

Kommentarer til PowerPoint-presentasjonen «Utspill og motspillsignaler»

SIDE 1

Viktig å lage avtaler med makker!

Dere må være enige hva dere bruker. Nyttir ikke at den ene bruker fordeling, mens den andre viser styrke/svakhet.

Så alltid være enige om:

- 1) Invitt eller fordeling i utspill
- 2) Styrke / svakhet eller fordeling på honnørutspill
- 3) Første frie avkast er ALLTID styrke / svakhet
- 4) Lavinthal eller ikke

SIDE 2

Norsk fordeling:

Høyt så lavt – likt antall

Lavt så høyt – ulikt antall

4. høyeste – kommer ikke til å bruke tid på dette, da de fleste har gått bort fra denne regelen

SIDE 3

Eksempel 1: Toppen av sekvens. Vi har vanligvis tre høye kort etter hverandre mot grand, men kan ha bare to mot farge. Spiller f.eks. ut kongen fra KQJ107

Eksempel 2: Toppen av brudden sekvens. Vi har to honnører etter hverandre, så mangler vi ett kort og så har vi minst ett kort til. F.eks. spiller vi ut kongen fra KQ1098

Eksempel 3: Toppen av sekvensen fra indre sekvens. Vi har én honnør, så mangler vi ett eller to kort, og så har vi to kort til etter hverandre. F.eks. spiller vi knekten fra KJ1098

Prioriterer sekvens framfor andre utspill:

Gjelder både i NT og farge, «unntatt» når du har singleton eller makker har meldt (vurdering)

SIDE 4

Hvis vi spiller ut det minste kortet, lover vi en topphonnør (AKQ). F.eks. spiller vi 2'eren fra K10642

Hvis vi ikke har en honnør, spiller vi ut et høyt kort. F.eks spiller vi 8'eren fra 872

MERK! Vi skal aldri spille ut et lite kort fra esset mot fargekontrakt! (f.eks. A742)

SIDE 5

Hvis vi spiller ut det minste kortet, lover vi en topphonnør (AKQ). F.eks. spiller vi 2'eren fra K10642

Hvis vi ikke har en honnør, spiller vi ut et høyt kort. F.eks spiller vi 8'eren fra 872

MERK! Vi skal aldri spille ut et lite kort fra esset mot fargekontrakt! (f.eks. A742)

SIDE 6

**** Blokkere fargen:**

Dersom du starter med honnør, blokkerer du resten av sparfargen, og får max to stikk i spar. Med liten ut, tar dere 5 sparstikk.

SIDE 7

Det er forskjell i hva som er lurt å spille ut mot NT og mot fargekontrakt.

Mot NT-kontrakter er det vanligvis lurt å spille ut beste umeldte farge, mens mot fargekontrakt kan det ofte være lurt å spille ut mer passivt, altså der hvor man ikke har så mye honnører.

Mot fargekontrakt kan det ofte være lurt å spille ut en singleton eller dobbelton, spesielt om man kan forvente at makker har litt poeng.

I dette tilfellet spiller du ut spar 4.

Det gjelder uansett om det er invitt eller fordeling.

Eneste unntak er dersom makkerparet bruker 4. høyeste.

SIDE 8

Spill ut passivt!

I dette tilfellet er det ruter.

Ved invitt: ruter 9

Ved fordeling: ruter 4

Husk å ikke underspille ess mot fargekontrakt!

SIDE 9

Her forteller vi makker hvor mange kort vi har i fargen, men vi sier ingenting om vi har en honnør eller ikke.

Fra oddetall, spiller vi ut det minste kortet. F.eks. 2'eren fra 872

Fra partall spiller vi ut det nest minste kortet. F.eks. 5'eren fra 8752

Merk at vi må velge om vi bruker invitt eller fordeling i utspillet. 2'eren kan ikke love både tre kort og en honnør, fordi vi da vil få problemer om vi f.eks. går 872 eller Q872.

Sekvensutspill kan derimot kombineres med invittutspill eller fordelingsutspill.

Vi vil prioritere å spille ut fra en sekvens i stedet for å vise invitt eller fordeling. Så om vi f.eks. har KQJ82 spiller vi ut kongen for å vise sekvens. Ikke 2'eren for å vise oddetall eller invitt.

Spiller ikke ut liten fra ess i farge!

Hjertet 9, kan gi stjeling – HVIS makker har topphonnører.

Passivt utspill!

SIDE 10

OBS!

Feil retning i meldingsforløpet. Du må se bort fra det, og bare godta at utspillet er fra Vest.

Utspill: Ruter A fra vest

Øst legger ruter 2 ved fordeling, og ruter 5 ved styrke / svakhet.

Når vest spiller ruter K, legger øst ruter 3 og vest vet da at makker også har ruter 2, og spiller ikke videre mot dobbeltrenons.

!! Når makker legger ruter 5 etter fulgt av ruter 3, har han markert svakhet, og har minst 3 kort i fargen.

Med kun 53 i ruter, hadde han spilt ruter 3 som styrke først.

Ved fordeling, vet vest når øst følger med ruter 2 i stikk én, at øst har 1 eller 3 ruter (du ser nok ruter ellers til å eliminere 5)

SIDE 15

Invitt inne i spillet fungerer på samme måte som invitt i utspill.

Når man skifter til en farge som ikke har blitt spilt før, spiller man det minste kortet for å vise en honnør, og et høyt kort om man ikke har en honnør.

Utspill: hjerter 6

Til esset i øst.

Dama kommer på i syd, og da vet øst hvordan hjerteren sitter.

