerst i hvert kapittel.

Del 2 – Lær mer

Videregående meldinger, utspill og signaler · Bolk A–L · Oppgave 1–57

- A. Motparten melder rett etter 1NT
- B. 1NT – 2X – pass – pass – ? (åpners gjenåpning)
- C. Hjelpeverktøy – invitt etter funnet majortilpass
- D. Revers
- E. Stenberg og slemvurdering

- F. Kontrollmeldinger og slem
- G. Fjerde farge som krav til utgang
- H. Doblinger som ikke er straff
- I. Dobbel Stayman
- J. Sterke 2NT-åpninger og Puppet Stayman
- K. Utspill mot grand
- L. Utspill mot farge og signaler

Fasit følger etter hver bolk og bruker samme nummer som oppgavene.

Del 3 – Spilletrening

Slik bruker du del 3 · Fem spørsmål ved bordet · Øvingskart – spill 1–16
Spill 1–16 i spilleføring og motspill, med kortfordeling og fasit ved hvert spill. Spill 16 er valgfritt.

Del 1 – Kom i gang

Startstoff – Del A: Honnørpoeng

Honnørpoeng: Ess = 4 · Konge = 3 · Dame = 2 · Knekt = 1 Tell sammen honnørpoengene i hver hånd og skriv svaret på linja. (♥ og ♦ er røde.)

Hånd 1. ♠ A 7 4 2 ♥ K 9 5 ♦ Q 8 3 ♣ J 6 2 Svar: _____ hp
Hånd 2. ♠ K Q 5 ♥ A J 7 4 ♦ 9 6 2 ♣ Q 8 3 Svar: _____ hp
Hånd 3. ♠ J 8 6 3 ♥ Q 7 4 ♦ 10 5 2 ♣ 9 4 3 Svar: _____ hp
Hånd 4. ♠ A K Q ♥ A K 4 ♦ K Q 5 ♣ J 8 6 3 Svar: _____ hp
Hånd 5. ♠ A 10 7 ♥ 9 8 3 ♦ A J 6 4 ♣ K 5 2 Svar: _____ hp
Hånd 6. ♠ Q J 9 5 ♥ K 10 6 ♦ 8 7 3 ♣ A 4 2 Svar: _____ hp
Hånd 7. ♠ 10 8 5 ♥ J 9 6 4 ♦ 7 3 ♣ 10 8 6 2 Svar: _____ hp
Hånd 8. ♠ K 7 ♥ A Q 8 5 3 ♦ K J 6 ♣ 9 4 2 Svar: _____ hp
Hånd 9. ♠ A Q J 6 ♥ K 5 ♦ Q 9 7 4 ♣ K 8 3 Svar: _____ hp
Hånd 10. ♠ 9 6 4 ♥ Q J 8 ♦ A K 5 2 ♣ Q 7 3 Svar: _____ hp
Hånd 11. ♠ A K J 8 5 2 ♥ 7 ♦ K Q 6 ♣ 10 9 4 Svar: _____ hp
Hånd 12. ♠ A Q 4 ♥ K J 9 ♦ A Q 7 3 ♣ K 5 2 Svar: _____ hp

Fasit · Del A

1. **10 hp** (♠A 4 + ♥K 3 + ♦Q 2 + ♣J 1)
2. **12 hp** (♠KQ 5 + ♥AJ 5 + ♣Q 2)
3. **3 hp** (♠J 1 + ♥Q 2)
4. **22 hp** (♠AKQ 9 + ♥AK 7 + ♦KQ 5 + ♣J 1)
5. **12 hp** (♠A 4 + ♦AJ 5 + ♣K 3)
6. **10 hp** (♠QJ 3 + ♥K 3 + ♣A 4)
7. **1 hp** (♥J 1)

8. **13 hp** (♠K 3 + ♥AQ 6 + ♦KJ 4)
9. **15 hp** (♠AQJ 7 + ♥K 3 + ♦Q 2 + ♣K 3)
10. **12 hp** (♥QJ 3 + ♦AK 7 + ♣Q 2)
11. **13 hp** (♠AKJ 8 + ♦KQ 5)
12. **19 hp** (♠AQ 6 + ♥KJ 4 + ♦AQ 6 + ♣K 3)

Startstoff – Del B: Trumftilpass og trappa

Slik gjør du det: Se på begge hendene (Nord + Syd) under ett. Finn ut om dere har **trumftilpass** (minst 8 kort til sammen i én farge), bruk **trappa** til å finne rett kontrakt og antall stikk, og legg en enkel plan. (♥ og ♦ er røde.)
Spill 1 Nord: ♠ K 8 3 ♥ Q 7 4 2 ♦ A 5 ♣ Q 9 8 3 **Syd:** ♠ A 5 ♥ A K J 9 5 ♦ K Q 6 ♣ 7 4 2

1. Finnes det trumftilpass? (hvilken farge, hvor mange kort til sammen):
   _____
2. Hvor mange stikk forventes med trappa, og hvilken kontrakt melder dere?
   _____
3. Hvordan vil du planlegge spillet etter utspill av ♣ K?

Spill 2 Nord: ♠ K 8 3 ♥ K 7 5 ♦ A 5 4 ♣ K 9 8 4 **Syd:** ♠ A J 5 ♥ A Q 4 ♦ K 9 6 3 ♣ 8 7 2

1. Finnes det trumftilpass? (hvilken farge, hvor mange kort til sammen):
   _____
2. Hvor mange stikk forventes med trappa, og hvilken kontrakt melder dere?
   _____
3. Hvordan vil du planlegge spillet etter utspill av ♠ Q?

Fasit · Del B

Spill 1

1. **Ja – hjerter.** Nord har 4, Syd har 5 = **9 kort** til sammen (minst 8 → tilpass).
2. Samlet **28 hp**. Når tilpass er funnet, teller dere fordelingspoeng i fargekontrakt: Syd +1 for 5. hjerter og +1 for spar-dobbelton, Nord +1 for ruter-dobbelton = **31 p**. På trappa rekker det klart til **utgang i major (25 p)** → meld **4 ♥**, forvent **10 stikk** (trinn 4 + 6). *(Slem krever 33 p, så her er det litt for lite.)*
3. **Plan:** La motparten hente sine to kløverstikk, vinn fortsettelsen og **trekk trumf med en gang** (dere har 9, de har bare 4). Resten er dine: **5 hjerter + spar A K (2) + ruter A K Q (3) = 10 stikk.** Den tredje sparen i Nord kan Syd eventuelt stjele så om motparten ikke straks henter 3 kløverstikk via stjeling så blir det hele 11 stikk.

Spill 2

1. **Nei – ingen tilpass.** Spar 6, hjerter 6, ruter 7, kløver 7 til sammen – ingen farge når 8. Da spiller dere **grand**.
2. Samlet **27 hp** (i grand teller *bare* honnørpoeng – ingen fordelingspoeng). På trappa gir 25 hp **utgang grand** → meld **3 NT**, forvent **9 stikk** (trinn 3 + 6).
3. **Plan:** Tell de sikre stikkene: spar A K (2) + hjerter A K Q (3) + ruter A K (2) = **7**. Du mangler 2. **Spill kløver og press ut ♣ A** – da blir ♣ K og de lange kløverne dine gode. Vinn tidlig og angrip kløver før motparten får etablert sitt.

Startstoff – Del C: Spilleføring og plan

Slik gjør du det: Når blindemann kommer ned, skal du ikke begynne å spille med én gang. Stopp litt, tell, og lag en enkel plan. Bruk de fire huskereglene under som første hjelp.

Fire enkle huskeregler når du begynner å spille

1. **I grand: tell sikre stikk.** Mangler du stikk, se etter den lengste fargen dere har sammen.
2. **I trumfkontrakt: tell tapere.** Trekk som regel trumf tidlig, slik at motparten ikke får stjele de gode kortene dine.
3. **Unntak: stjel på den korte hånden først.** Hvis bordet har få trumf og kan stjele en taper, gjør det før du trekker trumf.
4. **I motspill: bruk grunnreglene.** Andre hånd lavt, tredje hånd høyt og honnør på honnør – men ikke automatisk hvis det gir bort stikk.

Spilleplan fargekontrakter – del C

Spill 1 · Kontrakt 4 ♠ · Utspill ♥ K
Nord: ♠ 10 8 4 2 ♥ A 8 ♦ A K 4 ♣ Q 8 6 3
Syd: ♠ A K Q 6 3 ♥ 7 3 ♦ Q J 3 2 ♣ J 7
Plan: _____

Spill 2 · Kontrakt 4 ♠ · Utspill ♦ K
Nord: ♠ 7 5 3 ♥ A 8 4 ♦ 6 2 ♣ K Q 8 5 2
Syd: ♠ A K Q J 9 ♥ K 7 2 ♦ A 8 4 ♣ 7 3
Plan: _____

Spill 3 · Kontrakt 4 ♠ · Utspill ♣ K etterfulgt av ♣Q
Nord: ♠ Q 9 5 3 ♥ K 7 3 ♦ A 8 4 ♣ 9 5 2
Syd: ♠ A K 8 6 2 ♥ A 4 ♦ K Q 9 5 3 ♣ 6
Plan: _____

Spill 4 · Kontrakt 3 ♥ · Utspill ♠ K
Nord: ♠ A 7 4 ♥ K 9 5 ♦ Q 10 7 4 ♣ K 9 8
Syd: ♠ 8 5 ♥ A Q J 7 4 ♦ K 8 3 ♣ Q 6 2
Plan: _____

Spill 5 · Kontrakt 4 ♠ · Utspill ♣ Q
Nord: ♠ 9 8 6 2 ♥ A 7 ♦ A K 3 ♣ A 8 5 3
Syd: ♠ A K Q J ♥ 8 6 3 ♦ J 7 6 2 ♣ K 6
Plan: _____

Spilleplan grandkontrakter – del C

Spill 6 · Kontrakt 3 NT · Utspill ♥ Q
Nord: ♠ K 7 3 ♥ A 5 4 ♦ K 6 ♣ Q 8 6 5 3
Syd: ♠ A Q 4 ♥ K 7 6 ♦ A 8 5 3 ♣ K 4 2
Plan: _____

Spill 7 · Kontrakt 3 NT · Utspill ♠ Q
Nord: ♠ 8 6 5 ♥ A Q 4 ♦ K 8 6 ♣ Q 9 8 2
Syd: ♠ A 4 2 ♥ K 9 6 ♦ A Q 5 4 ♣ K J 4
Plan: _____

Spill 8 · Kontrakt 3 NT · Utspill ♣ Q
Nord: ♠ A 7 3 ♥ K 6 5 ♦ Q 8 4 2 ♣ K 7 5
Syd: ♠ K J 6 ♥ A Q 4 ♦ K 9 5 ♣ A 8 3 2
Plan: _____

Spill 9 · Kontrakt 3 NT · Utspill ♥ J
Nord: ♠ K 8 4 3 ♥ Q 7 5 ♦ 8 3 ♣ K J 8 2
Syd: ♠ A 5 ♥ K 4 2 ♦ A K J 9 6 ♣ Q 7 3
Plan: _____

Spill 10 · Kontrakt 1 NT · Utspill ♥Q
Nord: ♠ A Q 10 7 5 ♥ A 4 3 ♦ 9 7 5 ♣ A 4
Syd: ♠ 8 ♥ K 8 6 ♦ J 8 5 2 ♣ K J 10 6 2
Plan: _____

Fasit · Del C

Spill 1 (4 ♠): Tell taperne først. Du har ingen spartapere hvis trumfen sitter normalt, og ruterfargen gir mange vinnere. Stikk utspillet med ♥A. Trekk trumf med ♠A, ♠K og ♠Q. Deretter tar du ♦A, ♦K, ♦Q og ♦J og kaster hjertertaperen fra hånden på en god ruter. Tema: trekk trumf og kast taper på sidefargens vinnere.

Spill 2 (4 ♠): Du har en rutertaper som kan stjeles på bordet, den korte trumfhånden. Stikk ♦K med ♦A. Spill en ny ruter og gjør klar for ruterstjeling på bordet før du trekker trumf. Når ruterstjelingen er tatt, trekker du trumf med ♠A, ♠K og ♠Q. Tema: stjel taper på den korte hånden før trumfen trekkes.

Spill 3 (4 ♠): Trekk trumf først. Deretter er ruterfargen langfargen som kan gi ekstra stikk: ♦A, ♦K og ♦Q er sikre, og de små ruterne kan bli gode når motpartens ruter er borte. Kast hjertertaperen på en god ruter. Singel kløver i Syd kan også stjeles. Tema: godspill langfarge etter at trumfen er under kontroll.

Spill 4 (3 ♥): Stikk utspillet med ♠A. Du har god trumf og en ruterfarge som kan gi ekstra stikk når ♦A er presset ut. Trekk trumf tidlig med ♥A, ♥K og ♥Q/J, slik at motparten ikke får stjele senere. Deretter spiller du ruter og presser ut ♦A. Når esset er borte, kan ruterne gi ekstra stikk. Tema: trekk trumf før du godspiller sidefarge.

Spill 5 (4 ♠): Trekk trumf, men stopp når motparten ikke har flere. Om trumfen sitter 3-2 så er det ingen som kan hindre deg å få en trumfstjeling på en av hendene og da blir det 5 trumfstikk i tillegg til ♥ A, A + K i ru og A + K i ♣, totalt 10 stikk. *Tema: Stopp trumfspill når motparten ikke har flere trumf.*

Spill 6 (3 NT): Tell sikre stikk: ♠A, ♠K og ♠Q gir 3, ♥A og ♥K gir 2, og ♦A og ♦K gir 2. Det er **7** sikre stikk. Du trenger to til. **Spill kløver** tidlig for å presse ut ♣A. Når esset er borte, gir ♣K, ♣Q og eventuelt lengdekort nok stikk. Tema: godspill langfarge i grand før du tar alle toppstikkene.

Spill 7 (3 NT): Spar er den farlige fargen. **Hold igjen ♠A til tredje runde** hvis du kan, slik at motpartens forbindelse brytes. Tell sikre stikk og finn de manglende i kløver og ruter. Spill kløver for å presse ut ♣A, og bruk ruterstikkene når de er godspilt. Tema: vent med esset når det kan kutte forbindelsen.

Spill 8 (3 NT): Du har 7 sikre stikk: ♠A, ♠K, ♥A, ♥K, ♥Q, ♣A og ♣K. Du trenger to til. Ta sparkappen mot ♠K-J-6, og spill ruter for å presse ut ♦A slik at ruterstikk kan bli gode. Tema: kombiner kapp med å godspille en farge.

Spill 9 (3 NT): Ruterfargen er nøkkelen. ♦A, ♦K, ♦J, ♦9 og ♦6 kan gi flere stikk hvis fargen behandles riktig. Spill ruter mot knekten og håp at ♦Q sitter gunstig. Sammen med ♠A, ♠K og kløverstikkene har du nok til kontrakten. Tema: sterk langfarge er gull i grand.

Spill 10 (1 NT): Du har fem sikre stikk: ♥A, ♥K, ♠A, ♣A og ♣K. Du trenger to til. Kløverfargen kan gi ekstra stikk, men du må bevare inntakene. Stikk utspillet med ♥A, spill ♣A og deretter liten kløver mot ♣10. Senere kommer du inn på ♥K og kan hente de godspilte kløverstikkene. Tema: bevar inntak til langfargen.

KAPITTEL 1 · MELDING

OPPGAVER

Bolk 1.1 · Rett første melding (åpning)

Du er giver og først til å melde. Bestem riktig åpningsmelding eller pass. Minneregel: åpne med 12+ hp. 1NT = 15–17 hp balansert. Med to like lange farger åpner du den høyest rangerte.

