

Oppfriskningskurs 16. mars 2026

Spill med kommentarer

Spill 1 (Leksjon 3_1)

Giver: Nord

	♠643		
	♥A94		
	♦KQ874		
	♣T5		
♠K2	N	♠AQ9	
♥K52	V ⊕ ∅	♥QJ63	
♦T53	S	♦A962	
♣AK987		♣Q4	
	♠JT875		
	♥T87		
	♦J		
	♣J632		

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
	Pass	1NT	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

KOMMENTARER:

Med 13 hp ved Vest at paret rår over minst 28 hp, og hopper til utgang. Syd spiller sannsynligvis ut spar, sin lengste farge. Deretter kan spillefører godspille hjerteren, for til slutt å notere ti eller elleve stikk.

Spill 2 (Leksjon 4_2)

Giver: Øst

	♠74	
	♥632	
	♦Q8	
	♣AKT762	
♠AK9652	N	♠QT8
♥AT4	V ♠ Ø	♥K95
♦J	S	♦AK963
♣Q54		♣J8
	♠J3	
	♥QJ87	
	♦T7542	
	♣93	

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
		1♦	Pass
1♠	Pass	1NT	Pass
4♠	Pass	Pass	pass

KOMMENTARER:

Øst lover 12+ hp og minst 3 korts ruter. Vest har ikke trumfstøtte og melder derfor sparen sin. Uten andre farger melder Øst 1NT, som begrenser hånda til 12-14 hp, men forteller også at hånda er balansert. I forvissning om at Øst har minst to spar, vet Vest at paret har en felles trumffarge, og med 14 hp på egen hånd, kan Vest hoppe til 4♠. Når Nord starter med ♣AK, må spillefører se opp hvor det spilles en tredje runde kløver. Vest må stjele høyt hos blindemann for å hindre at Syd skal vinne stikket gjennom en overstjeling. Når sparen viser seg å sitte 2-2, kan du trumfe ut og kreve 11 stikk.

Spill 3 (Sperremelding spill 2)

Giver: Øst

	♠K76		
	♥AJT		
	♦KQJT7		
	♣Q3		
♠A52	N	♠QJT9	
♥Q632	V Ø	♥K754	
♦A832	S	♦65	
♣T6		♣952	
	♠843		
	♥98		
	♦94		
	♣AKJ874		

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
		Pass	Pass
Pass	1NT	Pass	3kl
Pass	3NT	Pass	Pass
Pass			

KOMMENTARER:

Det som er viktig i dette spillet er at syd husker at man ikke kan åpne i svake 2♣, fordi det vil vise sterke kort. Derfor er syd nødt til å passe i åpning. Da åpner nord i 1NT, og syd kan hoppe til 3♣, for å vise 8-9 hp og minst to topphonnører. Det betyr at syd fikk muligheten til å vise kortene sine senere, selv om man ikke kunne åpne i 2♣. Siden nord har ♣Q, så vet hen at de sannsynligvis har seks kløverstikk, og det er gode sjanser for å godspille noen ruterstikk, og 3NT er fort en god kontrakt.

Poeng for motspillerne: Her har øst to like lange farger i hjerter og spar, og man må da velge hvilken farge man vil spille ut. Det er ofte lurt å spille ut fra en sekvens, så det beste utspillet med den hånda er ♠Q. Her er det ikke vits for vest å legge ♠A, siden nord uansett må få for ♠K. Husk at nord kan ikke ha singel konge, siden hen åpnet i 1NT, derfor kan hen spare esset til senere. Når vest kommer inn på ♦A, så bør hen spille ♠A og så en liten spar, så makker kan ta sparstikkene sine. Hvis vest først spiller en liten spar, så blir sparen blokkert, fordi i neste runde må vest ta for ♠A, men har da ikke noen flere spar å spille. Så det er derfor viktig å ta for ♠A først, den med kortest farge bør ta for honnørene sine først i situasjoner hvor man skal hente flere stikk.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har ett stikk i hjerter og fire stikk i kløver. Hvis man får spar i utspill, så har man fått ett stikk til, som er seks stikk. Hvis kløveren sitter fordelt 3-2 eller 4-1, som er veldig stor sannsynlighet, så har man åtte stikk, men man mangler fortsatt ett stikk. Det betyr at man må godspille ruter. Problemet kan være at hvis man gir bort et stikk til ♦A, så kan motparten hente mange sparstikk, da er spørsmålet hvor mange sparstikk de kan hente. Siden man ikke har nok stikk uten å 2 godspille ruter, så må man bare håpe på at sparen sitter snilt fordelt, så motparten ikke kan hente nok stikk til å beite kontrakten. Denne gangen var man heldig, så motparten kan kun hente tre sparstikk og ett ruterstikk, så kan spillefører ta resten med nok stikk i ruter og kløver.

Spill 4 (Gode kort spill 2)

Giver: Øst

Meldingsforløp:

<p>♠ J987 ♥ 853 ♦ QT76 ♣ 85</p>	<p>♠ QT62 ♥ 64 ♦ J542 ♣ 763</p> <p style="text-align: center;">N V Ø S</p> <p>♠ K543 ♥ Q ♦ K983 ♣ AJ42</p>	<p>♠ A ♥ AKJT972 ♦ A ♣ KQT9</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Vest</th> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Nord</th> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Øst</th> <th style="text-align: left;">Syd</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>2♣</td> <td>pass</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>pass</td> <td>2♥</td> <td>pass</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td>pass</td> <td>6♥</td> <td>pass</td> </tr> <tr> <td>pass</td> <td>pass</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Vest	Nord	Øst	Syd			2♣	pass	2♦	pass	2♥	pass	4♥	pass	6♥	pass	pass	pass		
Vest	Nord	Øst	Syd																				
		2♣	pass																				
2♦	pass	2♥	pass																				
4♥	pass	6♥	pass																				
pass	pass																						

KOMMENTARER:

Øst har virkelig gode kort her, og åpner med 2♣. Vest svarer 2♦ (rele), og øst melder så av hjerterfargen sin. Vest har støtte, men svært lite annet å skryte av, så han løfter til 4♥ (utgang); 3♥ ville vært sterkere. Øst trenger svært lite for å klare slem, og melder det.

Bare ♣J er nok til at slem er en veldig god kontrakt, men dobbelton kløver er et godt alternativ.


Syd har egentlig ikke lyst til å spille ut i det hele tatt; med ei veldig sterk hand hos spillefører er utspill i alle sidefargene skumle; de kan ofte gi bort stikk. Så det tryggeste er å spille ut ♥Q! Siden den sitter singel vil spillefører alltid finne den, så det er derfor ufarlig.

Sett fra spilleførers side er det faktisk det verste utspillet å få, siden det for ham kan se ut som motparten kan få spilt to runder trumf, og hindre to kløverstjeling i bordet. Men her er det bare å la det stå til. I stikk to spiller øst ♣K til Syd sin ess. Og syd har ingen trumf å fortsette med, så uansett hva syd spiller, vil øst få trumfet to kløvere i bordet. Legg merke til at bordets ♥8 er høyere enn den siste uteværende trumfen, så hvis den første kløverstjelinga går bra, er det ingen fare for noen overtrumfing av den siste kløveren.

Uansett hva syd spiller tilbake, får øst tatt to kløverstjeling i bordet før den siste trumfen tas ut. Og skulle syd spille en ny kløver når han er inne på ♣A, trenger øst bare å trumfe én kløver i bordet.

Spill 5 (Leksjon 3_2)

Giver: Øst

	♠KQJ	
	♥T72	
	♦AT98	
	♣Q95	
♠8432	N	♠9765
♥AK965	V  Ø	♥43
♦64	S	♦Q2
♣T3		♣A8742
	♠AT	
	♥QJ8	
	♦KJ753	
	♣KJ6	

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
		Pass	1NT
Pass	3NT	Pass	Pass
Pass			

Når Syd åpner med 1NT, har Nord ingen problemer med å høyne til utgang med sine 12 hp. Vest bør finne hjerter 5 i utspill, noe som gjør det hele kritisk for spillefører. Han må nå gjøre rett i ruter for å få kontrakten hjem. Med 9 kort i fargen, er det odds for å toppe, altså ikke ta finesse, og du vinner da de 9 nødvendige stikk.

