

# Spill bridge 3

## Kapittel 8

# Spilleføring i grand – tempo og teknikk



# Planlegging

Spillefører skal alltid planlegge spillet når blindemann er lagt opp

- Hvor mange sikre stikk har du
- Hvor mange stikk mangler du for å vinne kontrakten
- I hvilken farge kan stikk godspilles
- Kontroller tempoet, dvs. kan du godspille dine stikk før motparten får tatt sine godspilte stikk
- Kontroller forbindelsen mellom hendene
- Valg mellom ulike muligheter, både teoretiske så vel som psykologiske

# «Skjul» kortene dine

- Motparten legger styrke/svakhet i en farge
- Legg da dine småkort slik at det blir så vanskelig som mulig for motparten å tolke signal
- Det kan du få til ved å legge dine småkort som om du var motstanderens makker



# Spilleføring i grand

Eksempel

8 5 3

K D 10 9

6 4

E kn 7 2

- Konge spilles ut
- Øst legger 6 som svakhet
- