

ET NATURLIG BRIDGESYSTEM

for nye og litt øvede spillere

Oppgavehefte til systembeskrivelsen

Meldinger · Konkurransemelding · Motspill og spilleføring

Et praktisk øvingshefte for bridgekafé, kurs og hjemmeøving.

Askim Bridgeklubb

Utgave 2026





INNHold

Forord – slik bruker du heftet

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 • Konkurransen 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 huskereglene
- Bolk 3.3 • Spilleplan som spillefører
- Bolk 3.4 • Blandet repetisjon, Kap. 3

Fasit – bakerst i hvert kapittel

FORORD – slik bruker du heftet

Velkommen! Dette heftet er laget som et praktisk øvingshefte til systembeskrivelsen vår. Målet er å gjøre grunnsystemet trygt: åpne riktig, svare riktig, kjenne igjen tilpass, konkurrere enkelt, spille motspill fornuftig og lage en god spilleplan.

Tenk på heftet som et øvingsbibliotek for det første bridgeåret. Det skal ikke gjøres ferdig på én gang. På kurs, bridgekafé og hjemmeøving bruker vi små deler om gangen, og mange oppgaver egner seg godt som repetisjon senere.

Heftet samler de løse trådene. Mange lærer bridge gjennom korte forklaringer ved bordet og systemavtaler som kommer litt etter litt. Her er de viktigste øvingsoppgavene samlet på ett sted.

Avgrensningen er bevisst. Mer avanserte avtaler som Stenberg, kontrollmeldinger, Puppet Stayman og videre slemteknikk kan legges til senere. Først skal grunnsystemet sitte godt.

Ta det i små porsjoner. Gjør noen hender, la resten ligge, og kom tilbake senere. Heftet er laget for å brukes over tid, ikke for å hastes gjennom.

Meld først, sjekk etterpå. Skriv ned meldingen eller planen din *før* du ser i fasit. Det er når du selv må velge, at læringen setter seg.

Ikke fortvil om svaret ditt ikke stemmer med fasit. Fasit viser hva som normalt lønner seg i lengden, men bridge er et spill fullt av vurderinger. Bruk fasiten som en trygg venn, ikke som en streng dommer.

Et par praktiske tips:

- Jobb gjerne sammen to og to. Diskutér uenighetene – de er ofte mer lærerike enn oppgavene dere er enige om.
- Fikk du feil? Slå opp regelen i systembeskrivelsen igjen, og gå tilbake til hånden. Da fester det seg.
- De blandede repetisjonsbolkene til slutt i hvert kapittel er «eksamen» – der får du ingen hint om hvilken regel som gjelder. Bruk dem til å teste deg selv når du føler deg klar.

Lykke til – og husk at hver eneste hånd du grubler over, gjør deg til en tryggere makker neste gang det virkelig gjelder.

God fornøyelse ved bordet!

Nybegynnerhefte • 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)

Nybegynnerhefte • 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.

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.

Nybegynnerhefte • 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 huskereglene 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

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.