Spill 6 (Leksjon 4_4)

Giver: Vest

	♠QJ42		
	♥A		
	♦J7543		
	♣AK8		
♠T3	N	♠K6	
♥752	V Ø	♥KQJ96	
♦Q98	S	♦KT6	
♣QT653		♣J92	
	♠A9875		
	♥T843		
	♦A2		
	♣74		

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
Pass	1♦	1♥	1♠
Pass	3♠	Pass	4♠
Pass	Pass	pass	

KOMMENTARER:

Nord har ingen balansert hånd, og må åpne med 1♦, til tross for sine 15 hp. Øst går inn med 1♥ for å være med og slåss om kontrakten. Syd kjemper videre med spar, mens Vest, som ikke har nok honnørpoeng til å kaste seg inn i leken, passer. Nord hopper til 3♠ og viser dermed 15-17 hp, og støtte i spar. Syd har et vanskelig valg, men velger å høyne til utgang. ♠K dobbel hos Øst kan kappes opp, og etter ♥-utspill blir det fort 11 stikk. Alt sitter pent, og det finnes ikke mange bortkastede verdier.

Spill 7 (Sperr – spill 3)

Giver: Syd

	♠A1065	
	♥K103	
	♦A62	
	♣AJ9	
♠2	N	♠J3
♥J7	V ⊗ Ø	♥AQ9542
♦J1085	S	♦K9
♣Q105432		♣K86
	♠KQ9874	
	♥86	
	♦Q743	
	♣7	

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
			2♠
Pass	3♠	Pass	4♠
Pass	Pass	pass	

KOMMENTARER:

Syd har en god sparfarge, men er ikke sterk nok til å åpne på 1-trinnet, så siden hen har seks kort spar, så kan hen åpne 2♠. Nord vet at syd har 6-10 hp, og ser at med 16 htp, så har de mellom 22-26 hp, som betyr at hvis makker har minimum har de ikke nok, men med maks så skal de melde utgang. Nå vet syd om tilpass og kan telle trumfpoeng, og har da 10 htp, som er maks, og melder derfor 4♠.

Poeng for motspillerne: Siden singeltonen til vest er i trumf, så er det ikke vits å spille ut den for å få stjeling, så vest spiller heller ut fra sin beste farge, og spiller ut ♣2, for å vise en honnør i kløver. Etterpå er det viktig at øst går opp på ♦K om det blir spilt en liten fra blindemann. Det er også viktig at øst ikke spiller hjerter, fordi det vil gi bort et stikk til ♥K, øst må heller vente på at vest kommer inn og kan spille hjerter, eller at spillefører spiller hjerter.

Poeng for spillefører: Spillefører teller sikre stikk, og kommer fram til seks i spar, ett i ruter og ett i kløver. I tillegg kan man få et stikk hvis ♦K sitter i øst, eller ♥A i vest. Man kan også trumfe en ruter. Spillefører starter med å ta ut trumfen, og kan så spille ♦A og en liten ruter mot ♦Q. Hvis øst legger kongen, så legger man liten, om øst legger liten legger man dama. Etterpå kan man spille en liten hjerter mot ♥K. Hvis vest legger en liten hjerter så legger man kongen, hvis vest legger esset så legger man liten. Denne gangen satt ♥A bak kongen, 3 så finessen gikk ikke, men ruterfinessen fungerte, og ved å trumfe en ruter, så får man ti stikk.