1. ♠ A 5 ♥ K Q 9 7 4 ♦ K 8 3 ♣ 9 6 2 → Svar: _____

2. ♠ K Q 5 ♥ A J 7 ♦ K 9 8 3 ♣ Q 6 4 → Svar: _____

3. ♠ K J 6 ♥ Q 7 3 ♦ J 9 5 ♣ K 8 4 2 → Svar: _____

4. ♠ A K 6 ♥ A Q 4 ♦ J 7 ♣ K Q 8 5 3 → Svar: _____

5. ♠ 4 ♥ A K J 8 5 ♦ A Q 9 6 2 ♣ 7 3 → Svar: _____

Bolk 1.2 · Svarhånd MED tilpass

Makker har åpnet (oppgitt). Du har støtte. Ved tilpass legger du fordelingspoeng til: singelton +2, dobbelton +1, renons +3. Enkel høyning (6–9 p) = ett trinn · invitt (10–12 p) = to trinn · utgang (13+ p) = til utgang.

1. Makker **1♥**. ♠ K 8 5 ♥ Q 9 7 4 ♦ 8 3 ♣ J 6 5 2 → Svar: _____

2. Makker **1♠**. ♠ Q 9 7 4 ♥ A 8 5 ♦ K 9 6 3 ♣ 7 2 → Svar: _____

3. Makker **1♥**. ♠ A 6 ♥ K J 8 3 ♦ K Q 5 4 ♣ 9 7 2 → Svar: _____

4. Makker **1♥**. ♠ 7 ♥ Q J 9 6 ♦ K 8 5 3 ♣ Q 7 4 2 → Svar: _____

5. Makker **1♥**. ♠ A Q J 7 ♥ 8 4 ♦ K J 9 5 ♣ K 6 3 → Svar: _____

Bolk 1.3 · Svarhånd UTEN tilpass

Ny farge på 1-trinnet = 6+ · ny farge på 2-trinnet = 11+ · 1NT-svar = 6–10 balansert · 2NT = 11–12 balansert · med to like lange farger, meld billigste først. Prioritering: vis 4-korts major eller NT før du støtter en minor – utgang i minor krever 11 stikk.

1. Makker **1♠**. ♠ A 9 7 5 ♥ K J 6 3 ♦ Q 8 4 ♣ 7 2 → Svar: _____

2. Makker **1♥**. ♠ Q 7 2 ♥ 8 5 ♦ K J 9 6 ♣ Q 10 8 4 → Svar: _____

3. Makker **1♠**. ♠ 6 4 ♥ A Q 9 7 ♦ K J 5 3 ♣ J 7 2 → Svar: _____

4. Makker **1♦**. ♠ A J 8 5 ♥ K 9 6 ♦ Q 10 7 4 2 ♣ 3 → Svar: _____

5. Makker **1♥**. ♠ A K 9 6 4 ♥ 7 ♦ K Q 8 ♣ J 9 5 2 → Svar: _____

6. Makker **1♥**. ♠ K J 5 ♥ 9 6 ♦ A Q 8 4 ♣ Q 10 7 3 → Svar: _____

Bolk 1.4 · Rett åpning – balanserte hender

Velg riktig åpning med balanserte hender. 1NT = 15–17 hp balansert. 2NT = 20–21 hp balansert. 12–14 balansert = åpne lengste minor, eller laveste av to like lange minorer.

18–19 balansert = åpne i farge og hopp i NT senere. Under 12 hp = pass. 5-korts major åpnes normalt i majorfargen, ikke 1NT i dette kurssystemet.

1. ♠ K Q 5 ♥ A 9 ♦ K J 8 4 3 ♣ Q 7 2 → Svar: _____

2. ♠ A J 7 ♥ K 9 5 ♦ Q 8 4 ♣ K J 6 3 → Svar: _____

3. ♠ A Q 5 ♥ K J 7 ♦ A Q 9 ♣ K Q 8 3 → Svar: _____

4. ♠ A K 4 ♥ Q J 7 2 ♦ A Q 8 ♣ K 9 6 → Svar: _____

5. ♠ A J 9 7 5 ♥ K Q 6 ♦ 8 3 ♣ Q 9 4 → Svar: _____

Bolk 1.5 · Stayman og overføring – svar på makkers 1NT

Makker åpner 1NT, som viser 15–17 hp og balansert hånd. Du skal velge svarmelding. Pass med 0–7 hp uten lang major. Bruk overføring med 5+ kort i major: 2♦ ber makker melde 2♥, og 2♥ ber makker melde 2♠. Bruk Stayman 2♣ med 8+ hp og minst én 4-korts major, når du leter etter 4-4-tilpass. Uten major: 2NT = invitt med 8–9 hp, 3NT = utgang med 10+ hp.

1. Makker **1NT**. ♠ Q 7 5 ♥ J 9 4 ♦ K 8 6 3 ♣ 10 7 2 → Svar: _____

2. Makker **1NT**. ♠ K J 8 7 4 ♥ 9 3 ♦ Q 8 5 ♣ 7 6 2 → Svar: _____

3. Makker **1NT**. ♠ A J 7 5 ♥ K 9 4 ♦ 8 6 3 ♣ Q 7 2 → Svar: _____

4. Makker **1NT**. ♠ K 9 6 ♥ Q J 5 ♦ A 8 4 ♣ K 10 7 3 → Svar: _____

5. Makker **1NT**. ♠ 7 4 ♥ A Q 10 8 5 ♦ K 9 6 ♣ Q 7 2 → Svar: _____

6. Makker **1NT**. ♠ K 10 9 7 5 ♥ A 8 4 ♦ 9 6 ♣ Q 7 3 → Svar: _____

Bolk 1.6 · Åpners gjenmelding (rebid)

Du har åpnet, og makker har svart. Velg åpners neste melding. Minimum 12–14 = hold meldingen lavt: pass makkers enkle høyning, meld 1NT med jevn hånd, vis billig ny farge eller gjenta egen 6-korts farge. Med 15–17 viser du ekstra styrke, ofte med invitt. Med 18–19 melder du tydelig mot utgang, ofte 2NT eller direkte utgang. Noen oppgaver har pass som riktig svar.

1. Du **1♥**, makker **2♥**. ♠ K 8 ♥ A Q 9 7 4 ♦ K J 5 ♣ 9 6 2 → Svar: _____

2. Du **1♥**, makker **2♥**. ♠ A 8 ♥ A K J 9 4 ♦ Q 7 5 ♣ K 6 2 → Svar: _____

3. Du **1♠**, makker **2♠**. ♠ A K J 9 5 ♥ K 6 ♦ A 8 4 ♣ 9 7 2 → Svar: _____

4. Du **1♣**, makker **1♠**. ♠ 8 5 ♥ K 7 4 ♦ A J 8 6 ♣ A Q 7 3 → Svar: _____

5. Du **1♠**, makker **1NT**. ♠ A Q J 9 6 4 ♥ 7 3 ♦ K 10 8 5 ♣ 7 → Svar: _____

Bolk 1.7 · Spillesterke hender og åpning 2♣ med minst 20 hp

2♣ = sterk, kunstig, krav til utgang: 22+ balansert, eller omtrent 9 spillestikk. Meldingen sier ingenting om kløver. Svar: 2♦ = avventende. Positivt svar, for eksempel 2♥ eller 2♠, viser god 5-korts farge og 8+ hp.

Del A – Skal hånda åpnes 2♣?

1. ♠ A K 5 ♥ K Q 8 ♦ A Q 9 ♣ K Q 7 3 → Svar: _____

2. ♠ A Q 6 ♥ K Q 9 ♦ A J 8 ♣ K Q 7 3 → Svar: _____

3. ♠ A K Q J 9 4 ♥ A K Q 5 ♦ A ♣ 8 3 → Svar: _____

4. ♠ A K J 7 4 ♥ A Q 6 ♦ K 8 ♣ Q 5 2 → Svar: _____

Del B – Makker åpnet 2♣. Hva svarer du?

5. ♠ J 8 6 4 ♥ 9 7 5 ♦ Q 8 3 ♣ 10 6 2 → Svar: _____

6. ♠ A Q J 8 5 ♥ K 6 ♦ 9 4 ♣ 8 7 3 2 → Svar: _____

Bolk 1.8 · Svake fordelingshender, sperreåpning og svar

Svak 2 (2♦/2♥/2♠) = 6-korts farge, 6–10 hp · 3-trinns sperre = 7-korts farge. 2♣ er sterk. Disiplin: ikke sperr med sidefarge på 4 i major eller med 12+. Svar: tilpass + svak → høyn videre; tilpass + sterk → utgang; uten tilpass → pass.

Del A – Hva åpner du med?

1. ♠ K Q J 9 7 4 ♥ 8 5 ♦ Q 7 3 ♣ 9 2 → Svar: _____

2. ♠ 8 5 2 ♥ 7 3 ♦ K Q J 10 8 6 4 ♣ 9 → Svar: _____

3. ♠ A K J 9 7 4 ♥ A 5 ♦ K 8 ♣ 9 6 2 → Svar: _____

Del B – Makker åpnet sperremelding. Hva svarer du?

4. Makker **2♠**. ♠ K 9 6 4 ♥ 8 5 ♦ Q 9 7 3 ♣ 10 4 2 → Svar: _____

5. Makker **2♥**. ♠ K J 7 5 ♥ 6 ♦ Q 9 8 4 ♣ J 7 5 2 → Svar: _____

6. Makker **2♥**. ♠ 8 5 ♥ A Q 7 4 ♦ K J 8 ♣ A 9 6 2 → Svar: _____

Bolk 1.9 · Melding etter motpartens åpning – innmelding og opplysende dobling

Motparten har åpnet. Velg om du skal passe, melde inn, doble opplysende eller svare på makkers melding. Innmelding i farge = god 5+ korts farge. 1NT-innmelding = 15–18 balansert med stopper. Opplysende dobling = kort i motpartens farge, støtte for de andre fargene og normalt 12+ hp. Etter makkers dobling må du vanligvis svare i beste umeldte farge. Etter makkers innmelding høyer du med tilpass, ellers passer du ofte.

Del A – Motparten åpnet. Hva gjør du?

1. Motpart **1♦**. ♠ A Q J 9 6 ♥ K 8 5 ♦ 7 3 ♣ 9 6 2 → Svar: _____

2. Motpart **1♥**. ♠ A J 8 5 ♥ 6 ♦ K Q 9 4 ♣ K J 8 3 → Svar: _____

3. Motpart **1♣**. ♠ K Q 5 ♥ A J 9 ♦ K 10 7 4 ♣ Q J 6 → Svar: _____

Del B – Svar etter makkers innmelding/dobling

4. Motpart **1♦**, makker **doblet**. ♠ K 8 6 4 ♥ Q 9 7 3 ♦ 8 5 ♣ J 7 2 → Svar: _____

5. Motpart **1♥**, makker **doblet**. ♠ A J 9 6 ♥ 8 5 ♦ K Q 7 4 ♣ 9 6 3 → Svar: _____

Bolk 1.10 · Blandet repetisjon – diagnostiser selv!

Ingen styrkesone oppgitt. Les forløpet, tell hånda, finn meldingen.

1. Du er giver. ♠ A Q 8 6 4 ♥ K J 7 ♦ A 5 ♣ 9 6 3 → Svar: _____

2. Makker **1NT**. ♠ K J 9 7 5 ♥ 8 4 ♦ Q 9 6 ♣ K 7 2 → Svar: _____

3. Du **1♦**, makker **1♠**. ♠ Q 5 ♥ A J 6 ♦ K Q 9 7 4 ♣ J 8 3 → Svar: _____

4. Motpart **1♥**. ♠ A K J 8 5 ♥ 6 3 ♦ K Q 9 ♣ J 7 2 → Svar: _____

5. Du **1♥**, makker **2♥**. ♠ A 4 ♥ K Q 9 8 6 ♦ A K 7 ♣ Q 5 2 → Svar: _____

6. Motpart **1♣**, makker **doblet**. ♠ K J 8 5 ♥ A 9 7 ♦ Q 6 3 ♣ 8 4 2 → Svar: _____

FASIT

▸ **FASIT – Bolk 1.1**

1. **1♥** – 12 hp, 5-korts major.
2. **1NT** – 15 hp, balansert.
3. **Pass** – 10 hp, flat 4-3-3-3 uten 5-korts farge.
4. **1♠** – 19 hp, 5-3-3-2; for sterk til 1NT.
5. **1♥** – 14 hp, 5-5 → åpne høyeste farge.

▸ **FASIT – Bolk 1.2**

1. **2♥** – 6+1 = 7 p, enkel høyning.
2. **3♠** – 9+1 = 10 p, invitt.
3. **4♥** – 13+1 = 14 p, utgang. (Viderekommende bruker Stenberg)
4. **3♥** – 8+2 (singel) = 10 p, invitt.
5. **1♠** – 14 hp, men kun 2-korts hjerter = ingen tilpass; meld ny farge.

▸ **FASIT – Bolk 1.3**

1. **1♥** – 4-4 major, meld billigste først.
2. **1NT** – 8 hp, for svak til 2-trinnet.
3. **2♦** – 11 hp, ny farge på 2-trinnet. (Med 5-4 i major vil åpner alltid nå melde 2♥).
4. **1♠** – vis 4-korts major før rutertilpass.

5. **1♠** – 13 hp, vis den lange sparfargen.
6. **2NT** – 12 hp balansert, invitt.

▸ FASIT – Bolk 1.4

1. **1NT** – 15 hp og balansert hånd selv med 5 kort ruter. 1NT viser 15–17.
2. **1♣** – 14 hp og balansert hånd, men for svak for åpning 1 NT.
3. **2NT** – 21 hp og balansert hånd. 2NT viser 20–21.
4. **1♦** – 19 hp balansert. For sterk til 1NT og for svak til 2NT; åpne i farge og hopp i NT senere. Uten meldbar farge så åpner du beste minor farge.
5. **1♠** – 12 hp med 5-korts spar. For åpne i 1♥ eller 1♠ må du ha minst 5 kort

▸ FASIT – Bolk 1.5

1. **Pass** – 6 hp, ingen lang major og ikke nok til invitt.
2. **2♥** – overføring til spar. Etter makkers 2♠ passer du med svak hånd.
3. **2♣** – Stayman. Du har 10 hp og 4-korts spar, så du leter etter 4-4-tilpass.
4. **3NT** – 13 hp uten 4-korts major. Meld utgang direkte.
5. **2♦** – overføring til hjerter. Med 12 hp og 5-korts hjerter melder du deretter 3NT og lar åpner velge hjerter eller grand.
6. **2♥** – overføring til spar. Ikke bruk Stayman med 5-korts spar; vis majorlengden først og meld deretter 2NT som blir invitt med 5 kort spar.

▸ FASIT – Bolk 1.6

1. **Pass** – 13 hp og minimum mot makkers enkle høyning til 2♥. Makkers melding viser normalt 6–9 støttepoeng, så du skal ikke invitere.
2. **3♥** – 17 hp og god hjerterfarge. Dette er en invitt; makker går videre med maksimum.
3. **3♠** – 15 hp med sterk spar og makkers støtte. Hopp til 3♠ viser ekstra styrke, men er ikke direkte utgang.
4. **1NT** – 14 hp, balansert hånd uten 4-korts sparstøtte. 1NT-rebid viser minimum jevn hånd.
5. **2♠** – 10 hp og en minimumsåpning med flott fordeling: seks spar, fire ruter og singel kløver. Du har ti kort i de to lengste fargene og en god sekskorts sparfarge. Hånden er derfor altfor spillesterk for sperreåpning, som kommer senere i kurset. Etter makkers 1NT gjentar du sparfargen på laveste nivå med 2♠.

▸ FASIT – Bolk 1.7

1. **2♣** – 23 hp balansert.
2. **2NT** – 21 hp; IKKE 2♣ (felle).
3. **2♣** – ~10 stikk på egen hånd og har i tillegg 23 hp.
4. **1♠** – 19 hp, under 2♣-grensen.

5. **2♦** – 3 hp, avventende.
6. **2♠** – 10 hp, positivt svar.