OPPGAVEHEFTE – tilpasset bridgekafe Askim BK

KAPITTEL 1 • MELDING

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

Bolk 1.2 • Svarhånd MED tilpass

Makker har åpnet (oppgett). Du har støtte. Ved tilpass legger du fordelingspoeng til: singleton +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♠. ♠ K 10 7 3 ♥ 9 5 ♦ Q 8 6 ♣ J 8 4 2 → Svar: _____
5. Makker 1♥. ♠ 7 ♥ Q J 9 6 ♦ K 8 5 3 ♣ Q 7 4 2 → Svar: _____
6. Makker 1♠. ♠ K J 9 5 ♥ A K 7 4 ♦ 8 6 ♣ 9 5 3 → Svar: _____
7. Makker 1♣. ♠ A 8 5 ♥ K 9 6 ♦ 7 4 ♣ K J 8 6 3 → Svar: _____
8. Makker 1♥. ♠ A Q 9 6 ♥ Q 10 8 5 ♦ A 7 ♣ J 6 3 → Svar: _____
9. Makker 1♥. ♠ A Q J 7 ♥ 8 4 ♦ K J 9 5 ♣ K 6 3 → Svar: _____
10. Makker 1♠. ♠ Q 9 6 4 ♥ 7 3 ♦ K 8 5 ♣ Q J 6 2 → 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♦. ♠ K J 8 6 ♥ Q 9 5 ♦ 7 3 ♣ J 8 4 2 → Svar: _____
2. Makker 1♣. ♠ A 9 7 5 ♥ K J 6 3 ♦ Q 8 4 ♣ 7 2 → Svar: _____
3. Makker 1♥. ♠ Q 7 2 ♥ 8 5 ♦ K J 9 6 ♣ Q 10 8 4 → Svar: _____
4. Makker 1♠. ♠ 6 4 ♥ A Q 9 7 ♦ K J 5 3 ♣ J 7 2 → Svar: _____
5. Makker 1♦. ♠ A J 8 5 ♥ K 9 6 ♦ Q 10 7 4 2 ♣ 3 → Svar: _____
6. Makker 1♣. ♠ K Q 7 4 ♥ 8 ♦ A 9 6 ♣ K J 8 5 2 → Svar: _____
7. Makker 1♥. ♠ A K 9 6 4 ♥ 7 ♦ K Q 8 ♣ J 9 5 2 → Svar: _____
8. Makker 1♦. ♠ K J 9 ♥ A Q 8 ♦ 9 5 ♣ K J 7 6 3 → Svar: _____
9. Makker 1♠. ♠ 9 5 ♥ K Q 10 7 ♦ A J 9 4 ♣ Q 6 3 → Svar: _____
10. Makker 1♥. ♠ K J 5 ♥ 9 6 ♦ A Q 8 4 ♣ Q 10 7 3 → Svar: _____
11. Makker 1♠. ♠ 7 3 ♥ K 9 6 4 ♦ Q 8 5 ♣ J 10 7 2 → Svar: _____
12. Makker 1♥. ♠ A Q J 8 5 4 ♥ 3 ♦ K 9 6 ♣ Q 7 2 → 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. ♠ K J 7 ♥ Q 9 4 ♦ A J 6 ♣ Q 8 5 2 → Svar: _____
5. ♠ A Q 5 2 ♥ K J 8 ♦ 10 4 ♣ A Q 7 3 → Svar: _____
6. ♠ A K 6 ♥ A Q 5 2 ♦ K J 9 8 ♣ K 9 → Svar: _____
7. ♠ Q 8 5 ♥ J 9 4 ♦ K 7 3 ♣ Q 8 6 2 → Svar: _____
8. ♠ A K 4 ♥ Q J 7 2 ♦ A Q 8 ♣ K 9 6 → Svar: _____
9. ♠ K 8 ♥ A Q 5 ♦ K J 9 7 3 ♣ A 6 4 → Svar: _____
10. ♠ 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. ♠ Q 8 5 ♥ K 9 6 ♦ A 7 4 ♣ J 8 3 2 → Svar: _____
7. Makker 1NT. ♠ A Q 10 8 6 ♥ 7 3 ♦ K J 5 ♣ 9 4 2 → Svar: _____
8. Makker 1NT. ♠ K 10 9 7 5 ♥ A 8 4 ♦ 9 6 ♣ Q 7 3 → Svar: _____
9. Makker 1NT. ♠ 9 6 ♥ K J 8 5 ♦ A Q 7 ♣ K 8 3 → Svar: _____
10. Makker 1NT. ♠ Q J 8 6 4 ♥ 9 5 ♦ J 7 4 ♣ 10 6 2 → Svar: _____

Bolk 1.6 • Åpnings gjenmelding (rebid)

Du har åpnet, og makker har svart. Velg åpnings 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 **2♠**. ♠ K Q 8 5 4 ♥ 7 3 ♦ K J 6 ♣ Q 8 2 → Svar: _____
5. Du **1♣**, makker **1♠**. ♠ 8 5 ♥ K 7 4 ♦ A J 8 6 ♣ A Q 7 3 → Svar: _____
6. Du **1♦**, makker **1♠**. ♠ 8 5 ♥ A K J 9 ♦ A Q 8 4 ♣ 7 3 → Svar: _____
7. Du **1♦**, makker **1NT**. ♠ K 7 4 ♥ Q 8 5 ♦ A J 9 6 ♣ 8 3 2 → Svar: _____
8. Du **1NT**, makker **pass**. ♠ A Q 5 ♥ K 9 4 ♦ A J 8 ♣ K Q 7 3 → Svar: _____
9. Du **1♠**, makker **1NT**. ♠ A Q J 9 6 4 ♥ 7 3 ♦ K 8 5 ♣ 7 2 → Svar: _____
10. Du **1♥**, makker **1NT**. ♠ 9 6 ♥ K Q J 10 8 5 ♦ A 7 ♣ 8 4 2 → 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. ♠AK5 ♥KQ8 ♦AQ9 ♣KQ73 → Svar: _____
2. ♠AQ6 ♥KQ9 ♦AJ8 ♣KQ73 → Svar: _____
3. ♠AKQJ94 ♥AKQ5 ♦A ♣83 → Svar: _____
4. ♠AKJ74 ♥AQ6 ♦K8 ♣Q52 → Svar: _____
5. ♠KQJ ♥AK8 ♦AQ9 ♣AJ73 → Svar: _____
6. ♠AKQ96 ♥AKJ85 ♦A ♣72 → Svar: _____

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

7. ♠J864 ♥975 ♦Q83 ♣1062 → Svar: _____
8. ♠K75 ♥984 ♦J73 ♣10852 → Svar: _____
9. ♠Q96 ♥K85 ♦974 ♣J863 → Svar: _____
10. ♠AQJ85 ♥K6 ♦94 ♣8732 → Svar: _____
11. ♠K95 ♥AJ7 ♦K863 ♣952 → Svar: _____
12. ♠10742 ♥Q6 ♦J95 ♣K843 → 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. ♠KQJ974 ♥85 ♦Q73 ♣92 → Svar: _____
2. ♠7 ♥KJ10863 ♦Q94 ♣852 → Svar: _____
3. ♠85 ♥73 ♦KQJ10864 ♣9 → Svar: _____
4. ♠AKJ974 ♥A5 ♦K8 ♣962 → Svar: _____
5. ♠QJ10963 ♥8 ♦K1075 ♣42 → Svar: _____
6. ♠KQ85 ♥AJ74 ♦93 ♣862 → Svar: _____

Del B – Makker åpnet sperremelding. Hva svarer du?