Øst skifter til kløver, og spiller kløver 7 (sin høyeste), som samtidig viser svakhet, og ønsker ikke å fortsette i fargen. Finn på noe annet!

Helt ufarlig for vest å fortsette i hjerter når han kommer inn.

SIDE 16

Styrke- / svakhetskast fungerer på samme måte som invittutspill. Hvis man liker fargen, legger man det minste kortet. Om man ikke liker fargen, legger man et høyt kort. Styrkekast brukes i to tilfeller; når makker spiller ut en honnør og i første frie avkast – altså når vi ikke følger farge.

På honnørutspill fra makker, legger vi styrke med en høyere honnør eller med kortet to under det makker spiller ut. Så om makker spiller ut en konge, legger vi styrke hvis du har esset og/eller knekten.

Hvis makker spiller ut et ess mot en fargekontrakt, legger vi også styrke (ikke fordeling!!) med dobbelton.

I første frie avkast, legger vi styrke i en farge vi ønsker at makker skal skifte til, eller svakhet i en farge vi ikke ønsker at makker skal skifte til.

Avtale: Styrke eller fordeling ved ess-utspill i farge!

SIDE 17

Utspill: kløver K (brudden sekvens)

Øst legger svakhet med kløver 9

Hvis syd lasjerer (unngår å ta den) og legger kløver 8, vet vest at han IKKE må fortsette i fargen.

Kløver 2 hos øst lover honnør i fargen!

SIDE 18

Utspill fra øst: kløver K (brudden sekvens)

Vest legger kløver 3 som viser styrke, og viser honnør (knekt) (du ser esset i bordet).

SIDE 19

Utspill: Syd spiller ut ruter A (alltid AK mot farge).

Legg ruter 2 i nord som styrke!

Er avtalen fordeling, legger du ruter 8

Uten avtale: Ta en kopp kaffe, og håp på det beste ☺

SIDE 20

Øst spiller ut hjerter K.

Syd stikker med esset.

Vest legger hjerter 4 – sitt HØYESTE kort for å markere svakhet.

Hvordan vite at hjerter 4 er svakhet??

Se på egne kort + blindemann, og de to kortene makker og spillefører har spilt. Hvilke gjenstår? Hjerter 3 og 2 er ikke spilt, samt hjerter 7/6.

Det betyr høyst sannsynlig at hjerter 4 er makkers høyeste kort.

Finnes en mulighet for at spillefører prøver å lure, og har lagt sitt laveste kort, og makker har J74.

SIDE 21

Fordelingskast fungerer på samme måte som fordelingsutspill.

Om man har ulikt antall i fargen, legger vi det minste kortet, og om vi har likt antall, legger vi et høyere kort og deretter det minste.

Fordelingskast brukes når motparten er den første til å spille fargen, eller om fargen har blitt spilt før.

Merk at vi ikke legger fordelingskast med trumffargen (spillefører har mer bruk for den informasjonen enn makker).

Utspill:

Spar 4 – angriper med lengste farge – 3. høyeste.

Spar 4 til 8, D og A.

Spillefører spiller nå ruter mot bordet. Øst sin eneste oppgave nå er å fortelle makker hvor mange ruter han har, og legger ruter 2.

Vest vest nå at du har 1 eller 3 rutere.

La spillefører få første ruter-stikket (LASJERE), men stikk 2. runde ruter, slik at spillefører kun får ETT ruterstikk.

Kommer aldri inn i bordet etter runde 2.

SIDE 22

Lavinthal hjelper makker med hvilken farge man ønsker at makker skal skifte til.

Hvis man legger et høyt kort, ønsker man skift til den høyeste fargen, og lavt kort til den laveste fargen.

Trumffargen og fargen som blir spilt, tas ikke med i hva som er en høy og en lav farge.

Lavinthal kan brukes i flere tilfeller, men er vanlig når man skal gi makker en stjeling, eller når det kommer en singleton i bordet.

F.eks.

I dette eksemplet spiller syd ut spar til nords konge og ess, og nord ser at syd skal få en stjeling i spar.

Da spiller nord den høyeste sparen tilbake for å få den høyeste fargen tilbake, som her er ruter, siden trumfsen (hjerter) og fargen som spilles (spar) ikke tas med i beregningen på høy og lav farge.

Utspill:

Spar 3.

Nord stikker med spar K, og spiller deretter spar A.

Syd legger svakhet i ruter med ruter 7.

Nå skal nord gi syd sparstjeling, og spiller 10'eren (høyeste kortet), for å signaliserer at han ønsker å få ruter tilbake (som er høyere enn kløver).

SIDE 23

OBS!!! Her må du se bort fra at spillefører/blindemann i meldingsforløpet, og bare «akseptere» at Nord har utspillet!

Utspill: ruter ess i nord!

Singleton i bordet! LAVINTHAL-POSS!!!

Syd legger ruter 6 (sin høyeste) for å si at du ønsker spar, som er høyeste farge uten om trumf (hjerter) og spilt farge (ruter).

Dette er ikke entydig for makker;
Ruter 6 kan også være lavest kort, og makker ønsker kløver.

Nord må likevel klare å skifte spar, fordi:

Hvis ruter 6 er høyeste kort, vet han at spillefører kan godspille 3 ruterstikk for å få avkast i bordet.

Er ruter 6 et lavt kort, er ikke ruter farlig, da spillefører ikke kan godspille mange stikk.

Derfor skal nord ANTA at ruter 6 hos syd er høyest, og skifte til spar.

Ruter er eneste farlige alternativet, så viktig at makker skifter farge med en gang. Det er ikke farlig om nord velger kløver – det gir ikke spillefører noe fordel, men vi håper at nord velger å skifte til spar.