Spill 8 (Gode kort – spill 5)

Giver: Nord

<p>♠ 3</p> <p>♥ QJT2</p> <p>♦ Q92</p> <p>♣ KQ843</p>	<p>♠ AQT92</p> <p>♥ AK75</p> <p>♦ A6</p> <p>♣ A7</p> <p>N</p> <p>V Ø</p> <p>S</p> <p>♠ KJ84</p> <p>♥ 84</p> <p>♦ K874</p> <p>♣ J65</p>	<p>♠ 765</p> <p>♥ 963</p> <p>♦ JT53</p> <p>♣ T92</p>	
--	---	--	--

Meldingsforløp:

Vest	Nord	Øst	Syd
	2♣	pass	2NT
pass	3♠	pass	4♠
pass	pass	pass	pass

KOMMENTARER:

Nord åpner med 2♣ for å vise ei sterk hand og syd svarer 2NT som viser ei balansert hand med minst åtte hp. Nord melder sparfargen sin, og syd støtter til 4♠.

Nord har 21 hp, og vet at syd har minst 8 hp. Siden syd ikke gjør noe forsøk på slem, må nord anta at syd har omtrent minimum.

Aktuelt har syd helt ideelle kort for nord; 4-kortsstøtte i spar med både kongen og knekten, dobbelton hjerter og den ene minorkongen. Så her er det bare å passe på å trumfe to hjertere i bordet før man tar ut trumfen; så har man tolv sikre stikk.

Hvis syd hadde hatt litt dårligere trumf, en hjerter mer, eller ingen konge i minor, ville stemmen vært mer eller mindre umulig å vinne. Så her er det ingen grunn til å fortvile om man ikke kommer i slem; man skal ha veldig avanserte meldeavtaler for å kunne finne ut at kortene passer helt ideelt sammen.

Øst har flere mulige utspill i dette spillet. ♣10 er nok det beste alternativet, da det er lite trolig at det gir bort noe stikk, og kan noen ganger sette opp et motspillstikk som ellers blir borte. Ruter ut er også et godt alternativ, men det kan noen ganger gi bort et unødvendig stikk. Trumf ut kan ofte være et passivt og godt utspill. Men når du ikke vet om motparten har åtte eller ni trumf til sammen, kan du hjelpe spillefører med å finne ei eventuelt manglende trumf dame, som ellers kan fiskes begge veier. Så det bør man være forsiktig med; hadde du visst at motparten hadde ni trumf til sammen, hadde trumf ut vært ufarlig.

Spill 9 (Leksjon 3_4)

Giver: Vest

	♠9643		
	♥732		
	♦872		
	♣854		
♠KQ2 ♥Q8 ♦KQ43 ♣AT63	N V Ø S	♠AJ5 ♥AKJ ♦JT65 ♣QJ2	
	♠T87		
	♥T9654		
	♦A9		
	♣K97		

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	Pass	4NT	Pass
6NT	Pass	Pass	Pass

KOMMENTARER:

Med 17 hp vet svarhånda at paret til sammen er svært nær de 33 hp som trengs for å spille lilleslem. 4NT fungerer omtrent som 2NT, bare at den inviterer til lilleslem i stedet for utgang. Åpningshånda, som ikke har minimum, aksepterer invitten og melder 6NT. Nord spiller antakelig ut spar. Spillefører må da godspille ruter og sette sin lit til kløverkappen for å få tolv stikk.

Spill 10 (Leksjon 4_6)

Giver: Øst

	♠KT9	
	♥QT65	
	♦AK3	
	♣K74	
♠7642	N	♠Q53
♥43	V	♥AKJ97
♦J7652	⊗	♦QT4
♣T5	S	♣63
	♠AJ8	
	♥82	
	♦98	
	♣AQJ982	

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
		1♥	2♣
Pass	3NT	Pass	Pass
Pass			

KOMMENTARER:

Øst åpner med 1♥. Syd, som også har åpningshånd, går inn med 2♣. Vest har verken støtte i hjerter eller poeng til å si noe annet enn pass, mens Nord med hold i hjerter og hele 15 hp byr utgang. Som spillefører vet Nord at Vest maksimalt kan ha en knekt for at Øst skal ha poeng til å kunne åpne. Og dermed ved Nord at sparen kan fiskes opp gjennom Øst. Med tre stikk i spar, to i ruter og seks i kløver, blir det totalt 11 stikk.