7. Makker 2♠. ♠K964 ♥85 ♦Q973 ♣1042 → Svar: _____
8. Makker 2♥. ♠KJ75 ♥6 ♦Q984 ♣J752 → Svar: _____
9. Makker 2♠. ♠AQ85 ♥KJ7 ♦A94 ♣K63 → Svar: _____
10. Makker 2♥. ♠AJ96 ♥73 ♦KQ85 ♣Q8 → Svar: _____

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

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

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

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

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

Del B – Svar etter makkers innmelding/dobling

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

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

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

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

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

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

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

DEL 2 • 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♠** – 13 hp, 5-korts spar.
5. **1♦** – 13 hp balansert, for svak til 1NT; åpne lengste farge.
6. **1♣** – 19 hp, 5-3-3-2; for sterk til 1NT.
7. **1♥** – 14 hp, 5-5 → åpne høyeste farge.
8. **1NT** – 17 hp, balansert.
9. **Pass** – 11 hp, under 12 med helt jevn hånd.
10. **1♠** – 12 hp, 6-korts spar.

► 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. **2♠** – $6+1 = 7$ p.
5. **3♥** – $8+2$ (singel) = 10 p, invitt.
6. **3♠** – $11+1 = 12$ p, invitt. Denne er close så **4♠** er også OK da du har 4 kort ♠
7. **3♣** – $11+1 = 12$ p, invitt.
8. **4♥** – $13+1 = 14$ p, utgang.
9. **1♠** – 14 hp, men kun 2-korts hjerter = ingen tilpass; meld ny farge.
10. **2♠** – $8+1 = 9$ p.

► FASIT – Bolk 1.3

1. **1♠** – 7 hp, vis 4-korts spar på 1-trinnet.
2. **1♥** – 4-4 major, meld billigste først.
3. **1NT** – 8 hp, for svak til 2-trinnet.
4. **2♦** – 11 hp, ny farge på 2-trinnet. (Med 5-4 i major vil åpner alltid nå melde **2♥**).
5. **1♠** – vis 4-korts major før rutertilpass.
6. **1♠** – vis 4-korts major før kløvertilpass.
7. **1♠** – 13 hp, vis den lange sparfargen.
8. **2♣** – 14 hp, sikter mot NT. Heller ikke feil å melde direkte 3NT
9. **2♦** – 12 hp, 4-korts minor på 2-trinnet.
10. **2NT** – 12 hp balansert, invitt.
11. **1NT** – 6 hp.
12. **1♠** – 12 hp, lang 6-korts spar.

► 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♣** – 13 hp balansert, for svak til 1NT. Åpne lengste minor.
5. **1NT** – 16 hp og balansert hånd. 1NT viser 15–17. 1 NT lover ikke honnør i alle farger men forteller om fordelingsmønster og styrke.
6. **2NT** – 20 hp og balansert hånd. 2NT viser 20–21.
7. **Pass** – 8 hp, under åpningsstyrke.
8. **1♦** – 18 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.
9. **1NT** – 17 hp balansert med 5-korts minor. 5-korts minor stopper ikke 1NT.
10. **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 åpne velge hjerter eller grand.
6. **2NT** – 9 hp, balansert hånd uten 4-korts major. Invitt til utgang.
7. **2♥** – overføring til spar. Med 12 hp og 5-korts spar melder du deretter 3NT.
8. **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.
9. **2♣** – Stayman. Du har 13 hp og 4-korts hjerter, så du leter etter 4-4-tilpass før du melder utgang.
10. **2♥** – overføring til spar. Etter makkers **2♠** passer du med svak hånd.

► 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♠** – 16 hp med sterk spar og makkers støtte. Hopp til **3♠** viser ekstra styrke, men er ikke direkte utgang.
4. **Pass** – 13 hp og minimum. Makkers **2♠** kan være svak støtte, så stopp lavt.
5. **1NT** – 14 hp, balansert hånd uten 4-korts sparstøtte. 1NT-rebid viser minimum jevn hånd.

6. **2♥** – 18 hp og revers. Du viser ekstra styrke og 4-korts hjerter etter å ha åpnet **1♦**.
7. **Pass** – 12 hp og makker har svart 1NT. Du har ikke ekstra styrke eller lang farge å vise.
8. **Pass** – du åpnet 1NT, og makker passet. Da er meldingsforløpet ferdig.
9. **2♠** – 12 hp med 6-korts spar. Minimumshånd, men du gjentar langfargen.
10. **2♥** – 13 hp med 6-korts hjerter. Etter makkers 1NT gjentar du egen langfarge på laveste nivå.