FASIT – Bolk 1.8

1. **2♠** – 8 hp, 6-korts spar.
2. **3♦** – 7-korts ruter.
3. **1♠** – 15 hp, for sterk til sperre (felle).
4. **3♠** – 5 hp, press videre.
5. **Pass** – ingen tilpass.
6. **4♥** – 14 hp med tilpass. Det er ofte ikke honnørpoengene alene som avgjør om du satser på utgang. Viktigst er nok ess og konger sammen med god trumfstøtte. Her vurderer du at hånden kan hjelpe makker med å dekke minst fire tapere.

▸ FASIT – Bolk 1.9

1. **1♠** – 10 hp og god 5-korts spar. Innmelding på 1-trinnet.
2. **Dobler** – 14 hp, singel hjerter og støtte til de andre fargene. Klassisk opplysende dobling.
3. **1NT** – 16 hp, balansert hånd og kløverstopper. 1NT-innmelding viser 15–18 med stopper.
4. **1♥** – etter makkers dobling må du svare. Med to 4-korts majorer melder du billigste farge først.
5. **2♠** – 10 hp og 4-korts spar. Hopp etter opplysende dobling viser invittstyrke.

▸ FASIT – Bolk 1.10

1. **1♠** – 14 hp, 5-korts major.
2. **2♥** (overf. spar), så **2NT** – 9 hp, invitt.
3. **1NT** – 13 hp, rebid 12–14.
4. **1♠** – 14 hp, innmelding.
5. **3♥** – 18 hp (maks), invitt.
6. **2♠** – 10 hp, hopp på dobling (9–11).

KAPITTEL 2 · LETTE ÅPNINGER OG KONKURRANSEMELDING

OPPGAVER

Bolk 2.1 · Lette åpninger og 20-regelen

Du er giver. Vurder om hånden skal åpnes lett eller passes. 20-regelen: legg sammen honnørpoeng og antall kort i de to lengste fargene. Kommer du til 20 eller mer, kan du ofte åpne med 10–11 hp hvis poengene sitter i de lange fargene. Unngå lette åpninger med helt flat hånd, dårlige langfarger eller honnører i korte farger. I 3. hånd kan du åpne litt lettere; i 4. hånd bør åpningen være mer konstruktiv.

1. ♠ A Q J 7 5 ♥ 8 ♦ K J 9 6 3 ♣ 7 2 → Svar:

2. ♠ K Q 7 ♥ A J 5 ♦ J 9 6 3 ♣ 10 8 2 → Svar:

3. ♠ K J 9 6 5 4 ♥ A Q 8 5 3 ♦ 6 ♣ 4 → Svar:

4. ♠ K Q 6 ♥ A J 5 ♦ 9 8 7 4 2 ♣ 6 3 → Svar:

5. To pass foran deg (3. hånd). ♠ A J 9 7 5 ♥ K 8 ♦ Q J 3 ♣ 9 4 2 → Svar:

6. Tre pass foran deg (4. hånd). ♠ A Q 10 8 5 ♥ 9 6 ♦ K J 4 ♣ 8 7 3 → Svar:

7. Tre pass foran deg (4. hånd). ♠ 9 6 ♥ K J 8 5 ♦ Q 9 7 3 ♣ K 4 2 → Svar:

Bolk 2.2 · Sperremeldinger og 3./4. hånd

Sperremelding brukes med lang farge og begrenset styrke. 6-korts farge åpnes vanligvis på 2-trinnet, 7-korts farge på 3-trinnet og 8-korts farge på 4-trinnet. Styrken er normalt 6–10 hp, og fargen bør være brukbar. I 3. hånd kan du sperre litt friskt for å gjøre det vanskelig for motparten. I 4. hånd skal du være mer konstruktiv – da er det ingen igjen å sperre.

Del A – Du er giver. Velg riktig melding.

1. ♠ 7 ♥ A Q J 9 8 6 3 ♦ 9 4 ♣ 8 5 2 → Svar:

2. ♠ K Q J 10 8 6 5 2 ♥ 6 ♦ 9 4 ♣ 7 3 → Svar:

3. ♠ A K J 9 7 4 ♥ A 5 ♦ K 8 ♣ 9 6 2 → Svar:

Del B – Konkurranse og 3./4. hånd

4. Motpart åpnet 1♦. ♠ K Q J 9 8 5 ♥ 7 4 ♦ 6 ♣ 9 7 5 2 → Svar:

5. Motpart åpnet 1♣. ♠ 6 ♥ K Q J 10 7 4 2 ♦ 9 5 ♣ 8 4 3 → Svar:

Bolk 2.3 · Når kan jeg passe på makkers åpning?

Hovedregel: 6+ hp = du må melde. Med 0–5 hp passer du normalt, særlig uten tilpass. Har du tilpass til makkers major, teller du også fordelingspoeng og kan ofte svare selv

med få honnørpoeng. Ekstrem fordeling kan gjøre at du melder med 4–5 hp. Etter dobling eller innmelding fra motparten kan pass være riktig med svak hånd uten god melding.

1. Makker **1♥**. ♠ Q 7 4 ♥ 8 5 ♦ J 9 6 3 ♣ 10 7 4 2 → Svar:

2. Makker **1♠**. ♠ 9 5 ♥ K 8 6 3 ♦ Q 9 7 4 ♣ J 8 2 → Svar:

3. Makker **1♠**. ♠ K 10 8 4 ♥ 8 ♦ 10 9 8 6 5 3 2 ♣ 6 → Svar:

4. Makker **1♣**. ♠ 8 ♥ Q 10 9 7 6 3 ♦ K 8 5 ♣ 9 4 2 → Svar:

5. Makker **1♦**, motpart doblet. ♠ A J 7 5 ♥ K Q 8 ♦ 9 4 ♣ K 9 6 3 → Svar:

6. Makker **1♥**, motpart meldte inn **1♠**. ♠ K J 7 ♥ 9 4 ♦ Q 10 8 5 ♣ J 6 3 2 → Svar:

Bolk 2.4 · Melding når motparten åpner – dobling, innmelding eller grand.

Opplysende dobling: *12+ hp, kort i motpartens farge og støtte til de umeldte fargene. Mot åpning i major lover doblingen normalt 4-korts motsatt major.* ***Innmelding:*** *god 5+ korts farge, normalt 8–17 på 1-trinnet og 10–17 på 2-trinnet.* ***Grand:*** *1NT viser 15–18 jevn hånd med stopper i motpartens farge. Noen hender er for svake eller passer dårlig til å melde.*

1. Motpart **1♣**. ♠ K Q 5 ♥ A J 9 ♦ K 10 7 4 ♣ Q J 6 → Svar:

2. Motpart **1♠**. ♠ K 6 ♥ A K J 9 ♦ A Q 10 8 ♣ K 7 3 → Svar:

3. Motpart **1♥**. ♠ K J 8 5 ♥ 6 ♦ A 9 7 4 ♣ Q J 8 3 → Svar:

4. Motpart **1♠**. ♠ A Q J 9 5 ♥ K 8 ♦ Q 7 4 ♣ K 6 2 → Svar:

5. Motpart **1♠**. ♠ 8 5 ♥ A Q J 9 6 ♦ K Q 8 ♣ 9 4 2 → Svar:

6. Motpart **1♠**. ♠ 9 4 ♥ K J 8 6 3 ♦ Q 7 5 ♣ J 8 2 → Svar:

Bolk 2.5 · Svar på makkers opplysende dobling

Når makker dobler opplysende, må du normalt melde hvis neste hånd passer. Meld beste umeldte farge på laveste nivå med svak hånd. Hopp viser invittstyrke. Med 13+ kan du melde utgang. 1NT/2NT krever stopper i motpartens farge. Hvis neste hånd melder, kan du passe med svak hånd. Straffepass over makkers dobling er sjelden og krever god trumf mot motpartens farge.

1. Motpart **1♦**, makker **doblet**, neste pass. ♠ K 8 6 4 ♥ Q 9 7 3 ♦ 8 5 ♣ J 7 2 → Svar:

2. Motpart **1♥**, makker **doblet**, neste pass. ♠ K Q 9 7 5 ♥ 8 4 ♦ A J 6 ♣ Q 8 3 → Svar:

3. Motpart **1♦**, makker **doblet**, neste pass. ♠ A K 8 6 5 ♥ K Q 9 ♦ 7 3 ♣ Q 6 2 → Svar:

4. Motpart **1♠**, makker **doblet**, neste pass. ♠ Q J 8 ♥ K 9 6 ♦ 10 8 7 4 ♣ K 8 2 → Svar:

5. Motpart **1♥**, makker **doblet**, neste pass. ♠ 9 5 ♥ K Q J 10 8 ♦ Q 7 4 ♣ J 6 2 → Svar:

6. Motpart **1♦**, makker **doblet**, neste meldte **1♥**. ♠ J 8 6 4 ♥ 9 5 ♦ Q 7 3 ♣ 10 8 5 2 → Svar:

Bolk 2.6 · Svar på makkers innmelding – med og uten tilpass

Makker har meldt inn og lover minst 5 kort i fargen. Med 3-korts støtte har du tilpass. ***Med tilpass:*** *høyn enkelt med svak/konkurrerende hånd, hopp med invitt, og meld utgang med nok styrke.* ***Uten tilpass*** *passer du ofte med svak hånd; ny farge er konstruktiv, og grand krever stopper i motpartens farge. Sterke hender kan bruke overmelding av motpartens farge for å kreve mer informasjon.*

1. Motpart **1♦**, makker **1♠**. ♠ K 9 7 4 ♥ A 8 5 ♦ 9 6 ♣ J 8 4 2 → Svar:

2. Motpart **1♦**, makker **1♠**. ♠ Q 10 8 5 ♥ K Q 6 ♦ 7 3 ♣ K 9 6 2 → Svar:

3. Motpart **1♥**, makker **1♠**. ♠ K J 9 6 ♥ 8 5 ♦ A Q 8 4 ♣ K 7 2 → Svar:

4. Motpart **1♦**, makker **1♠**. ♠ 9 5 ♥ K J 7 4 ♦ Q 8 6 3 ♣ J 7 2 → Svar:

5. Motpart **1♥**, makker meldte inn **2♦**. ♠ K J 7 ♥ 8 5 ♦ Q 9 6 4 ♣ 10 8 4 2 → Svar:

6. Motpart **1♠**, makker meldte inn **2♥**. ♠ 8 5 ♥ 7 4 ♦ Q 8 6 ♣ A Q J 9 7 5 → Svar:

Bolk 2.7 · Blandet repetisjon Kap. 2 – diagnostiser selv!

Blandet repetisjon fra Kapittel 2. Ingen tema eller styrkesone er oppgitt på forhånd. Les forløpet, tell hånda og finn meldingen. Oppgavene blander lette åpninger, sperremeldinger, pass på makkers åpning, innmelding, opplysende dobling og svar på makkers dobling/innmelding.

1. Du er giver. ♠ A Q J 8 6 ♥ 9 ♦ K J 10 7 4 ♣ 8 2 → Svar:

2. Du er giver. ♠ 8 ♥ K Q J 9 7 5 3 ♦ 9 6 4 ♣ 9 2 → Svar:

3. Makker **1♥**. ♠ Q 8 5 ♥ 9 4 ♦ J 10 7 6 ♣ Q 8 3 2 → Svar:

4. Motpart **1♣**. ♠ A J 9 5 ♥ K Q 7 4 ♦ K 10 6 ♣ 8 3 → Svar:

5. Motpart **1♠**, makker **doblet**. ♠ 7 4 ♥ K J 9 6 ♦ A Q 8 5 ♣ 10 7 2 → Svar:

6. Motpart **1♥**, makker meldte inn **1♠**. ♠ K Q 9 4 ♥ 6 ♦ A K J 8 ♣ A Q 7 3 → Svar:

FASIT

▸ **FASIT – Bolk 2.1**

1. **1♠** – 11 hp og 5-5 i spar/ruter. 20-regelen gir 11 + 10 = 21, og poengene står godt i langfargene.
2. **Pass** – 11 hp, men 4-3-3-3 og ingen ekte fordelingsverdi. Ikke åpne lett med helt flat hånd.
3. **1♠** – 10 hp og 6-5 i majorfargene. Fordelingen er sterk, og alle honnørene står i langfargene.
4. **Pass** – 10 hp, men poengene står i korte farger mens den lange ruteren er svak. Ikke en god lett åpning.
5. **1♠** – 11 hp og 5-korts spar i 3. hånd. Etter to pass kan du åpne litt lettere.

6. **1♠** – 10 hp i 4. hånd, men sparlengde og gode sparpoeng. 15-regel i 4. hånd: sparlengde 5 + hp 10 = 15.
7. **Pass** – 9 hp i 4. hånd uten sparlengde og uten tydelig plussverdi. La spillet bli pass-runde.

▸ FASIT – Bolk 2.2

1. **3♥** – 7 hp og 7-korts hjerter. 7 kort = sperre på 3-trinnet.
2. **4♠** – 6 hp og 8-korts spar. 8 kort = sperre på 4-trinnet.
3. **1♠** – 15 hp. Altfor sterk til sperr; åpne normalt med 1♠.
4. **2♠** – hoppinnmelding som sperr etter motpartens 1♦. God 6-korts spar, men begrenset styrke.
5. **3♥** – sperrinnmelding på 3-trinnet med 7-korts hjerter etter motpartens 1♣.

▸ FASIT – Bolk 2.3

1. **Pass** – 3 hp uten hjertertilpass. Under grensen.
2. **1NT** – 6 hp, ingen spartilpass. 6 hp = du MÅ melde; 1NT viser 6–9.
3. **2♠** – 3 hp + 2 (singel hjerter) + 2 (singel kløver) + 1 (fjerde trumf) = 8 støttepoeng.
4. **1♥** – 5 hp, men 6-korts farge på 1-trinnet (unntak ≥ 4 hp). Meld i stedet for å passe.
5. **Redobler** – 13 hp uten god rutertilpass. Viser 10+; kanskje skal dere straffedoble.
6. **Pass** – 7 hp, ingen hjerterfit og ingen god melding. Maks 8 → pass.

▸ FASIT – Bolk 2.4

1. **1NT** – 16 hp, jevn hånd og kløverstopper. 1NT-innmelding viser 15–18 med stopper.
2. **Dobler** – 20 hp og for sterk til 1NT-innmelding. Dobler først og viser styrken videre.
3. **Dobler** – 11 hp, singel hjerter og 4-4-4-1-fordeling. Dette er et godt unntak for opplysende dobling.
4. **Pass** – 15 hp, men motparten har åpnet i din beste farge. Ingen naturlig god melding nå.
5. **2♥** – 12 hp og god 5-korts hjerter. Innmelding på 2-trinnet.
6. **Pass** – 7 hp. For svak til å melde hjerter på 2-trinnet.

▸ FASIT – Bolk 2.5

1. **1♥** – svak hånd og to 4-korts majorer. Etter opplysende dobling svarer du billigste passende farge på laveste nivå.
2. **3♠** – 12 hp og 5-korts spar. Hopp viser invittstyrke med god farge.
3. **4♠** – 15 hp og 5-korts spar. Nok til utgang etter makkers opplysende dobling.
4. **1NT** – 9 hp og stopper i spar. Ingen god hjerterfarge å melde, så grand er naturlig.

5. **Pass** – straffepass. Du har god hjerter bak åpneren; dette er en sjelden, men aktuell felle.
6. **Pass** – neste hånd har meldt, så du er ikke lenger tvunget til å svare. Med svak hånd passer du.

▸ **FASIT – Bolk 2.6**

1. **2♠** – 8 hp og 4-korts støtte til makkers innmelding. Enkel høyning er riktig med konkurrerende styrke.
2. **3♠** – 10 hp og 4-korts støtte. Hopp viser invitt med tilpass.
3. **4♠** – 13 hp og 4-korts støtte. Nok til utgang etter makkers innmelding.
4. **Pass** – 7 hp uten spartilpass og ingen god ny farge. For svakt til å melde videre.
5. **3♦** – 7 hp og 4-korts rutertilpass til makkers 2♦-innmelding. Høyn konkurrerende med tilpass.
6. **3♣** – 9 hp, god 6-korts kløver og ingen hjertertilpass. Ny farge på 3-trinnet er konstruktivt, men hånden er god nok.