Spill 11 (Sperr – spill 4)

Giver: Vest

	♠AJ3		
	♥AQ64		
	♦52		
	♣8732		
♠97	N	♠K842	
♥T9	V Ø	♥J2	
♦AQT863	S	♦J94	
♣K54		♣AQT6	
	♠QT65		
	♥K8753		
	♦K7		
	♣J9		

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
2♦	Pass	Pass	Pass

KOMMENTARER:

Vest har en god 6-korts ruterfarge, men er ikke sterk nok til å åpne på 1 trinnet, så hen åpner i svake 2, med 2♦. Ingen av de andre er sterke nok til å melde, så de andre passer.

Poeng for motspillerne: Nord har lært at man ikke skal spille ut et lite kort om man har esset, og spiller derfor ikke ut verken spar eller hjerter. Da er alternativene ruter og kløver. Hen har ikke lyst til å spille ut trumf, så hen spiller ut kløver. Siden hen ikke har en honnør i kløver, så spiller hen ut ♣8. Hvis spillefører spiller riktig, så er det lite motspillerne kan gjøre, da forsvinner det et hjerterstikk, så får de kun ett sparstikk og ett hjerterstikk. Så denne gangen hadde det vært bedre å spille ut en hjerter, men hvis spillefører hadde hatt ♥K, så hadde det vært veldig dumt.

Poeng for spillefører: Spillefører starter med å telle sikre stikk, og har ett i ruter og tre i kløver, men man kan få mange ruterstikk etter hvert. Hvis det blir spilt ut kløver, så bør man legge ♣A eller ♣Q, sånn at man kan ta finessen i ruter. Når man skal ta finessen i ruter, så bør man starte med å spille ♦J, sånn at man kan ta finessen flere ganger om det er nødvendig. Når man har tatt ut trumfen, så bør man spille ♣K, og så kløver til dama (eller esset om man tok dama første gang). Siden ♣J da allerede har blitt spilt, så kan man kaste en hjertertaper på kløveren. Etterpå bør man spille seg tilbake til hånda til spillefører og spille en liten spar mot kongen, om nord legger liten tar man for kongen, om nord tar esset legger man en liten. Hvis man spiller på den måten så får man elleve stikk. Om motparten tar to hjerterstikk i utspillet, så får man ikke mer enn ti stikk.

Spill 12 (Gode kort – spill 7)

Giver: Syd

	♠ AKQT53	
	♥ J953	
	♦ 742	
	♣ --	
♠ J94	N	♠ 72
♥ KQ862	V Ø	♥ T4
♦ 8	S	♦ QJ963
♣ J875		♣ K942
	♠ 86	
	♥ A7	
	♦ AKT5	
	♣ AQT63	

Meldingsforløp

Vest	Nord	Øst	Syd
			1 ♣
Pass	1 ♠	Pass	2 ♦
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

KOMMENTARER:

Syd åpner med 1 ♣ og reverserer med 2 ♦ etter svaret 1 ♠. Det viser fire ruter, minst fem kløver og 16+hp. Nord hopper da til 3 ♠ og viser ei god farge med minst seks kort (2 ♠ ville vært krav med 5-kortsfarge). Syd har nok noen tanker om en mulig slem, men med minimum og bare dobbelton spar, holder det å løfte til 4 ♠.

Nord ville gått videre med litt bedre kort enn dette; renons i makkers lengste farge er ikke noe pluss; det vil være langt fram å godspille syd sin kløver. Så nord passer på 4 ♠.

Øst vet at syd har minst ni kort i minor, og 2-3 spar. Så for å hindre hjertersteling(er), spiller man best ut trumf.

Nord vinner utspillet på hånda, og spiller en hjerter til bordets ess, fulgt av ny hjerter. Vest stikker opp og spiller en ny trumf, for å fortsette makkerens plan om å hindre hjerterstjeling i bordet. Nord noterer seg at hjerter ti faller fra øst. Trumfen tas ut i en runde til. Og så godspiller nord ♥9 ved å spille knekten til vests konge. Bordets tre sikre minorvinnere bruke til å dekke opp nord sine tre små rutere. ØV får to hjerterstikk, men ikke noe mer.