► 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♣** – 24 hp.
6. **2♣** – 21 hp, 5-5 og ~9-10 stikk. Over makkers forventet **2♦** melder du høyest rangert 5-kortsfarge først, her **2♠**.
7. **2♦** – 3 hp, avventende.
8. **2♦** – 4 hp.
9. **2♦** – 6 hp uten god farge.
10. **2♠** – 10 hp, positivt svar.
11. **2♦** – 11 hp balansert; beskriv senere.
12. **2♦** – 6 hp.

► FASIT – Bolk 1.8

1. **2♠** – 8 hp, 6-korts spar.
2. **2♥** – 6 hp, 6-korts hjerter.
3. **3♦** – 7-korts ruter.
4. **1♠** – 15 hp, for sterk til sperre (felle).
5. **2♦** – 7 hp.
6. **Pass** – ikke sperremateriale (disiplin).
7. **3♠** – 5 hp, press videre.
8. **Pass** – ingen tilpass.
9. **4♠** – 16 hp med tilpass.
10. **Pass** – ingen tilpass.
11. **4♥** – 16 hp med tilpass.
12. **3♦** – 6 hp, press.

► 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. **Pass** – bare 8 hp og hjerter på 2-trinnet blir for svakt. Fargen er god, men styrken mangler.
5. **Dobler** – 14 hp mot **1♥**, med 4-korts spar og gode verdier i de andre fargene.
6. **1♥** – etter makkers dobling må du svare. Med to 4-korts majorer melder du billigste farge først.
7. **2♠** – 10 hp og 4-korts spar. Hopp etter opplysende dobling viser invittstyrke.
8. **4♠** – 13 hp og god sparfarge. Etter makkers dobling har du nok til utgang.
9. **2♠** – 8 hp med 4-korts støtte til makkers innmelding. Høyn med tilpass.
10. **Pass** – bare 2-korts hjerterstøtte til makkers innmelding og ingen ny melding å foreslå.

► 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♠** – 13 hp, innmelding.
5. **3♥** – 18 hp (maks), invitt.
6. **2NT** – 20 hp.
7. **2♠** – 10 hp, hopp på dobling (9–11).
8. **Pass** – 13 hp (min) mot 6–9.

KAPITTEL 2 • LETTE ÅPNINGER OG KONKURRANSEMELDING

DEL 1 • 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. ♠ A Q J 9 7 4 ♥ K 5 ♦ 8 3 ♣ J 6 2 → Svar:
3. ♠ K Q 10 8 5 ♥ A 9 4 ♦ 6 ♣ Q 7 5 2 → Svar:
4. ♠ K Q 7 ♥ A J 5 ♦ J 9 6 3 ♣ 10 8 2 → Svar:
5. ♠ K J 8 6 4 ♥ K ♦ 10 9 7 5 3 ♣ 8 2 → Svar:
6. ♠ K J 9 6 5 4 ♥ A Q 8 5 3 ♦ 6 ♣ 4 → Svar:
7. ♠ K Q 6 ♥ A J 5 ♦ 9 8 7 4 2 ♣ 6 3 → Svar:
8. To pass foran deg (3. hånd). ♠ A J 9 7 5 ♥ K 8 ♦ Q J 3 ♣ 9 4 2 → Svar:
9. Tre pass foran deg (4. hånd). ♠ A Q 10 8 5 ♥ 9 6 ♦ K J 4 ♣ 8 7 3 → Svar:
10. 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. ♠ K Q J 9 7 4 ♥ 8 5 ♦ Q 7 3 ♣ 9 2 → Svar:
2. ♠ 7 ♥ A Q J 9 8 6 3 ♦ 9 4 ♣ 8 5 2 → Svar:
3. ♠ K Q J 10 8 6 5 2 ♥ 6 ♦ 9 4 ♣ 7 3 → Svar:
4. ♠ 5 ♥ 9 4 ♦ K Q J 9 7 6 3 ♣ 8 2 → Svar:
5. ♠ A K J 9 7 4 ♥ A 5 ♦ K 8 ♣ 9 6 2 → Svar:
6. ♠ Q J 10 9 6 3 ♥ 8 ♦ K 10 7 5 ♣ 4 2 → Svar:

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

Del B – Konkurrans og 3./4. hånd

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Motpart 1♥. ♠ A J 7 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:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DEL 2 • 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. 1♠ – 11 hp med god 6-korts spar. Lett åpning er greit når fargen er solid.
3. 1♠ – 11 hp, 5-korts spar og singel ruter. Hånden har fordeling nok til lett åpning.
4. **Pass** – 11 hp, men 4-3-3-3 og ingen ekte fordelingsverdi. Ikke åpne lett med helt flat hånd.
5. **Pass** – bare 7 hp. Singel konge er lite verdt, og hånden kommer ikke nær 20-regelen.
6. 1♠ – 10 hp og 6-5 i majorfargene. Fordelingen er sterk, og alle honnørene står i langfargene.
7. **Pass** – 10 hp, men poengene står i korte farger mens den lange ruter er svak. Ikke en god lett åpning.
8. 1♠ – 11 hp og 5-korts spar i 3. hånd. Etter to pass kan du åpne litt lettere.
9. 1♠ – 10 hp i 4. hånd, men sparlengde og gode sparpoeng. **15-regel i 4. hånd:** sparlengde 5 + hp 10 = 15.
10. **Pass** – 9 hp i 4. hånd uten sparlengde og uten tydelig plussverdi. La spillet bli pass-runde.