▸ **FASIT – Bolk 2.7**

1. **1♠** – 11 hp, 5-5 med poeng i langfargene. 20-regelen gir 11 + 10 = 21.
2. **3♥** – 6 hp og 7-korts hjerter. Sperreåpning på 3-trinnet.
3. **Pass** – 5 hp uten hjertertilpass. På passgrensen, men ingen god grunn til å melde.
4. **Dobler** – 13 hp, kort kløver og støtte til de umeldte fargene. Opplysende dobling.
5. **3♥** – 10 hp etter makkers opplysende dobling. Hopp viser invittstyrke med minst 4 kort hjerter. Makker sin opplysende dobling lover nesten alltid 4 kort i umeldt major eller ekstra styrke.
6. **2♥ (cuebid)** – 19 hp med sparfit. Overmelding av motpartens farge viser sterk hånd og ber makker beskrive mer.

KAPITTEL 3 · MOTSPILL OG SPILLEFØRING

OPPGAVER

Bolk 3.1 · Utspill – hva spiller du ut?

Utspill: *Lavt kort viser invitt – minst én honnør, men ingen sekvens. 6/7/8/9 er «toppen av ingenting» fra 3–5 små kort; mot farge kan det også være singelton.* ***Mot grand****: spill normalt lengste farge – lengden er viktigst. Topp fra honnørsekvens krever minst tre honnører på rad, for eksempel K fra K Q J.* ***Mot farge****: singelton er ofte godt, fordi du kan få stjelestikk hvis makker kommer inn. Spill høyeste fra inntilliggende honnører, for eksempel K fra K Q x eller Q fra Q J x x. Lengste farge uten honnør er passivt og trygt. Spill aldri ut ess uten kongen om du ikke vet at makker har singel i denne farge.*

1. Mot **3NT**. ♠ K Q J 7 4 ♥ 8 5 ♦ 9 6 3 ♣ Q 7 2 → Svar: _____

2. Mot **4♥**. ♠ 8 ♥ 9 7 4 2 ♦ Q 9 5 3 ♣ J 8 6 4 → Svar: _____

3. Mot **4♠**. ♠ 7 3 ♥ K Q 9 6 ♦ 8 5 2 ♣ A J 7 4 → Svar: _____

4. Mot **3NT**. ♠ 8 6 ♥ K J 9 7 5 ♦ Q 6 3 ♣ 10 8 2 → Svar: _____

5. Mot **4♠**. ♠ 6 4 ♥ 9 7 3 ♦ 10 8 5 2 ♣ J 9 6 4 → Svar: _____

6. Mot **4♠**. ♠ 9 8 6 ♥ A J 4 ♦ K 7 5 ♣ 10 9 7 3 → Svar: _____

Bolk 3.2 · Motspill – de tre huskereglene

Tre huskeregler i motspill: *(1)* ***Andre hånd lavt, tredje hånd høyt.*** *Spilles et lite kort fra din venstre, legger du vanligvis lavt. Er du makkers tredje hånd, legger du høyt for å vinne stikket eller presse fram honnører. (2)* ***Høyest for makker.*** *Når makker spiller ut et lite kort som invitt, bruker du ditt høyeste relevante kort for å vinne eller presse. Har du en sekvens, legger du det laveste kortet i sekvensen. (3)* ***Honnør på honnør.*** *Når en motspiller legger en honnør, dekker du normalt med en høyere honnør. Unntak: Ikke dekk automatisk hvis makker er kort/renons i fargen, eller hvis motparten trolig har svært mange kort i fargen.*

1. Spillefører (din venstre) spiller liten mot bordet. Bordet: ♠ K J 5.
Du andre hånd med ♠ A 8 3. Hvilket spar? → Svar: _____

2. Makker spiller ut ♥ 4 (invitt). Bordet legger ♥ 2 fra 10 5 2. Du tredje hånd med ♥ Q 9 6. Hvilket kort? → Svar: _____

3. Bordet spiller ♣ Q fra blindemann. Du sitter etter bordet med ♣ K 7 4. Dekker du? *Å dekke betyr å stikke med en høyere honnør.* → Svar: _____

4. Makker spiller ut ♥ 3. Bordet legger ♥ A. Du har ♥ K 10 8 bak bordet. Hva legger du på esset? → Svar: _____

5. Makker spiller ut ♦ 2 mot grand. Bordet: ♦ 9 4. Du har ♦ Q J 7. Hvilket kort?
→ Svar: _____

6. (felle) Bordet spiller ♣ Q. Du sitter etter bordet med ♣ K 6, og du vet at motparten har minst 10 kløver til sammen. Dekker du? → Svar: _____

Bolk 3.3 · Spilleplan som spillefører

Spilleplan som spillefører: *Tell først – spill etterpå. (1)* ***Når blindemann kommer ned:*** *stopp opp og spør hvor mange stikk du trenger. (2)* ***I grand: tell sikre stikk****, og finn fargen som lettest kan gi de manglende stikkene. Etabler langfargen før du tar alle toppstikkene. (3)* ***Kapp etter honnører:*** *med E-Q-J mot 8-6-4 spiller du liten mot Q, og senere liten mot J. (4)* ***I trumf: tell tapere og trekk*** *normalt* ***trumf*** *tidlig. Vent bare med trumfen hvis du må stjele egne tapere i den korte hånden eller trenger en bestemt rekkefølge for å bevare innkomster.*

1. 3 grand (9 stikk). Sikre: 4 spar, 2 hjerter, 1 ruter = 7. Bordet ♣ K Q J 10 4, du ♣ 7 3. Hvor henter du de 2 siste? → Svar: _____

2. Du har ♥ E Q J mot bordets ♥ 8 6 4. Motparten har K. Hvordan spiller du for tre stikk?
→ Svar: _____

3. 4 spar. Hva gjør du som hovedregel før du etablerer sidefargene? → Svar: _____

4. (felle) 4 spar. Singel ruter på bordet, ♦ 6 5 3 i hånden (tre tapere du vil stjele). Trekker du trumf først? → Svar: _____

5. 3 grand. Bare én hjerterstopper (♥ A x). Du må etablere en lang farge til 4 stikk. Hva teller du på før du gir fra deg et stikk? → Svar: _____

6. 4 spar, 4 tapere (1 spar, 1 hjerter, 2 ruter). Bordet har ♣ A K Q. Hvor kan en rutertaper forsvinne? → Svar: _____

Bolk 3.4 · Blandet repetisjon, Kap. 3

Blandet repetisjon: *Her får du ikke vite hvilken regel som er viktigst. Les hele situasjonen først og avgjør selv om oppgaven handler om utspill, motspill eller spilleplan. Bruk rekkefølgen: tell først, se etter sikre stikk eller tapere, finn faresignalene, og velg deretter riktig kort eller plan. Tyngdepunktet ligger på spilleplan som spillefører, men noen oppgaver er feller der motspill- eller utspillsregelen avgjør.*

1. *(Utspill)* Mot **3NT**. ♠ K Q 10 8 4 ♥ 10 7 2 ♦ J 6 3 ♣ 9 5. Hva spiller du ut? → Svar: _____

2. *(Motspill)* Spillefører spiller liten mot bordets ♦ A Q 8. Du andre hånd med ♦ K 5 2. Hvilket kort? → Svar: _____

3. *(Spilleplan – trumf)* 4 spar. Singel ruter på bordet, ♦ 8 6 4 i hånden. Trekker du trumf før eller etter du stjeler? → Svar: _____

4. *(Motspill)* Makker spiller ut ♣ 4 (invitt). Bordet legger ♣ 3 fra Q 7 3. Du tredje hånd med ♣ K J 6. Hvilket kort? → Svar: _____

5. *(Spilleplan – tapere)* 4 hjerter, 4 tapere. Bordet har ♣ A K Q 2. Hvor forsvinner en taper? → Svar: _____

6. *(Spilleplan – innkomst)* 3 grand. ♣ A K Q 7 5 hjemme mot bordets ♣ 8 3, bare én annen innkomst. Hva sjekker du først? → Svar: _____

FASIT

▸ **FASIT – Bolk 3.1**

1. ♠**K** – topp fra honnørsekvensen KQJ, din lengste farge mot grand.
2. ♠**8** – singelton mot farge; håp om stjelestikk når makker kommer inn.
3. ♥**K** – høyeste av inntilliggende KQ; etablerer stikk raskt mot farge.
4. ♥**5** – Invitt med laveste kort i lengste farge; KJ975 er ingen sekvens.
5. ♦**2** – passivt utspill i lengste farge uten honnør; gir sjelden bort billige stikk.
6. ♠**9** – «toppen av ingenting» (986); ru og hj fargene er for farlige å spille fra men alternativet ♣ 10 er også et godt valg.

FASIT – Bolk 3.2

1. **Lavt – ♠ 3.** Andre hånd lavt; esset vokter kongen på bordet.
2. **♥ Q (dame).** Tredje hånd høyt: press ut spillefører's honnør og bevar forbindelsen til makker.
3. **Ja – ♣ K.** Honnør på honnør: dekk damen, så forfremmer du makkers J/10 til stikk.
4. **Nei – legg ♥ 8.** Behold K-10 bak bordet. Honnør på honnør krever en høyere honnør; et ess kan ikke dekkes.
5. **♦ J (knekt).** Tredje hånd høyt: legg laveste fra Q-J. Knekten presser nieren; damen beholdes som vokter.
6. **(felle) Nei – legg ♣ 6.** Unntak fra honnør på honnør: Med svært mange kløver hos motparten har makker ofte ingen honnør å forfremme. Å dekke kan gi bort kongen uten gevinst.

▸ FASIT – Bolk 3.3

1. **Etabler kløveren.** Driv ut esset med bordets K-Q-J-10; da har du tre gode kløverstikk. Godspill før du tar toppstikkene.
2. **Kapp to ganger.** Spill liten mot E-Q-J: legg Q. Står den, spill liten mot J. Slik fanger du K uansett når den sitter foran honnørene.
3. **Trekk trumf først.** Fjern motpartens trumf så de ikke stjeler de gode sidestikkene dine.
4. **Nei – stjel ruterne først.** **Viktig unntak**: Stjel rutertaperne på den korte trumfhånden (bordet med singel ruter) før du trekker trumf.
5. **Tell innkomstene dine.** Sjekk at du har nok innkomster til den lange fargen og at hjerterstopperen rekker, før du gir fra deg et stikk.
6. **På kløveren.** Etter at trumf er trukket, spill ♣ A-K-Q og kast en rutertaper på det tredje kløverstikket.

▸ FASIT – Bolk 3.4

1. **♠ K.** Topp av sterk sekvens (K-Q-10) mot grand; du angriper lengste/sterkeste farge og beholder forbindelsen.
2. **Lavt – ♦ 2.** Andre hånd lavt mot A-Q-8: legger du K, stikker esset og damen blir fri. Kongen tar et honnørstikk senere.
3. **(felle) Stjel først.** Må du stjele egne tapere i den korte hånden, gjør det før du trekker trumf – ellers bruker du opp bordets trumf.
4. **♣ J (knekt).** Tredje hånd høyt, men med kapp K-J, over bordets Q, bruker du J; du sparer kongen til å fange bordets dame.
5. **På kløveren.** Etter trumf: ♣ A-K-Q, og kast en taper fra hånden på det tredje kløverstikket.

6. **Sjekk innkomstene.** Bevar innkomst til langfargen. Uten ekstra innkomst kan du noen ganger lasjere første kløver (liten fra begge hender), hvis du bare trenger 4 kløverstikk og har stoppere i sidefargene.

Del 2 – Lær mer

Videregående meldinger, utspill og signaler – praktisk trening i kapittel 4 og 5 i systemmappen for spillere som kjenner grunnprinsippene.

Slik bruker du del 2

- **Bygg videre:** Du kjenner grunnprinsippene. Bruk de videregående verktøyene i sammenheng og bli tryggere på vurderingene ved bordet.
- **Begrunn valgene:** Sammenlign begrunnelsene, ikke bare svaret.
- **Skill fakta fra antakelser:** Skill mellom det du vet og det du antar.
- **Juster planen:** Tilpass planen når nye opplysninger kommer frem.

Spilleføring og motspillsplanlegging øves videre i del 3 – Spilletrening. Del 2 konsentrerer seg om meldinger, utspill og signaler.

Tilknytning til systemmappen

■ 4. Videregående (kurs 2 og 3) (s. 33–42)
Konkurranse etter 1NT, invitt-verktøy, revers, Stenberg, kontrollmeldinger, fjerde farge, doblinger, dobbel Stayman og Puppet Stayman.
■ 5. Spilleteknikk: utspill, signaler og oppsummering (s. 43–50, videregående del)
Utspill mot grand og fargekontrakter, signaler og vurderinger etter utspillet.
Fasit følger etter hver bolk. Side- og bildehenvisninger gjelder systemmappen, ikke dette heftet.

Systemavtalene gjelder gjennom hele heftet. 1NT viser 15–17 hp og jevn hånd. Hvis ikke annet er oppgitt, passer motparten, og du sitter Syd med Nord som makker. I motspillsoppgavene er plassen din angitt uttrykkelig.

---

4. Videregående (kurs 2 og 3)

A. Motparten melder rett etter 1NT (bilde 34) – 4 oppgaver

Oppgave 1 Makker åpner 1NT (15–17). Motparten melder 2♣. Du har: ♠ KJ54 ♥ A872 ♦ 93 ♣ 106 (8 hp). Hva melder du?

Fasit: Dobling. *Forklaring:* Over 2♣ er dobling = Stayman. Du har 8 hp og to 4-korts majorfarger, så du er inviterende og leter etter majortilpass. Svaret fra åpner er som vanlig: 2♦ = ingen major, 2♥ = hjerter, 2♠ = spar.

Oppgave 2 1NT – (dobling) – ? Du har: ♠ 65 ♥ KQ10842 ♦ 73 ♣ 862 (5 hp). Hva melder du?

Fasit: 2♦ (overføring til hjerter). *Forklaring:* Du ignorerer doblingen, og grunnsystemet gjelder. Åpner melder 2♥, og du passer. Du har en svak hånd med lang major, så 2♥ er riktig kontrakt.

Oppgave 3 1NT – (2♦) – ? Du har: ♠ KQ1085 ♥ 74 ♦ 862 ♣ 963 (5 hp). Hva melder du?

Fasit: 2♥ (overføring til spar). *Forklaring:* Motparten «stjal» hjerteoverføringen din. Over 2♦ viser egne fargemeldinger overføring til fargen over, så 2♥ er alltid spar. Åpner melder 2♠, og du passer.

Oppgave 4 1NT – (3♣) – ? Du har: ♠ KQJ976 ♥ A5 ♦ 83 ♣ 105 (10 hp). Hva melder du?

Fasit: 4♠. *Forklaring:* Direkte utgang (4♥/4♠) er naturlig med 9+ hp og minst 6-korts farge. Åpner har 15–17 jevne, så dere har utgang i tillegg til en god 6-korts spar.

B. 1NT – 2X – pass – pass – ? (åpners gjenåpning) – 3 oppgaver

Oppgave 5 Du åpnet 1NT. Motparten meldte 2♥, makker passet og motparten passet. Du har: ♠ AQ95 ♥ 32 ♦ KJ7 ♣ AK84 (17 hp). Hva melder du?

Fasit: Dobling (opplysende). *Forklaring:* Du har maksimum (17 hp) og kort i innmeldingsfargen. Doblingen er opplysende og ber makker velge: egen farge nedenfra, 2NT med hold, eller straffepass med god 4-korts trumf. Makker passet i første runde, så dere har trolig mer enn halvparten av poengene i kortstokken.

Oppgave 6 Samme meldingsforløp: 1NT – (2♥) – pass – (pass) – ? Du har: ♠ KQ3 ♥ 85 ♦ AQ9 ♣ KJ743 (15 hp). Hva melder du?

Fasit: Pass. *Forklaring:* Med minimum (15 hp) eller usikker hånd passer du ut. Kort hjerter alene er ikke nok, for du trenger også maksimumsstyrke (17 hp). Dobling med 15 hp tvinger makker til å melde på 3-trinnet, og det kan gå galt.

Oppgave 7 (makkers svar) 1NT – (2♥) – pass – (pass) – dobling – (pass) – ? Du har: ♠ 953 ♥ QJ108 ♦ 964 ♣ K72 (6 hp). Hva melder du?

Fasit: Pass (straffepass). *Forklaring:* Du har god 4-korts trumf (QJ108) bak innmelderen og 4–8 hp. Åpner har kort i hjerter, så motparten har trolig fordelingsproblemer. Pass gjør doblingen om til straff.

C. Hjelpeverktøy – invitt etter funnet majortilpass (bilde 35) – 5 oppgaver

Oppgave 8 Du åpnet 1♠, og makker svarte 2♠. Du har: ♠ KQ1075 ♥ A83 ♦ 962 ♣ AJ (14 hp). Hva melder du?

Fasit: 3♦ (hjelpespørsmål). *Forklaring:* Du har en svak farge (962) du trenger hjelp i for å melde utgang. Svak farge uten honnør egner seg godt å spørre om. Makker svarer 3♠ uten hjelp og 4♠ med hjelp. En sterk farge som AK96 passer dårlig å spørre om hjelp i.

Oppgave 9 (svar: JA) 1♠ – 2♠ – 3♦ – ? Du har: ♠ J982 ♥ K65 ♦ A4 ♣ 8532 (8 hp). Hva melder du?

Fasit: 4♠. *Forklaring:* Ax i fargen det spørres om er hjelp. Hjelp er også singelton, Kx, eller Xx med 4 kort støtte og øvre del av poenglovnaden. Du har ♦A4, så du melder 4♠.

Oppgave 10 (svar: NEI) 1♠ – 2♠ – 3♦ – ? Du har: ♠ Q83 ♥ J942 ♦ 1075 ♣ K96 (6 hp). Hva melder du?

Fasit: 3♠. *Forklaring:* Du har ingen hjelp i ruter (1075) og bare 3 trumf (Qxx) med lite poeng, altså nedre del av det du har lovet. Nei, ingen hjelp = 3 i fargen vår, og dette er avslag.

Oppgave 11 (2NT – avslag) 1♠ – 2♠ – 2NT – ? Du har: ♠ J853 ♥ Q74 ♦ K86 ♣ 972 (6 hp). Hva melder du?

Fasit: 3♠. *Forklaring:* 2NT er invitt med god styrke (typisk 17 hp, ofte kjedelig fordeling). Avslag er å melde trumffargen på 3-trinnet. Du har bare 6 hp og er i nedre del av lovnaden, så du avslår.

Oppgave 12 (2NT – aksept) 1♠ – 2♠ – 2NT – ? Du har: ♠ KJ85 ♥ Q74 ♦ K86 ♣ 972 (9 hp). Hva melder du?

Fasit: 4♠. *Forklaring:* Du har 9 hp (øvre del) og 4 kort trumf, så du aksepterer invitten. Sammenlign med oppgave 11: ruter er K86 i begge hender, mens spar endres fra J853 til KJ85. Tenk alltid på hvor du ligger i poengområdet du har lovet.

D. Revers – 4 oppgaver

Huskeregel: Revers er når åpner i sin andre melding viser en ny farge på 2-trinnet som er høyere enn åpningsfargen. Makker må da opp på 3-trinnet for å gå tilbake til åpningsfargen. Meldingen lover minst 16 hp (15 hp når makker har lovet 10+ hp), normalt minst 5-4 med lengst i åpningsfargen, og er krav.

Oppgave 13 Du åpnet 1♦, og makker svarte 1♠. Du har: ♠ 83 ♥ KQ64 ♦ AJ1073 ♣ AK (17 hp). Hva melder du?

Fasit: 2♥ (revers). *Forklaring:* 5 ruter og 4 hjerter med 17 hp. Du har ikke 4 spar og ikke styrke for 2♦, 1NT eller 2♠. Hjerter er høyere enn ruter og må meldes på 2-trinnet, så meldingen er revers. Revers viser ekstra styrke, og makker må melde videre.

Oppgave 14 (ikke styrke for revers) 1♦ – 1♠ – ? Du har: ♠ 83 ♥ KQ64 ♦ AJ1073 ♣ K8 (13 hp). Hva melder du?

Fasit: 2♦. *Forklaring:* Samme fordeling som oppgave 13, men bare 13 hp. Uten styrke for revers velger åpner 1NT, 2♦ eller 2♠. Du har ingen sparstopper, så 1NT passer dårlig. Du rebider derfor den lengste fargen: 2♦.

Oppgave 15 (revers i major med 15 hp) 1♥ – 2♣ – ? Du er åpner og har: ♠ AQ96 ♥ AJ1085 ♦ 73 ♣ A4 (15 hp). Hva melder du?

Fasit: 2♠ (revers). *Forklaring:* Makker har lovet minst 10 hp ved å svare på 2-trinnet, så styrkekravet for revers er bare 15 hp. Du har 5 hjerter og 4 spar, og 2♠ er krav til minst utgang. Her har dere sammen minst 25 hp.

Oppgave 16 (svar på revers med lang farge) 1♥ – 2♣ – 2♠ – ? Du har: ♠ K84 ♥ 62 ♦ K7 ♣ AQ10973 (12 hp). Hva melder du?

Fasit: 3♣. *Forklaring:* Åpner har minst 4 spar, du har bare 3, så dere har ingen åttekortsfit i major. Å gjenta egen farge viser ekstra lengde (6 kløver) og er krav til utgang. Videre melder åpner det som beskriver hånden best.

E. Stenberg og slemvurdering (bilde 37) – 5 oppgaver

Oppgave 17 Makker åpner 1♠. Du har ♠ KJ95 ♥ A7 ♦ Q842 ♣ K96 (13 hp). Hva melder du?

Oppgave 18 Makker åpner 1♠. Du har ♠ KJ973 ♥ 5 ♦ Q8742 ♣ 83 (6 hp). Hva melder du?

Oppgave 19 Du åpnet 1♠, og makker svarte 2NT (Stenberg). Du har ♠ AQ974 ♥ 6 ♦ KJ85 ♣ A92 (14 hp). Hva melder du?

Oppgave 20 Du åpnet 1♥, og makker svarte 2NT. Du har ♠ K85 ♥ AQ974 ♦ K83 ♣ 96 (12 hp). Hva melder du?

Oppgave 21 Spar er trumf, og dere har kontrollmeldt. Makker spør 4NT (RKCB). Du har ♠ K10974 ♥ 6 ♦ AK85 ♣ Q92 (12 hp). Hva svarer du?

Fasit – Stenberg

17. **2NT (Stenberg).** Du har 4 kort støtte og 13 hp, så dere skal minst i utgang, og du kan tenke slem. 2NT sier at du har minst 4-korts støtte og normalt minst 12 hp. Etter åpners svar er alle meldinger under 4 i trumf kontrollmeldinger.
18. **4♠.** Du har bare 6 hp og 5 spar, så dette er ikke Stenberg. 1♠–4♠ viser ekstra god tilpass (typisk 5 kort) med 5–10 hp. Meldingen sperrer også motparten ute fra utgang. Åpner har ingen grunn til å lete etter slem med det du har lovet.
19. **3♥ (singleton hjerter).** Med kortfarge i en umeldt major melder du farga selv. Styrken er ukjent, så den vises senere. Du har singleton ♥6, og det er en verdifull kortfarge for ruff.
20. **3♥ (ingen kortfarge, 11–14 hp).** Du har jevn fordeling uten singleton eller renons og 12 hp, så 3 i meldt major er riktig. Makker vet da at slem er lite sannsynlig. Med 13 hp og 14 hp opp mot åpner blir 28 hp, så makker passer normalt til 4♥.
21. **5♥ (2 nøkkelkort uten trumfdame).** Du har K♠ og A♦, altså 2 nøkkelkort. Trumfkongen teller som ess. Du har ingen ♠Q, så svaret er 5♥. Med dame hadde svaret vært 5♠.

F. Kontrollmeldinger og slem (bilde 38) – 4 oppgaver

Oppgave 22 1♠ – 3♠ – ? Du er åpner og har ♠ AKJ74 ♥ A8 ♦ KQ4 ♣ 983 (17 hp). Hva melder du?

Oppgave 23 1♠ – 3♠ – ? Du er åpner og har ♠ AKQ74 ♥ A83 ♦ AQ5 ♣ 93 (19 hp). Hva melder du?

Oppgave 24 1♠ – 3♠ – 4♦ – ? Du er svarer og har ♠ Q1062 ♥ KQ7 ♦ 93 ♣ AJ65 (12 hp). Hva melder du?

Oppgave 25 Spar er trumf, dere har kontrollmeldt, og makker spør 4NT. Du har ♠ KQ62 ♥ AJ5 ♦ K43 ♣ 1096 (13 hp). Hva svarer du?

Fasit – kontrollmeldinger

22. **4♠.** 17 hp + 10–12 hp = 27–29, og du har ingen overskudd i fordeling eller kontroller. Slem krever rundt 33. Å melde kontroll presser makker høyere uten grunn. Pass på utgang.
23. **4♦ (kontroll, ess i ruter).** Du har 19 hp og tre ess. Opp mot 12 hp blir det 31 hp, og slem kan stå hvis makker har riktige kort. Meld laveste kontroll først. Du har ikke noen kontroll i kløver (♣93), så du hopper over 4♣. Det benekter kløverkontroll. 4♦ er laveste mulige kontroll.

24. **4♥ (kontroll i hjerter og kløver).** Du har maksimum (12 hp) i forhold til det du har lovet. Åpner har benektet kløverkontroll ved å hoppe over 4♣. Når du likevel fortsetter med 4♥, viser du derfor kontroll både i hjerter og i kløver: K♥ og A♣ i den viste hånden. Meldingen viser sleminteresse.
25. **5♠ (2 nøkkelkort med trumfdame).** Du har K♠ og A♥ (2 nøkkelkort) og ♠Q. K♠ teller som nøkkelkort. Med dame i trumf svarer du 5♠. (5♥ ville vært dame-benektende.)

G. Fjerde farge som krav til utgang (bilde 38) – 3 oppgaver

Prioritering for den som svarer på fjerde farge:

1. Støtt makkers farge (3+ kort i svarers farge, eller 4 kort i åpners).
2. Meld NT med hold i den fjerde fargen. Direkte 3NT lover hold.
3. Vis 5-5-fordeling eller ekstra lang farge.

Oppgave 26 1♦ – 1♠ – 2♣ – ? Du er svarer og har ♠ AQ1085 ♥ 73 ♦ K4 ♣ KJ64 (13 hp). Hva melder du?

Oppgave 27 1♦ – 1♠ – 2♣ – 2♥ – ? Du er åpner og har ♠ 82 ♥ KJ ♦ AQ874 ♣ K863 (13 hp). Hva melder du?

Oppgave 28 1♦ – 1♠ – 2♣ – 2♥ – ? Du er åpner og har ♠ 8 ♥ 93 ♦ AQJ84 ♣ KQ1075 (12 hp). Hva melder du?

Fasit – fjerde farge

26. **2♥ (fjerde farge, krav til utgang).** Du har 13 hp, men ingen hjertehold (73), så du kan ikke melde NT. Du har støtte i kløver (4 kort), men vil ikke binde deg for tidlig. 2♥ er krav til utgang, og åpner får beskrive hånden videre: støtte i spar, hjertehold eller mer lengde. Du bestemmer retningen etterpå.
27. **2NT (hold i hjerter).** Du har ingen sparstøtte (82), og du har KJ i hjerter, så du har hold. 2NT viser hold i fjerde farge og minimum. Svarer, som har 13 hp, melder 3NT. Direkte 3NT ville også vært mulig med bedre hold. Etter 2NT er det fortsatt plass til å sette kontrakten.
28. **3♦.** Du har ingen sparstøtte (singleton) og ingen hjertehold (93), så NT er uaktuelt. Da viser du fordelingen: gjentar du første farge, viser det ekstra lengde. Her kan du ha 5-5 i minor. Svarer vet nå at du har lav hjertestyrke og unngår 3NT.

H. Doblinger som ikke er straff (bilde 39) – 5 oppgaver

Oppgave 29 Makker åpner 1♣, og motparten melder 1♦. Du har ♠ KJ84 ♥ Q1075 ♦ 93 ♣ 842 (6 hp). Hva melder du?

Oppgave 30 Du åpnet 1♣, motparten meldte 1♦, og makker doblet (negativ). Du har ♠ A83 ♥ KJ62 ♦ 94 ♣ KQ75 (13 hp). Motparten passer. Hva melder du?

Oppgave 31 Du åpnet 1♦, motparten meldte 1♠, makker passet, og motparten hevet til 2♠. Du har ♠ 63 ♥ KQ84 ♦ AQ974 ♣ K5 (14 hp). Hva melder du?

Oppgave 32 Du er Syd. Auksjonen går 1♦ – (1♠) – pass – (2♠) – dobling – (pass) – ? Du har ♠ 85 ♥ J974 ♦ KJ6 ♣ Q752 (7 hp). Hva melder du?

Oppgave 33 Samme meldingsforløp som oppgave 32. Du har ♠ QJ98 ♥ 85 ♦ 742 ♣ K1063 (6 hp). Hva melder du?

Fasit – doblinger

29. **Dobling (negativ).** Du har begge umeldte major (4-4) og 6 hp, som er nok på 1-trinnet. Doblingen viser begge major og er ikke straff. Åpner velger den majoren som passer best.

30. **2♥.** Negativ dobling viser begge major, og du har 4 hjerter. Dere har funnet 4-4-tilpass, og du viser støtte på billigste nivå med en minimumshånd. Med mer styrke hadde du vurdert en invitt.

31. **Dobling (opplysende).** 1♦ – (1♠) – pass – (2♠) – D er alltid opplysende. Det viser god åpning og interesse for de umeldte fargene (her ♥ og ♣). Du har 4 hjerter og 3 av hver minor ville vært ideelt, så du har støtte i ruter. Makker velger videre.

32. **3♦.** Du har 3-korts ruterstøtte, og åpner har lovet ruter. Etter opplysende dobling kan makker svare med egen 5-korts farge, 3-korts støtte i åpningsfargen, billigste umeldte 4-korts farge som nødløsning, eller straffepass med god spar. Støtte kommer først. Du har 7 hp, så 3♦ stopper på lavt nivå.

33. **Pass (straffepass).** Du har god 4-korts spar (QJ98) bak spareren. Motparten ligger i 2♠ doblet, og makker har åpningsstyrke bak seg. Da er pass riktig, og doblingen blir straff.

I. Dobbel Stayman (bilde 40 og 41) – 6 oppgaver

Oppgave 34 Makker åpner 1NT (15–17). Du har ♠ KJ84 ♥ Q1075 ♦ 93 ♣ 962 (6 hp). Hva melder du, og hva gjør du etter 2♦ fra makker?

Oppgave 35 Makker åpner 1NT. Du har ♠ KJ84 ♥ 96 ♦ Q103 ♣ K1074 (9 hp). Hva melder du, og hva gjør du etter 2♥ fra makker?

Oppgave 36 Du åpnet 1NT, og makker melder 2♣. Du har ♠ AQ4 ♥ KJ1086 ♦ KQ3 ♣ J5 (16 hp). Hva melder du, og hva svarer du etter 3♣ fra makker?

Oppgave 37 1NT – 2♣ – 2♥ – 3♣. Du har ♠ KJ85 ♥ AQ97 ♦ K3 ♣ KJ6 (17 hp). Hva melder du?

Oppgave 38 1NT – 2♣ – 2♠ – 3♣. Du har ♠ KQ85 ♥ 94 ♦ AJ72 ♣ AQ6 (16 hp). Hva melder du?

Oppgave 39 1NT – 2♣ – 2♠ – 3♣. Du har ♠ AQ96 ♥ 83 ♦ K62 ♣ AKJ4 (17 hp). Hva melder du?