► FASIT – Bolk 2.2

1. **2♠** – 8 hp og 6-korts spar. 6 kort = sperreåpning på 2-trinnet.
2. **3♥** – 7 hp og 7-korts hjerter. 7 kort = sperre på 3-trinnet.
3. **4♠** – 6 hp og 8-korts spar. 8 kort = sperre på 4-trinnet.
4. **3♦** – 6 hp og 7-korts ruter. Dette er klassisk 3-trinns sperr.
5. **1♠** – 15 hp. Altfor sterk til sperr; åpne normalt med **1♠**.
6. **2♠** – 6 hp og 6-korts spar. Minimum, men brukbar sperremelding.
7. **Pass** – 10 hp, men ingen 6-korts farge. To 4-korts majorer er ikke sperremateriale.
8. **2♠** – hoppinnmelding som sperr etter motpartens **1♦**. God 6-korts spar, men begrenset styrke.
9. **3♥** – sperrinnmelding på 3-trinnet med 7-korts hjerter etter motpartens **1♣**.
10. **2♠** – 8 hp og 6-korts spar i 3. hånd. Sperren gjør det vanskeligere for fjerde hånd.

► 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. **2♥** – 6 hp + 1 + 1 (to dobbeltonger) = 8 p med 5-korts hjerterfit.
5. **Pass** – kun 3 hp. 5-5 er ekstremt, men unntaket krever minst 4 hp.
6. **1♥** – 5 hp, men 6-korts farge på 1-trinnet (unntak ≥ 4 hp). Meld i stedet for å passe.
7. **Redobler** – 13 hp uten god rutertilpass. Viser 10+; kanskje skal dere straffedoble.
8. **Pass** – 7 hp, ingen hjerterfit og ingen god melding. Maks 8 → pass.
9. **1♠** – 9 hp med god 5-korts spar. Meld når du kan (6+).
10. **1NT** – 10 hp, ingen spartilpass, balansert. 1NT kan ha opptil 10.

► FASIT – Bolk 2.4

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. Opplysende dobling.
3. **1NT** – 16 hp, jevn hånd og kløverstopper. 1NT-innmelding viser 15–18 med stopper.
4. **Dobler** – 21 hp og for sterk til 1NT-innmelding. Dobler først og viser styrken videre.
5. **Dobler** – 20 hp og meget sterk hånd. For sterk til vanlig innmelding; dobler først og melder spar senere.
6. **Dobler** – 11 hp, singel hjerter og 4-4-4-1-fordeling. Dette er et godt unntak for opplysende dobling.
7. **Pass** – 15 hp, men motparten har åpnet i din beste farge. Ingen naturlig god melding nå.
8. **2♥** – 12 hp og god 5-korts hjerter. Innmelding på 2-trinnet.

9. **Pass** – 7 hp. For svak til å melde hjerter på 2-trinnet.
10. **Dobler** – 17 hp mot 1NT. Dette er styrkevisende/straffeforslag etter motpartens grandåpning.

► 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. **2♠** – 10 hp, **1♠** virker tryggere, men du har for god styrke da **1♠** viser maksimalt 9 poeng.
3. **3♠** – 12 hp og 5-korts spar. Hopp viser invittstyrke med god farge.
4. **4♠** – 15 hp og 5-korts spar. Nok til utgang etter makkers opplysende dobling.
5. **1NT** – 9 hp og stopper i spar. Ingen god hjerterfarge å melde, så grand er naturlig.
6. **1NT** – 10 hp og hjerterstopper. Jevn hånd uten 4-korts spar; 1NT beskriver hånden best på lavt nivå.
7. **2♣** – sterk hånd med begge majorer. Overmeld åpningsfargen for å be makker beskrive mer.
8. **2♣** – svak hånd uten god major. Etter dobling og pass må du svare; meld lengste umeldte farge.
9. **Pass** – straffepass. Du har god hjerter bak åpneren; dette er en sjelden, men aktuell felle.
10. **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. **Pass** – 10 hp, men bare 2-korts hjerterstøtte. **1♠** på 1-trinnet kan være aktuelt etter avtale, men som enkel hovedregel passer du uten klar tilpass eller krav.
6. **3♦** – 7 hp og 4-korts rutertilpass til makkers **2♦**-innmelding. Høyn konkurrerende med tilpass.
7. **4♠** – 17 hp og god støtte til makkers sparinnmelding. Sterk hånd med tilpass skal til utgang.
8. **3♣** – 9 hp, god 6-korts kløver og ingen hjertertilpass. Ny farge på 3-trinnet er konstruktivt, men hånden er god nok.
9. **2♠** – 6 hp og 4-korts støtte til makkers sparinnmelding. Enkel konkurrerende høyning.
10. **Pass** – 7 hp uten spartilpass. For svakt til å melde hjerter på 2-trinnet.