Fasit – dobbel Stayman

34. **2♣, og 2♥ etter 2♦.** Du er svak (0–7 hp) med minst 4 kort i begge major. Stayman er et bremseverktøy her: du stopper alltid på 2-trinnet, i verste fall i 4-3-tilpass. Hvis åpner svarer 2♦ (ingen 4-korts major), melder du 2♥ som bremsemelding. Åpner velger sin beste 3-korts major: pass eller 2♠.
35. **2♣, og 3♣ etter 2♥.** Med inviterende styrke (8–9 hp) lover Stayman minst én 4-korts major, og du har 4 spar. Etter 2♥ (4 eller 5 hjerter) kan åpner også ha spar. Dobbel Stayman 3♣ spør videre. Åpners 3♠ (4♥ + 4♠) gir 4♠. Åpners 3♥ (5♥) gir en 5-2-tilpass. Åpners 3NT (4♥ og ingenting mer) passer du.
36. **2♥, deretter 3♥.** Du har 5 hjerter og ingen 4-korts spar, så 2♥ viser «4 eller 5 hjerter». Når makker melder dobbel Stayman (3♣), viser 3♥ nettopp 5-korts hjerter. 3♦ ville vist 4♥ + 4♦, 3♠ vist 4♥ + 4♠, og 3NT vist 4♥ uten noe av dette.
37. **3♠.** Du har 4-4 i major, og du svarte 2♥ først. Etter 3♣ viser 3♠ «4♥ + 4♠». Makker kan nå velge den beste majoren.
38. **3♦.** Du har 4 spar og 4 ruter og bare 2 hjerter. Etter 2♠ viser 3♦ «4♠ + 4♦ med 2 kort i hjerter».
39. **3NT.** Du har 4 spar og 4 kløver og bare 2 hjerter. 3NT viser «4♠ + 4♣ med 2 hjerter». 3♦ hadde vist 4 ruter.

J. Sterke 2NT-åpninger og Puppet Stayman (bilde 42) – 4 oppgaver

Oppgave 40 Du er første hånd og har ♠ AK5 ♥ KQ4 ♦ A843 ♣ KQ6 (21 hp). Hva åpner du?

Oppgave 41 Du er første hånd og har ♠ AKQ5 ♥ KQ4 ♦ AJ4 ♣ KQ6 (24 hp). Hva åpner du, og hva melder du etter makkers svar?

Oppgave 42 Makker åpner 2NT (20–21 hp). Du har ♠ KJ85 ♥ Q1093 ♦ 842 ♣ J3 (7 hp). Hva melder du, og hva gjør du etter 3♦ fra makker?

Oppgave 43 Du åpnet 2NT, og makker melder 3♣ (Puppet Stayman). Du har ♠ AQ96 ♥ KQ5 ♦ KJ4 ♣ AQ6 (21 hp). Hva melder du?

Fasit – sterke 2NT-åpninger og Puppet Stayman

40. **2NT.** Du har 21 hp og jevn hånd, så direkte 2NT (20–21 hp) er riktig. Du kan ha 5-korts major.
41. **2♣, og 2NT etter 2♦.** Med 24 hp og jevn hånd åpner du 2♣ (kunstig og krav). Makker svarer 2♦ (venteverdi), og du melder 2NT, som viser 22–24 hp.
42. **3♣ (Puppet Stayman), og deretter 3NT.** Du har 7 hp, nok til utgang opp mot 20–21 hp, og 4-4 i major. 3♣ spør etter 4- eller 5-korts major. Åpners 3♦ betyr at åpner har minst én 4-korts major. Da viser du 3NT, som er 4-4 i major. Åpner passer eller retter til 4♥/4♠.
43. **3♦.** Du har 4 spar og bare 3 hjerter, så du har minst én 4-korts major. 3♦ viser nettopp det. Du viser ikke hvilken. Svarer melder deretter 3♥ med 4 spar (du svarer 4♠ med tilpass) eller 3♠ med 4 hjerter. 3NT viser 4-4 i major.

---

5. Spilleteknikk: utspill, signaler og oppsummering

K. Utspill mot grand (bilde 44) – 6 oppgaver

Oppgave 44 Meldingsforløp: 1NT – 3NT, alle pass. Du har ♠ KJ1095 ♥ 84 ♦ Q73 ♣ 862. Hva spiller du ut?

Oppgave 45 Meldingsforløp: Nord 1♦ – Øst (makker) 1♥ – Syd 1♠ – pass – Nord 2NT – pass – Syd 3NT, alle pass. Du har ♠ 86 ♥ 975 ♦ 1074 ♣ J9863. Hva spiller du ut?

Oppgave 46 Samme meldingsforløp som oppgave 45. Du har ♠ 1086 ♥ 94 ♦ Q85 ♣ J10742. Hva spiller du ut?

Oppgave 47 Makker åpnet 3♥ (sperr), og Syd meldte 3NT. Alle passer. Du har ♠ J64 ♥ 7 ♦ K9843 ♣ Q1062. Hva spiller du ut?

Oppgave 48 Meldingsforløp: Nord 1♦ – Syd 1♠ – Nord 2♣ – Syd 3NT, alle pass. Du har ♠ Q1087 ♥ 9632 ♦ 54 ♣ KJ4. Hva spiller du ut?

Oppgave 49 Meldingsforløp: 1NT – 3NT, alle pass. Du har ♠ A83 ♥ 62 ♦ KQ1085 ♣ 974. Hva spiller du ut?

Fasit – utspill mot grand

44. ♠**J.** Ingen har meldt noe, så du spiller fra din beste farge. KJ10 er en (uekte) sekvens, og da spiller du J, ikke den lave. Mot grand teller lengde mer enn honnører, og spar er din lengste og beste farge.
45. ♥**5.** Makkers farge har høyest prioritet, og du har tre kort der. Lavt kort lover 3 kort, så du spiller det laveste. Makker vet da at du har tre kort og kan telle fordelingen.
46. ♥**9.** Du har bare to kort i makkers farge. Høyt kort viser normalt 2 kort, så du spiller høyeste. Du spiller makkers farge selv om kløveren din er lengre, fordi makkers farge har høyest prioritet.
47. ♥**7.** Makker har sperret, og da spiller du gjerne singleton i makkers farge. Makker har sannsynligvis en lang, sterk farge. Spiller du ut hjerter, kan makker få etablert stikk raskt, selv om du ikke har noen honnør.
48. ♥**9.** Motparten har meldt ruter, spar og kløver, så hjerter er den eneste umeldte fargen. Du unngår fargene spillefører har meldt. I en umeldt farge uten honnør spiller du toppen, altså ♥9.
49. ♦**K.** KQ108 er en sekvens fra en lang farge. Du spiller høyeste honnør, K. Mot grand vil du etablere lange stikk raskt, mens A♠ er inngangen din senere.

L. Utspill mot farge og signaler (bilde 44 og 45) – 8 oppgaver

Oppgave 50 Meldingsforløp: 1♠ – 2♠ – 4♠, alle pass. Du har ♠ 94 ♥ K862 ♦ 7 ♣ J108743. Hva spiller du ut?

Oppgave 51 Makker meldte inn 1♥, og motparten ender i 4♠. Du har ♠ 83 ♥ Q75 ♦ 10862 ♣ J943. Hva spiller du ut?

Oppgave 52 Samme meldingsforløp som oppgave 51. Du har ♠ Q752 ♥ 94 ♦ J863 ♣ 1085. Hva spiller du ut?

Oppgave 53 Meldingsforløp: Syd 1♣ – Nord 1♦ – Syd 1♥ – Nord 2♥ – Syd 4♥, alle pass. Du har ♠ KQ105 ♥ 83 ♦ J742 ♣ 962. Hva spiller du ut?

Oppgave 54 Meldingsforløp: Nord 1♥ – Syd 4♥, alle pass. Du har ♠ KJ6 ♥ 1096 ♦ Q842 ♣ 753. Hva spiller du ut?

Oppgave 55 Meldingsforløp: Syd 1♥ – Nord 2♥ – Syd 4♥, alle pass. Du har ♠ AK5 ♥ 842 ♦ Q963 ♣ 1085. Hva spiller du ut?

Oppgave 56 Makker spiller ut ♦A mot 4♠. Du har ♠ J1085 ♥ Q74 ♦ 92 ♣ K1063. Hvilket kort legger du?

Oppgave 57 Makker spiller ut ♦A mot 3NT. Du har samme hånd som i oppgave 56. Hvilket kort legger du?

Fasit – utspill mot farge og signaler

50. ♦**7.** Singleton er ofte et godt utspill, så lenge det ikke spiller opp til spillefører sin hovedfarge. Spillefører har spar, ikke ruter. Du har to trumf (94) og kan stjele når makker kommer inn. Det er ikke noe garanti, men det er en av de bedre sjansene dine.
51. ♥**5.** Makkers farge har prioritet, og med tre kort spiller du lavest. Du har Q75 og skal ikke spille Q uten å vite mer.
52. ♥**9.** Med to kort i makkers farge spiller du høyeste. Makker ser da 9-eren og kan lese at du har to kort, mens makker selv kan ha lengden.
53. ♠**K.** Motparten har meldt tre farger før de fant hjertefit, og den umeldte fjerde fargen (spar) er et godt angrep. KQ105 har to honnører på rad, og du spiller høyeste: K fra KQ95-typen.
54. ♥**10.** 4♥ etter 1♥ viser skjev fordeling og lite styrke (5–10 hp). Da kan det lønne seg å spille trumf ut og ta ruffene fra dem. Du har 109 i trumf, en sekvens, og spiller høyeste: 10.
55. ♠**A.** AK i en umeldt farge er et godt utspill. Med to honnører på rad spiller du høyeste. Du spiller A fra AKx, ikke K, og ser makkers signal og blindemann før du bestemmer hva du gjør videre.
56. **Det laveste kortet,** ♦**2.** Mot fargekontrakt betyr lavt kort «jeg liker fargen, fortsett». Makker har A♦ og sannsynligvis K♦ også. Du har bare 92, og et lite kort ber makker spille ruter videre, slik at du kan stjele med spar.
57. ♦**9.** Mot 3NT har du ingen stikk å hjelpe makker med i ruter. Høyt kort betyr «ingen verdier, skift farge». Makker skal ikke fortsette i ruter, og lavt kort ville gitt makker et falskt inntrykk av at du hadde en honnør.

Del 3 – Spilletrening

16 spill i spilleføring og motspill. Start gjerne med spill 2, 3, 4 og 6. Spill 16 er valgfritt.

Slik bruker du del 3

- **Løs først:** Skriv planen før du ser fasiten. Dekk til nederste del av siden.
- **Tell og juster:** Tell sikre stikk i grand og tapere i fargespill. Oppdater planen med meldingene og kortene som vises.
- **Plass og kort:** Syd er spillefører, Nord blindemann. Din plass i motspill er oppgitt. A = ess, K = konge, Q = dame, J = knekt. Å stjele/ruffe er å trumfe når du er tom i fargen.

Poeng ved trumftilpass

Minst åtte trumf sammen: Sidefarger: renons +3, singelton +2, dobbelton +1. Trekk fra 1 for singel K, Q eller J. Ingen kortfargepoeng i trumf. Legg til 1 per ekstra trumf utover åtte; tell tillegget én gang for paret.

Vurderingspoeng = hp + fp + ekstra trumfpoeng – korreksjon. Tilleggene gjelder bare fargekontrakter og er ingen stikkgaranti. Tell også vinnere, tapere, innkomster og stjelinger.

Poengplassering: Bruk bare hp. Sett av minst 11 hp til en vanlig åpner, ofte mer; åpneren er gjerne den poengsterke motspilleren. Oppdater anslaget med meldingene og viste honnører.

Signalavtaler

- **Invitt:** Lite kort inviterer i fargen.
- **Styrke:** Lavt oppmuntrer, høyt avskrekker på makkers honnørutspill. Lavt ved avkast viser at du liker fargen. Spør motparten om deres avtaler ved behov.
- **Makkers meldte farge:** Honnøren fra H eller Hx; lite kort fra Hxx.
- **Ikke automatisk lengde:** Lavt kort viser ikke antall. Med ett kort har du ikke signalvalg. Vi bruker ikke høy–lav som fordelingssignal her; spill 16 har en særskilt avtale.

Fem spørsmål ved bordet

- Hvor mange stikk trenger jeg eller vi?
- Hvor er sikre stikk og mulige ekstrastikk?
- Hvor mange hp kan den skjulte hånden ha?
- Hvilke fordelinger vet jeg, og hvilke gjetter jeg?
- Må siste stikk endre planen?

Bakgrunn: Planlegging, trumfbehandling og telling · Motspillsplan og trumfkorting.
Hendene er konstruert for heftet; signalavtalene følger kurset.

Øvingskart – spill 1–16

1. Holde igjen og telle
2. Plassere poeng og hente sikre stikk
3. Etablere farge før toppstikkene
4. Avblokkere en farge
5. Bruke inntak til stjelinger i bordet
6. Kaste taper før motparten slippes inn
7. Bryte motpartens forbindelse
8. Planlegge innkomster i slem
9. Spille passivt
10. Kombinere styrkesignal og telling
11. Korte spillefører trumf
12. Bygge et fordelingskart
13. Velge finesse ut fra poengtelling
14. Overta honnør og holde makkers farge i gang
15. Redusere bordets stjelinger
16. Valgfritt: norsk fordeling og vente med esset

Vil du repetere? I Startstoff – Del C: Spilleføring og plan (side 6–8) finner du 10 øvingsoppgaver med tydelige anbefalinger i fasiten. Oppgavene gir god trening i det grunnleggende, og flere byr på nyttige utfordringer. Ta deg god tid, og prøv å løse dem før du leser fasiten.

Oppgave 1 – 3NT: Hold igjen og tell

Meldinger: Syd 1NT (15–17) – Nord 3NT – pass. **Utspill:** Vest ♠K. Nord legger ♠5, Øst ♠8, og du har ♠4 til rådighet.

Nord	♠ 9 5 ♥ A 7 3 ♦ A Q 10 8 5 3 ♣ 6 4
Syd (du)	♠ A 7 4 ♥ K J 5 ♦ J 9 ♣ A K 9 7 2

Spørsmål:

1. Tar du ♠A straks eller venter du? Begrunn valget.
2. Hva sier Østs ♠8 om styrke, og kan kortet vise sparlengden?

Underveis: Vest fortsetter med ♠Q, Øst ♠2. Hva legger du, og hva vet du ennå ikke om sparlengden?

Fasit 1

Hele fordelingen:

Nord
♠ 9 5
♥ A 7 3
♦ A Q 10 8 5 3
♣ 6 4

Vest ♠ K Q J 10 6 3
♥ 9 6 4
♦ 7
♣ Q 8 5

Øst ♠ 8 2
♥ Q 10 8 2
♦ K 6 4 2
♣ J 10 3

Syd (spillefører)
♠ A 7 4
♥ K J 5
♦ J 9
♣ A K 9 7 2

- **Vent med ♠A til tredje runde.** Dere har 26 hp. Østs ♠8 fulgt av ♠2 viser svakhet, ikke lengde. Med spar 6–2 blir Øst tom og kan ikke returnere spar etter å ha fått ♦K.
- **Godspill ruter.** Spill ♦J. Dukker Øst, spiller du neste runde ♦9 og overtar med ♦A. Fortsett ruter og spar ♥A som inntak til Nord. Unngå å slippe Vest inn på ♣Q før kontrakten er sikret.
- **I fasitfordelingen får du ti stikk.** Tar du ♠A straks, kan Øst returnere spar fra ♦K og kontrakten gå to bet.

Oppgave 2 – 3NT: Hvem har poengene? (detektivarbeid)

Meldinger: Øst 1♦ – Syd 1NT (15–17) – pass – Nord 3NT – pass. **Utspill:** Vest ♦2.

Nord	♠ Q 7 4 ♥ K 9 5 ♦ 8 6 ♣ A Q 9 7 3
Syd (du)	♠ A 9 3 ♥ A Q 6 ♦ K 7 5 ♣ K J 10 2

Spørsmål:

1. Hvor må ♠K sitte når Øst åpnet og Nord–Syd har mesteparten av poengene?
2. Tell sikre stikk utenom ruter. Hvordan behandler du ruterutspillet?

Fasit 2

Hele fordelingen:

Nord
♠ Q 7 4
♥ K 9 5
♦ 8 6
♣ A Q 9 7 3

Vest ♠ 10 8 6
♥ 10 7 4 3 2
♦ 10 3 2
♣ 8 5

Øst ♠ K J 5 2
♥ J 8
♦ A Q J 9 4
♣ 6 4

Syd (spillefører)
♠ A 9 3
♥ A Q 6
♦ K 7 5
♣ K J 10 2

- **♠K sitter hos Øst.** Nord–Syd har 28 hp, motparten 12. Med minst 11 hos åpneren kan Vest ha høyst 1 hp. Ikke prøv sparkapp; hent de sikre vinnerne.
- **Behold ♦K som stikk og stopper.** Tar Øst ♦A, legg liten fra Syd. Spiller Øst en lavere honnør, tar du kongen.
- **Hent ti stikk når du kommer inn:** ♦K, ♠A, tre hjerterstikk og fem kløverstikk. Ikke gi fra deg tempo i spar.

Oppgave 3 – 3NT: Lag de manglende stikkene før du tar vinnerne

Meldinger og utspill: Syd 1NT (15–17) – Nord 3NT. Vest spiller ut ♠J. Du vinner første stikk med ♠K.

Nord	♠ Q 7 3 ♥ 8 4 ♦ A 9 5 3 ♣ K Q J 2
Syd (du)	♠ A K 4 ♥ A K 5 ♦ K 7 4 ♣ 10 8 7 3

Spørsmål:

1. Tell sikre stikk. Hvilken farge må du godspille før du tar vinnerne?
2. Hvorfor må du beholde stoppere og innkomster mens kløveren etableres?

Underveis: ♣K vinner; Vest legger ♣5 og Øst ♣4. Fortsetter du kløver?

Fasit 3

Hele fordelingen:

Nord
♠ Q 7 3
♥ 8 4
♦ A 9 5 3
♣ K Q J 2

Vest ♠ J 10 9 8 2
♥ Q J 10 9
♦ 8 2
♣ A 5

Øst ♠ 6 5
♥ 7 6 3 2
♦ Q J 10 6
♣ 9 6 4

Syd (spillefører)
♠ A K 4
♥ A K 5
♦ K 7 4
♣ 10 8 7 3

Tellingen: Nord 12 hp, Syd 17 hp; til sammen 29 hp. Motparten har 11 hp: Vest 8 og Øst 3.

1. **Spill kløver først.** Du har sju sikre sidefargestikk og trenger kløverstikk. Fortsett med ♣Q selv om ♣K vant: esset er ikke borte.
2. **Behold kontroll og innkomster.** Når Vest tar ♣A og returnerer spar, har du fortsatt en stopper. Tre godspilte kløverstikk gir ti stikk i fasitfordelingen.
3. **Ikke gjett hele fordelingen.** ♠J i utspill beviser ikke fem spar; tell kortene som faktisk vises.

Oppgave 4 – 3NT: Honnøren fra den korte hånden først

Meldinger og utspill: Syd har vist en meget sterk, jevn hånd gjennom meldingene. Kontrakten er 3NT. Vest spiller ut ♠Q, og du vinner med ♠A.

Nord	♠ 7 4 2 ♥ 8 5 3 ♦ A 4 ♣ Q J 10 9 8
Syd (du)	♠ A K 5 ♥ A K 4 ♦ K 8 5 3 2 ♣ A K

Spørsmål:

1. Hvilke kløverhonnører spiller du først, og hvilken innkomst til Nord må du spare?
2. Hvordan henter du de siste kløverstikkene når Syd er tom i fargen?

Underveis: ♣A og ♣K er tatt; begge motspillere fulgte. Syd er tom i kløver. Hvordan kommer du til Nord?

Fasit 4

Hele fordelingen:

Nord
♠ 7 4 2
♥ 8 5 3
♦ A 4
♣ Q J 10 9 8

Vest ♠ Q J 10 9
♥ Q J 10 9
♦ Q J 10
♣ 3 2

Øst ♠ 8 6 3
♥ 7 6 2
♦ 9 7 6
♣ 7 6 5 4

Syd (spillefører)
♠ A K 5
♥ A K 4
♦ K 8 5 3 2
♣ A K

Tellingen: Nord 7 hp, Syd 24 hp; til sammen 31 hp. Motparten har 9 hp: Vest 9 og Øst 0.

1. **Ta ♣A og ♣K fra Syd først.** Nord legger ♣8 og ♣9. Dermed blokkerer ikke Syd Nords tre gjenværende kløvervinnere.
2. **Gå inn på ♦A.** Spill liten ruter fra Syd til Nord og hent ♣Q, ♣J og ♣10. Bruker du ♦A for tidlig, kan kløvervinnerne bli utilgjengelige.
3. **Kontrakten er trygg med riktig rekkefølge.** I fasitfordelingen kan du også godspille ruteren etter 5 kløverstikk og få tolv stikk. Hovedpoenget er å frigjøre langfargen før du bruker innkomsten, her ♦A.

Oppgave 5 – 4♠: Utnytt tre raske inntak til hjerterstjelinger

Meldinger og utspill: Syd spiller 4♠ etter at Nord har vist sparstøtte. Vest spiller ut ♥K. Du sitter Syd. Legg en plan før du spiller fra blindemann.

Nord	♠ A 9 5 ♥ 2 ♦ K 9 7 6 ♣ 10 8 4 3 2
Syd (du)	♠ K Q J 7 2 ♥ A 9 5 4 ♦ A Q ♣ Q 9

Spørsmål:

1. Hvordan får du tre hjerterstjelinger i Nord? Planlegg bruken av ♥A, ♦A og ♦Q.
2. Hva gjør du når Nord er tom i trumf: hvilket avkast tar du, og hvordan kommer du tilbake til Syd?

Underveis: De tre hjerterne er stjålet med ♠5, ♠9 og ♠A via ♦A og ♦Q. Begge motspillere fulgte hjerter og ruter. Hva spiller Nord nå?

Fasit 5

Hele fordelingen:

	Nord ♠ A 9 5 ♥ 2 ♦ K 9 7 6 ♣ 10 8 4 3 2	
Vest ♠ 10 8 6 ♥ K Q J 10 ♦ J 10 8 ♣ A K 7		**Øst** ♠ 4 3 ♥ 8 7 6 3 ♦ 5 4 3 2 ♣ J 6 5
	Syd (spillefører) ♠ K Q J 7 2 ♥ A 9 5 4 ♦ A Q ♣ Q 9	

Tellingen: Nord 7 hp, Syd 18 hp; til sammen 25 hp. Motparten har 15 hp: Vest 14 og Øst 1.

1. **Stjel før du trekker trumf.** Vinn ♥A, stjel ♥4 med ♠5. Gå til ♦A og stjel ♥5 med ♠9. Gå til ♦Q og stjel ♥9 med ♠A. Ess-stjelingen hindrer overstjeling. **Hva brukes innkomstene til?** ♥A gir Syd første innkomst til å spille hjerter til stjeling. ♦A og ♦Q gir de to neste innkomstene til Syd, én for hver ny hjerterstjeling. Etter siste stjeling er Nord inne og kan ta ♦K med kløveravkast fra Syd.
2. **Bruk bordets siste innkomst.** Ta ♦K og kast ♣9 fra Syd. Spill liten kløver mot ♣Q. Når motparten vinner, tar du trumfretur på hånden eller stjeler en sideretur høyt nok. Trekk så resten av trumfen.
3. **I fasitfordelingen får du tolv stikk.** Planen utnytter tre raske inntak og avblokkerer ruter. Den er ikke en garanti: svært skjev ruter- eller trumffordeling kan bryte forbindelsen. Starter du med tre ganger trumf blir det trolig kun 8 stikk!

Oppgave 6 – 4♠: Kast en taper før du slipper motparten inn

Meldinger og utspill: Syd 1♠ – Nord 3♠ – Syd 4♠. Vest spiller ut ♣K. Nord vinner med ♣A, og Syd legger ♣2.

Nord	♠ 8 5 4 ♥ 8 4 2 ♦ A K Q 3 ♣ A 5 3
Syd (du)	♠ K Q J 10 9 ♥ A Q J ♦ 4 2 ♣ 8 4 2

Spørsmål:

1. Tell mulige tapere. Hvilken taper kan du kaste før motparten kommer inn?
2. Hvorfor er ruter før trumf tryggere enn å satse på dobbel hjerterkapp?

Underveis: Begge motspillere følger på ♦A, ♦K og ♦Q. Hvilket kort kaster Syd på damen?

Fasit 6

Hele fordelingen:

Nord
♠ 8 5 4
♥ 8 4 2
♦ A K Q 3
♣ A 5 3

Vest ♠ A 7 6
♥ K 10 9 5
♦ 10 8 7
♣ K Q J

Øst ♠ 3 2
♥ 7 6 3
♦ J 9 6 5
♣ 10 9 7 6

Syd (spillefører)
♠ K Q J 10 9
♥ A Q J
♦ 4 2
♣ 8 4 2

Tellingen: Nord 13 hp, Syd 13 hp; til sammen 26 hp. Motparten har 14 hp: Vest 13 og Øst 1.

1. **Spill ruter mens Nord er inne.** Ta ♦A, ♦K og ♦Q; Syd legger ♦2, ♦4 og kaster ♣4. Da er én kløvertaper borte.
2. **Trekk trumf etter avkastet.** Vest får ♠A, men kan ikke hente to kløverstikk. ♥A–Q–J gir minst to stikk når kongen presses ut. Du har ti stikk når ingen stjeler ruteren.
3. **Unngå unødvendig risiko.** Trumf først lar Vest ta ♠A og to kløverstikk. Da må dobbel hjerterkapp lykkes. Ruter først gjør kontrakten uavhengig av ♥Ks plassering.

Oppgave 7 – 3NT: Gjør den farlige hånden ufarlig

Meldinger og utspill: Syd 1NT (15–17) – Nord 3NT. Vest spiller ut ♠K. Nord legger ♠4, Øst ♠3. Du sitter Syd.

Nord	♠ 7 4 ♥ A 8 3 ♦ A Q J 10 9 ♣ 8 4 2
Syd (du)	♠ A 8 5 ♥ K 7 4 ♦ 8 4 2 ♣ A K Q 3

Spørsmål:

1. Hvem er den farlige motspilleren, og hvorfor bør du vente med ♠A?
2. Hvilken farge må godspilles, og hvilken innkomst til Nord må beholdes?

Underveis: Du venter med esset to ganger. På tredje spar kaster Øst ♥10. Hva vet du nå, og når tar du ♠A?

Fasit 7

Hele fordelingen:

Nord
♠ 7 4
♥ A 8 3
♦ A Q J 10 9
♣ 8 4 2

Vest ♠ K Q J 10 9 6
♥ Q J 5
♦ 3
♣ J 7 5

Øst ♠ 3 2
♥ 10 9 6 2
♦ K 7 6 5
♣ 10 9 6

Syd (spillefører)
♠ A 8 5
♥ K 7 4
♦ 8 4 2
♣ A K Q 3

Tellingen: Nord 11 hp, Syd 16 hp; til sammen 27 hp. Motparten har 13 hp: Vest 10 og Øst 3.

1. **Ta ♠A i tredje runde.** Østs avkast viser at Øst startet med to spar; Vest hadde seks. Det er spilte kort som beviser lengden, ikke høy–lav-signalet.
2. **Spill ♦8 mot ♦J.** Øst vinner med ♦K, men har ingen spar å returnere til Vest. Behold ♥A som innkomst til Nords fire gjenværende rutervinnere.
3. **I fasitfordelingen får du ti stikk.** Tar du ♠A straks, kan Øst senere returnere sin siste spar. Bryt forbindelsen før du slipper Øst inn.

Oppgave 8 – 6NT: Spar innkomsten til langfargen – Bonusoppgave

Bonus: Ett ekstra poeng for riktig begrunnelse.

Meldinger og utspill: Etter slemundersøkelse spiller Syd 6NT. Vest spiller ♠Q ut. Du sitter Syd; velg først kort fra Nord.

Nord	♠ A 4 ♥ 7 5 4 ♦ 8 5 ♣ K Q J 10 9 2
Syd (du)	♠ K 7 5 3 ♥ A K ♦ A K Q 3 ♣ 8 6 3

Spørsmål:

1. Hvilken hånd skal vinne sparutspillet, og hvilken innkomst må du spare?
2. Hvordan skaffer du de fem kløverstikkene som trengs til 6NT?

Underveis: Syd vinner ♠K. Øst dukker ♣K og ♣Q, men tar ♣A i tredje runde. Syd er tom i kløver. Øst returnerer ♥9. Hvordan henter du resten av kløveren?

Fasit 8

Hele fordelingen:

Nord
♠ A 4
♥ 7 5 4
♦ 8 5
♣ K Q J 10 9 2

Vest ♠ Q J 10 9
♥ Q J 10 8
♦ J 10 9 2
♣ 4

Øst ♠ 8 6 2
♥ 9 6 3 2
♦ 7 6 4
♣ A 7 5

Syd (spillefører)
♠ K 7 5 3
♥ A K
♦ A K Q 3
♣ 8 6 3

Tellingen: Nord 10 hp, Syd 19 hp; til sammen 29 hp. Motparten har 11 hp: Vest 7 og Øst 4.

1. **Legg ♠4 fra Nord og vinn med ♠K.** Spar ♠A som bordets eneste sideinnkomst. Du har sju sidefargestikk og trenger fem i kløver.
2. **Godspill kløver før du bruker ♠A.** Spill ♣3 til ♣K og fortsett med ♣Q og ♣J. Når Øst tar ♣A i tredje runde, er Syd tom i kløver.
3. **Vinn hjerterreturen på hånden.** Gå til ♠A og hent ♣10–9–2. Gå tilbake til ♥K og ta rutervinnerne: tolv stikk. Tar du ♠A straks, blir kløveren utilgjengelig; det viste forløpet gir bare ni stikk.

Oppgave 9 – Mot 3NT: Ikke hjelp spillefører

Meldinger og første stikk: Syd 2NT (20–21) – Nord 3NT. Du sitter Vest og spiller ut ♠J fra J–10–9. Nord legger ♠4, Øst ♠2, og Syd vinner med ♠A.

Nord (blindemann)	♠ Q 7 4 ♥ 8 5 3 ♦ K 8 6 ♣ Q 5 4 3
Vest (du)	♠ J 10 9 ♥ A Q 6 ♦ 9 7 5 ♣ J 10 9 8

Spørsmål:

1. Hvilken farge er det farlig å åpne fra Vest, og hvorfor?
2. Hva kan du vite om Østs poeng når Syd har vist 20–21 hp?

Underveis: Øst har tatt ♣A og returnert spar. Syd har også tatt ♣K. Du vinner deretter Syds ♥J med ♥Q. Velger du ♠10, ♥A eller ♥6?

Fasit 9

Hele fordelingen:

Nord
♠ Q 7 4
♥ 8 5 3
♦ K 8 6
♣ Q 5 4 3

Vest ♠ J 10 9
♥ A Q 6
♦ 9 7 5
♣ J 10 9 8

Øst ♠ 6 5 2
♥ 10 9 7 2
♦ J 10 4 2
♣ A 7

Syd (spillefører)
♠ A K 8 3
♥ K J 4
♦ A Q 3
♣ K 6 2

Tellingen i hele spillet: Nord 7 hp, Syd 20 hp, Vest 8 hp og Øst 5 hp.