► 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♠** – 9 hp og 4-korts støtte til makkers sparinnmelding. Konkurrerende høyning.
7. **2♥ (cuebid)** – 19 hp med sparfit. Overmelding av motpartens farge viser sterk hånd og ber makker beskrive mer.
8. **Dobler** – 20 hp. For sterk til vanlig **1♠**-innmelding; dobler først og melder spar senere.
9. **2♠** – 9 hp og 4-korts spar etter makkers opplysende dobling. Hopp viser invittstyrke.
10. **3♥** – 6 hp med 3-korts støtte til makkers **2♥**-innmelding. Høyn konkurrerende med tilpass.

KAPITTEL 3 · MOTSPILL OG SPILLEFØRING

DEL 1 · 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. ♠ 9 5 ♥ A 10 8 6 3 ♦ K 7 4 ♣ Q 8 2 → Svar: _____
5. Mot 4♥. ♠ Q J 10 6 ♥ 8 4 ♦ K 9 7 3 ♣ A 5 2 → Svar: _____
6. Mot 3NT. ♠ 8 6 ♥ K J 9 7 5 ♦ Q 6 3 ♣ 10 8 2 → Svar: _____
7. Mot 4♠. ♠ 6 4 ♥ 9 7 3 ♦ 10 8 5 2 ♣ J 9 6 4 → Svar: _____
8. Mot 4♥. ♠ A 8 5 ♥ 6 4 ♦ 9 7 3 ♣ K Q J 8 2 → Svar: _____
9. Mot 3NT. ♠ A K Q 4 2 ♥ 8 5 ♦ J 9 6 ♣ 7 4 2 → Svar: _____
10. Mot 4♠. ♠ 9 8 6 ♥ A J 4 ♦ K 7 5 ♣ 10 9 7 3 → Svar: _____
11. Mot 3NT. ♠ 4 ♥ Q J 10 9 6 ♦ K 8 5 ♣ J 7 4 2 → Svar: _____
12. Mot 4♠. ♠ Q 7 3 ♥ 8 6 4 2 ♦ 5 ♣ A 9 7 5 2 → Svar: _____

Bolk 3.2 · Motspill – de tre huskereglene

Tre huskereglene 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. Makker spiller ut ♦ 5. Bordet: ♦ Q 8 3. Du har ♦ K J 10. Hvilket kort? → Svar: _____

4. 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: _____
5. Spillefører spiller liten mot bordets ♠ A Q 9. Du andre hånd med ♠ K 6 2. Hvilket kort? → Svar: _____
6. Makker spiller ut ♥ 3. Bordet legger ♥ A. Du har ♥ K 10 8 bak bordet. Hva legger du på esset? → Svar: _____
7. Makker spiller ut ♦ 2 mot grand. Bordet: ♦ 9 4. Du har ♦ Q J 7. Hvilket kort? → Svar: _____
8. Spillefører spiller ♣ J fra bordet. Du etter med ♣ Q 8 5, makker er plassert med singel/dobbel i kløver ut fra meldinger. Dekker du? → Svar: _____
9. Bordet har ♠ 10 8 4. Makker spiller ut ♠ 3. Du har ♠ J 9 2. Hvilket kort legger du som tredje hånd? → Svar: _____
10. Spillefører spiller liten mot bordets ♥ K J 4. Du andre hånd med ♥ A 10 6. Hvilket kort? → Svar: _____
11. Bordet spiller ♦ Q. Du etter bordet med ♦ K 3. Dekker du? → Svar: _____
12. (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 inntekster.

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. 3 grand, 8 sikre stikk. Du har ♦ A K Q 5 2 mot bordets ♦ 7 4. Hvor kommer 9. stikket fra? → Svar: _____
5. 4 hjerter. Du har ♥ A K Q 9 8 hjemme og ♥ 7 5 3 på bordet. Motparten har fem trumf igjen, blant annet ♥ J 10. Hvor mange ganger bør du trekke trumf først, før du går løs på sidefargen? → Svar: _____
6. Du har ♠ A Q i hånden, bordet har liten spar. Hvilken hånd må du være på for å kappe etter kongen, og hvilket kort spiller du? → Svar: _____

7. (felle) 4 spar. Singel ruter på bordet, ♦ 6 5 3 i hånden (tre tapere du vil stjele). Trekker du trumf først? → Svar: _____
8. 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: _____
9. Du har ♦ A K J mot bordets ♦ 5 4 3, vil ha tre stikk, motparten har damen. Hvordan spiller du? → Svar: _____
10. 4 spar, 4 tapere (1 spar, 1 hjerter, 2 ruter). Bordet har ♣ A K Q. Hvor kan en rutertaper forsvinne? → Svar: _____
11. 3 grand, 9 sikre stikk med en gang. Tar du dem straks eller jakter på et tiende? → Svar: _____
12. 4 hjerter. Trumfen er ♥ A Q 10 9 8 hjemme mot ♥ K 4 på bordet. Du mangler bare ♥ J. Spiller du trumfen fra topp, eller tar du finesse mot knekten? → 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 flere oppgaver er feller der motspill- eller utspillsregelen avgjør.

1. (Utspill) Mot 3NT. ♠ K Q 10 8 4 ♥ 7 2 ♦ J 6 3 ♣ 9 5. Hva spiller du ut? → Svar: _____
2. (Spilleplan – grand) 3 grand, 7 sikre stikk. ♣ K Q J 9 4 mot bordets ♣ 6 2. Plan for de 2 siste? → Svar: _____
3. (Motspill) Spillefører spiller liten mot bordets ♦ A Q 8. Du andre hånd med ♦ K 5 2. Hvilket kort? → Svar: _____
4. (Spilleplan – kapp) ♥ A Q J mot bordets ♥ 9 5 3, motparten har K. Hvordan henter du tre stikk? → Svar: _____
5. (Spilleplan – trumf) 4 spar. Singel ruter på bordet, ♦ 8 6 4 i hånden. Trekker du trumf før eller etter du stjeler? → Svar: _____
6. (Motspill) Makker spiller ut ♣ 4 (invitt). Bordet legger ♣ 3 fra Q 7 3. Du tredje hånd med ♣ K J 6. Hvilket kort? → Svar: _____
7. (Spilleplan – grand) 3 grand, 9 sikre stikk med en gang. Jakte på et tiende først? → Svar: _____
8. (Spilleplan – tapere) 4 hjerter, 4 tapere. Bordet har ♣ A K Q 2. Hvor forsvinner en taper? → Svar: _____
9. (Spilleplan – kapp) ♦ A K J mot bordets ♦ 6 5 4, vil ha tre stikk. Hvordan spiller du? → Svar: _____
10. (Motspill, felle) Bordet spiller ♠ Q. Du etter bordet med ♠ K 7, du forstår at makker maksimalt har en spar. Dekker du? → Svar: _____

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

12. (Spilleplan – rekkefølge, felle) 4 spar. Trumf ♠ A K Q 9 8 mot ♠ 7 4 3, ♦ A K + to små ruter hjemme, singel ruter på bordet. Hva gjør du først? → Svar: _____

DEL 2 • 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. ♥3 – innvittmed laveste i lengste farge mot grand; lavt kort bevarer essen som kontroll.
5. ♠Q – led toppen av sekvensen QJ10. (Ikke led ♣A uten kongen.)
6. ♥5 – Innvitt med laveste kort i lengste farge; KJ975 er ingen sekvens.
7. ♦2 – passivt utspill i lengste farge uten honnør; gir sjelden bort billige stikk.
8. ♣K – topp fra KQJ-sekvens. (Ikke led ♠A uten kongen.)
9. ♠A – AKQ er tre honnører på rad, så toppen er trygt mot grand.
10. ♠9 – «toppen av ingenting» (986); ru og hj fargene er for farlige å spille fra men alternativet ♣ 10 er også et godt valg.
11. ♥Q – QJ10 er tre honnører på rad – kalles sekvens, så toppen mot grand.
12. ♦5 – singelton mot farge; med ♣A som inntak kan du stjele senere.

► FASIT – Bolk 3.2

1. Lavt – ♠ 3. Andre hånd lavt; esset vokter kongen på bordet.
2. ♥ Q (dame). Tredje hånd høyt + høyest for makker: du presser ut spilleførers honnør og holder forbindelsen til makkers farge.
3. ♦ 10. Tredje hånd høyt, men med sekvens K-J-10 legger du laveste i sekvensen; tieren gjør samme nytte og sparer K-J til å fange bordet sin Q.
4. Ja – ♣ K. Honnør på honnør: dekk damen, så forfremmer du makkers J/10 til stikk.
5. Lavt – ♠ 2. Andre hånd lavt mot A-Q-9: legger du K, stikker esset og ni/knekt blir gode. Kongen tar et honnørstikk senere.
6. Nei – legg ♥ 8. Du kan ikke dekke et ess; behold K-10 bak bordet. Honnør-på-honnør gjelder bare når du har en høyere honnør. Håper makker kan tolke ♥ 8 som styrkekast.
7. ♦ J (knekt). Tredje hånd høyt med sekvens Q-J: legg laveste i sekvensen; du presser bordets ni og holder damen som vokter.
8. Nei – legg ♣ 8. Unntak fra honnør på honnør: er makker kort i fargen, gir du bare spillefører en gratis finesse mot din dame. Behold damen.