1. **Returner ♠10 når du vinner med ♥Q.** Spar er allerede åpnet. Behold ♥A over Syds konge og la spillefører angripe hjerter på nytt.
2. **Ikke spill ♥A eller ♥6.** Begge kan gi Syd det manglende niende stikket. Sparretur og presist videre motspill gir åtte stikk: én bet. Behold kløvervinnerne.
3. **Poengtelling er hjelp, ikke bevis.** Vest har 8 hp og Nord 7; Syds 20–21 gir Øst 4–5. Først når Øst tar ♣A, vet du at makker har esset.

Oppgave 10 – Mot 4♠: Et lavt kort ber deg fortsette – men tell videre

Meldinger og første stikk: Syd spiller 4♠ etter å ha vist minst fem spar. Du sitter Vest. Utspillet ♣A er allerede lagt på bordet. Nord legger ♣3, Øst ♣7, og Syd ♣2.

Nord (blindemann)	♠ K 8 4 ♥ Q J 5 ♦ A 7 4 2 ♣ 8 5 3
Vest (du)	♠ 7 6 5 ♥ A 8 2 ♦ J 10 9 ♣ A K Q 4

Spørsmål:

1. Hva sier Østs ♣7: styrke eller antall kløver?
2. Hvordan vil du fortsette, og hvilke nye opplysninger må du se etter?

Underveis: På ♣K legger Øst ♣J. På ♣Q stjeler Øst med ♠2; Syd følger kløver. Hva bør Øst returnere?

Fasit 10

Hele fordelingen:

Nord
♠ K 8 4
♥ Q J 5
♦ A 7 4 2
♣ 8 5 3

Vest ♠ 7 6 5
♥ A 8 2
♦ J 10 9
♣ A K Q 4

Øst ♠ 3 2
♥ 10 9 7 6
♦ Q 8 6 5 3
♣ J 7

Syd (spillefører)
♠ A Q J 10 9
♥ K 4 3
♦ K
♣ 10 9 6 2

Tellingen i hele spillet: Nord 10 hp, Syd 13 hp, Vest 14 hp og Øst 3 hp.

1. **Fortsett ♣K og ♣Q.** ♣7 oppmuntrer, men beviser ikke to kort. Knekten på neste runde tyder på kort farge; først stjelingen viser at Øst er tom.
2. **Øst returnerer hjerter.** Du tar ♥A. To kløverstikk, en stjeling og hjerteresset er nok til én bet i 4♠.
3. **Skill signal fra telling.** Meldingene gir ikke Østs eksakte styrke. I fasiten har Øst 3 hp, men stjelingen blir likevel avgjørende.

Oppgave 11 – Mot 4♠: Trumfmatt – fem små trumf kan bli motspillsstikk – Bonusoppgave

Bonus: Ett ekstra poeng for riktig begrunnelse.

Meldinger og første stikk: Syd har vist minst fem spar og en sterk ruterfarge. Nord har støttet spar, og kontrakten er 4♠. Du sitter Vest med fem små trumf. Du spiller ut ♥A: Nord ♥2, Øst ♥3 og Syd ♥5. Utspillet er gjort; nå skal du planlegge fortsettelsen.

Nord (blindemann)	♠ 4 3 2 ♥ 8 7 4 2 ♦ 8 7 ♣ A 8 5 3
Vest (du)	♠ 9 8 7 6 5 ♥ A K Q J 9 ♦ 3 ♣ 9 7

Spørsmål:

1. Hvordan kan hjerterfargen tvinge Syd til å bruke trumf? Hvorfor er Nords fire hjerter viktige?
2. Hva gjør du på Syds andre ruter, og hvordan fortsetter du presset?

Underveis: Syd følger to hjerterrunder, men stjeler ♥Q. Syd tar ♦A, som du følger med ♦3 på, og spiller ♦K. Hva gjør du?

Fasit 11

Hele fordelingen:

Nord
♠ 4 3 2
♥ 8 7 4 2
♦ 8 7
♣ A 8 5 3

Vest ♠ 9 8 7 6 5
♥ A K Q J 9
♦ 3
♣ 9 7

Øst ♠ —
♥ 10 3
♦ 9 6 5 4 2
♣ K Q J 10 6 2

Syd (spillefører)
♠ A K Q J 10
♥ 6 5
♦ A K Q J 10
♣ 4

Tellingen i hele spillet: Nord 4 hp, Syd 20 hp, Vest 10 hp og Øst 6 hp.

1. **Fortsett ♥K og ♥Q.** Nord må følge hjerter, mens Syd må stjele tredje runde for å vinne stikket. Syd har da fire trumf mot dine fem.
2. **Stjel ♦K med ♠9 og returner ♥J.** Nord må følge igjen; Syd må bruke enda en trumf. Hvis Syd lar være å stjele, er hjerterknekten deres fjerde stikk.
3. **Behold ♠8 etter Syds ♠A–K–Q.** Den stjeler ♦Q og beter kontrakten. I det viste forløpet gir presis avslutning seks motspillsstikk. Ruterutspill ville gitt Syd tid til å trekke alle trumfene og hente elleve stikk.

Oppgave 12 – Mot 3NT: Bygg et fordelingskart av det du faktisk ser

Meldinger og første stikk: Syd 2NT (20–21) – Nord 3NT. Du sitter Øst. Vest spiller ♣A: Nord ♣3, du ♣2, Syd ♣5. Vest fortsetter med ♣K: Nord legger ♣7, du ♣4 og Syd ♣8.

Nord (blindemann)	♠ Q 7 4 ♥ A 9 5 ♦ K 8 6 ♣ Q 9 7 3
Øst (du)	♠ 6 5 ♥ 6 3 2 ♦ 10 7 4 ♣ J 10 6 4 2

Spørsmål:

1. Hva viser ♣2 og ♣4: styrke eller fordeling?
2. Bruk opplysningene underveis til å finne Syds og Vests fordeling.

Underveis: Vest skifter til ♥J. Syd vinner ♥Q og viser senere fire spar og fire ruter. På neste kløver kaster Vest ♥7 og er tom i kløver. Lag fordelingskartet.

Fasit 12

Hele fordelingen:

Nord
♠ Q 7 4
♥ A 9 5
♦ K 8 6
♣ Q 9 7 3

Vest ♠ 10 9 8 2
♥ J 10 8 7
♦ 9 5 3
♣ A K

Øst ♠ 6 5
♥ 6 3 2
♦ 10 7 4
♣ J 10 6 4 2

Syd (spillefører)
♠ A K J 3
♥ K Q 4
♦ A Q J 2
♣ 8 5

Tellingen i hele spillet: Nord 11 hp, Syd 20 hp, Vest 8 hp og Øst 1 hp.

1. **Små kløver viser styrke, ikke antall.** Øst har J–10 bak Nords dame. Vests senere avkast viser at Vest er tom i kløver.
2. **Syd hadde to kløver.** Østs fem, Nords fire og Vests to gir Syd to. Med fire spar og fire ruter blir Syds fordeling 4–3–4–2; Vest hadde 4–4–3–2. Kartet bygger på viste kort.
3. **Dette er telletrening, ikke et betende motspill.** Etter ♣A og ♣K kan Syd hente resten i fasitfordelingen. Vest har 8 hp når ♥J er vist; Syd har da 20.

Oppgave 13 – 3NT: La poengtellingen bestemme retningen på finessen

Meldinger og første stikk: Øst 1♣ – Syd 1NT (15–17) – Nord 3NT. Vest spiller ut ♥J. Nord legger ♥3, Øst ♥Q, og Syd vinner med ♥A.

Nord (blindemann)	♠ A Q 4 ♥ K 8 3 ♦ Q J 10 9 ♣ 8 5 2
Syd (du)	♠ K J 3 ♥ A 6 4 ♦ A 8 3 ♣ Q J 10 9

Spørsmål:

1. Hvor må ♦K sitte ut fra poengtellingen og Østs åpning?
2. Fra hvilken hånd spiller du ruter, og hvordan får du ni stikk uten kløver?

Underveis: Du spiller ♦Q fra Nord; Øst dekker med ♦K. Hva legger Syd, og hvordan henter du rutervinnerne?

Fasit 13

Hele fordelingen:

Nord
♠ A Q 4
♥ K 8 3
♦ Q J 10 9
♣ 8 5 2

Vest ♠ 10 9 8 7
♥ J 10 9 7
♦ 7 6 5
♣ 7 6

Øst ♠ 6 5 2
♥ Q 5 2
♦ K 4 2
♣ A K 4 3

Syd (spillefører)
♠ K J 3
♥ A 6 4
♦ A 8 3
♣ Q J 10 9

Tellingen i hele spillet: Nord 12 hp, Syd 15 hp, Vest 1 hp og Øst 12 hp.

1. **♦K sitter hos Øst.** Dere har 27 hp og motparten 13. Med minst 11 hos åpneren kan Vest ha høyst 2, ikke nok til kongen.
2. **Spill ♦Q fra Nord gjennom Øst.** Dekker Øst, tar Syd ♦A og spiller ♦8 til ♦J. Dekker Øst ikke, lar du damen gå og fortsetter kappen.
3. **Hent ni stikk:** tre spar, to hjerter og fire ruter. Ikke gi fra deg tempo i kløver. Liten ruter fra Syd mot damen ville latt Østs konge vinne.

Oppgave 14 – Mot 3NT: Overtak honnøren og hold makkers langfarge i gang

Meldinger og første stikk: Vest har meldt inn hjerter. Syd blir spillefører i 3NT. Du sitter Øst. Vest spiller ut ♥Q fra en sekvens. Nord legger ♥3. Du har ♥K–6.

Nord (blindemann)	♠ Q 7 4 ♥ 8 5 3 ♦ A 8 6 ♣ Q 9 7 3
Øst (du)	♠ 6 2 ♥ K 6 ♦ Q 10 7 5 4 ♣ 6 5 4 2

Spørsmål:

1. Overtar du ♥Q med ♥K, eller legger du ♥6 som oppmuntring? Begrunn valget.
2. Hvordan holder dere Vests meldte hjerterfarge i gang?

Underveis: Du overtar ♥Q med ♥K og returnerer ♥6. Vest vinner med ♥J. Hvordan fortsetter Vest?

Fasit 14

Hele fordelingen:

Nord
♠ Q 7 4
♥ 8 5 3
♦ A 8 6
♣ Q 9 7 3

Vest ♠ J 10 9 8 5
♥ A Q J 10 9
♦ 9 3
♣ A

Øst ♠ 6 2
♥ K 6
♦ Q 10 7 5 4
♣ 6 5 4 2

Syd (spillefører)
♠ A K 3
♥ 7 4 2
♦ K J 2
♣ K J 10 8

Tellingen i hele spillet: Nord 8 hp, Syd 15 hp, Vest 12 hp og Øst 5 hp.

1. **Overta med ♥K og returner ♥6.** Du bruker begge hjerterne mens du er inne og unngår at kongen blokkerer makkers langfarge.
2. **Vest tar resten av hjerteren.** I fasiten har Vest ♥A–Q–J–10–9. Etter din konge og Vests knekt tar Vest ♥A, ♥10 og ♥9: fem stikk og én bet.
3. **Ikke bruk styrkesignalet mekanisk.** Bare ♥6 kan etterlate kongen alene hos deg uten sikker forbindelse til Vest. Utspill og innmelding beviser ikke Vests eksakte hånd.

Oppgave 15 – Mot 4♠: Fjern blindemanns stjelinger

Meldinger og første stikk: Syd åpner 1♠, Nord viser støtte, og Syd blir spillefører i 4♠. Du sitter Vest. Du har spilt ut ♥K. Nord legger sin singelton ♥5, Øst ♥10 og Syd vinner med ♥A. Syd spiller nå ♣Q; du vinner med ♣A.

Nord (blindemann)	♠ K 8 4 ♥ 5 ♦ Q J 7 4 2 ♣ K 8 5 3
Vest (du)	♠ 7 6 5 ♥ K Q J 2 ♦ K 10 9 ♣ A 7 4

Spørsmål:

1. Hvilken farge spiller du fra ♣A for å redusere blindemanns stjelinger?
2. Hvorfor er mer hjerter annerledes her enn kortingsmotspillet i oppgave 11?

Underveis: På ♠5 legger Nord ♠4, Øst ♠2 og Syd ♠9. Hvilken ressurs hos blindemann har trumfskiftet redusert?

Fasit 15

Hele fordelingen:

	Nord ♠ K 8 4 ♥ 5 ♦ Q J 7 4 2 ♣ K 8 5 3	
Vest ♠ 7 6 5 ♥ K Q J 2 ♦ K 10 9 ♣ A 7 4		**Øst** ♠ 3 2 ♥ 10 9 7 6 ♦ 8 6 3 ♣ J 10 9 6
	Syd (spillefører) ♠ A Q J 10 9 ♥ A 8 4 3 ♦ A 5 ♣ Q 2	

Tellingen: Nord 9 hp, Syd 17 hp, Vest 13 hp og Øst 1 hp.

1. **Skift til trumf fra ♣A.** Nord har tre trumf og singel hjerter. Én trumfrunde bruker opp en av bordets trumf; Nord kan da høyst stjele to hjerter.
2. **Ikke gi Nord en gratis stjeling.** Mer hjerter hjelper den korte trumfhånden. I oppgave 11 tvang du i stedet Syds lange trumfhånd til å stjele og miste kontroll.
3. **Følg utviklingen.** Et senere trumfskift kan begrense stjelingene mer. Kommer du inn på ♦K mens Syd har en hjertertaper, vurder å hente ♥Q før taperen kastes.

Oppgave 16 – Mot 3NT: Norsk fordeling hjelper makker å vente riktig – Bonusoppgave

Bonus: Ett ekstra poeng for riktig begrunnelse. Oppgaven er fortsatt valgfri.

Valgfri videreføring: Bare her avtales norsk fordeling når spillefører spiller en sidefarge: høyt–lavt viser partall, lavt–høyt oddetall. Du viser fordeling ved å følge farge, ikke ved avkast. Trumf er unntatt; invittutspillene er uendret.

Meldinger og utspill: Syd 2NT (20–21) – Nord 3NT. Du sitter Vest og spiller ut ♠3 som invitt fra ♠Q1043. Nord legger ♠5, Øst ♠J, og Syd vinner med ♠K.

Nord (blindemann): ♠ 8 5 · ♥ 8 4 3 · ♦ 9 6 3 · ♣ K Q J 10 9

Vest (du): ♠ Q 10 4 3 · ♥ J 10 7 · ♦ Q 10 5 2 · ♣ 7 4

Spørsmål: Syd spiller ♣2 mot kongen i Nord. Hvilken kløver legger du for å vise norsk fordeling? Hva skal Øst bruke opplysningen til?

Underveis: Du legger ♣7 og deretter ♣4. Øst lar ♣K og ♣Q vinne. Syd følger også tredje gang. Når bør Øst ta ♣A?

Fasit 16

Hele fordelingen:

	Nord ♠ 8 5 ♥ 8 4 3 ♦ 9 6 3 ♣ K Q J 10 9	
Vest ♠ Q 10 4 3 ♥ J 10 7 ♦ Q 10 5 2 ♣ 7 4		**Øst** ♠ J 9 6 2 ♥ Q 9 5 2 ♦ J 7 ♣ A 8 6
	Syd(spillefører) ♠ A K 7 ♥ A K 6 ♦ A K 8 4 ♣ 5 3 2	

Tellingen: Nord 6 hp, Syd 21 hp, Vest 5 hp og Øst 8 hp.

Plan: Øst tar ♣A i tredje runde. Da er Syd tom i kløver, og Nord mangler sideinnkomst til de to siste kløvervinnerne.

Begrunnelse: ♣7–4 viser partall hos Vest. Når Syd følger to ganger, kan Vest ikke ha fire kløver: Nord har fem og Øst tre. Vest hadde derfor to og Syd tre.

Tar Øst ♣A i andre runde, har Syd en kløver igjen til Nord. Ved å vente til tredje begrenses Syd til to kløverstikk; dette alene beviser ikke bet.

Læringspoeng: ♣7 viser fordeling i denne særskilt avtalte situasjonen, ikke svakhet. ♠3 i utspill er fortsatt invitt.