9. ♠ 9. Tredje hånd høyt: med J-9-2 mot bordets 10-8-4 legger du nieren. Den presser bordets høyeste småkort og hjelper makkers utspill.
10. **Lavt – ♥ 6.** Andre hånd lavt mot K-J: esset vokter. Klatrer du, faller A i K-J og bordet får to stikk.
11. **Ja – ♦ K.** Damen er synlig på bordet; dekk den med kongen – honnør på honnør kan forfremmer makkers 10/9.
12. **(felle) Nei – legg ♣ 6.** Dette er et unntak fra honnør på honnør. Når motparten har svært mange kløver til sammen, er det ofte ingen honnør hos makker å forfremme. Dekker du, kan du gi bort kongen uten å vinne noe.

► FASIT – Bolk 3.3

1. **Etabler kløveren.** Spill kløver til bordets K-Q-J-10 og driv ut esset; du sitter igjen med tre gode kløverstikk. Etabler stikk før du tar de sikre.
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. **Ruteren.** Spill A-K-Q-x-x; faller motpartens kort på tre runder blir det hele 5 ruterstikk, men sitter ruter fordelt 4-2 blir det femte ruterkortet ditt det 9. stikket.
5. **Trekk trumf tre ganger fra topp.** Spill A, K og Q. Hvis motparten fortsatt har trumf etter tre runder, lar du motparten beholde et sikkert trumfstikk og går videre med å etablere sidefargen. Ikke bruk alle dine egne trumf bare for å jakte det siste trumfkortet om det siste trumkort er en sikker vinner for motparten uansett.
6. **Vær på bordet, spill liten mot A-Q.** Når kongen ikke kommer på, legg damen. Kappen lykkes når K sitter foran A-Q.
7. **(felle) Nei – stjel ruterne først. Viktig unntak:** må du stjele egne tapere i den korte hånden (bordets single ruter), gjør det før du trekker trumf. Trekk trumf etterpå.
8. **Tell innkomstene dine.** Sjekk at du har nok **innkomster** til den lange fargen og at hjerterstopperen rekker, før du gir fra deg et stikk.
9. **Kapp etter damen.** Spill liten mot J; sitter Q foran, fanges den. Tre stikk oftere enn å spille A-K og håpe damen faller.
10. **På kløveren.** Etter at trumf er trukket, spill ♣ A-K-Q og kast en rutertaper på det tredje kløverstikket.
11. **Ta de ni.** Sikker utgang slår grådig overstikk; å jakte på et tiende risikerer at motparten etablerer sitt eget.
12. **Spill trumfen fra topp.** Med A-Q-10-9-8 mot K-4 mangler du bare knekten. Beste praktiske plan er å spille K og A først og se om knekten faller eller kanskje fargen sitter fordelt 3-3? Dette er en marginal situasjon, men for kursbruk er hovedpoenget at du skal stoppe, telle trumfen og velge en plan .

► FASIT – Bolk 3.4

1. **♠ K.** Topp av sterk sekvens (K-Q-10) mot grand; du angriper lengste/sterkeste farge og beholder forbindelsen.
2. **Etabler kløveren.** Driv ut esset; K-Q-J-9-4 gir fire stikk når esset er ute = de 2 du manglet, med margin. Om du har nok inntak så er det best å spille liten mot K, så liten mot D. Sikrer 4 stikk om ♣ ess sitter dobbel foran ♣KQJ94.
3. **Lavt – ♦ 2.** Andre hånd lavt mot A-Q-8: legger du K, stikker esset og damen blir fri. Kongen tar et honnørstikk senere.
4. **Kapp to ganger.** Spill liten mot A-Q-J: legg J. Står den, gjenta kappen; du fanger K så lenge den sitter foran honnørene.
5. **(felle) Stjel først.** Må du stjele egne tapere i den korte hånden, gjør det før du trekker trumf – ellers bruker du opp bordets trumf.
6. **♣ J (knekt).** Tredje hånd høyt, men med kapp K-J, over bordets Q, bruker du J; du sparer kongen til å fange bordets dame.
7. **Ta de ni er hovedregel.** Kun jakte etter flere når du har sikre raske stoppere i alle farger; å lete etter det tiende kan gi motparten tid til å sette opp 5 stikk deres vei!
8. **På kløveren.** Etter trumf: ♣ A-K-Q, og kast en taper fra hånden på det tredje kløverstikket.
9. **Kapp etter damen.** Med A-K-J spiller du liten mot J; sitter Q foran, fanges den. (Alternativt ru A først og så liten til ruter J).
10. **(felle) Nei – legg ♠ 7.** Er makker renons, finnes ingen honnør å forfremme. Dekker du, ofrer du kongen for ingenting.
11. **Sjekk innkomstene.** Kontroller at du kommer til hånden nok ganger før du angriper kløveren, ellers blokkerer du din egen lange farge. Så noen ganger uten innkomst, og om du trenger kun 4 kløverstikk, er det bedre å spille liten kløver fra begge hender i første stikk om du har stoppere i de andre fargene!
12. **(felle) Stopp og legg planen.** Stjel ruterstaperne i bordet før du trekker trumf: spill ♦ A-K, deretter liten ruter til stjeling, så trekk trumf. Tell tapere før første kort.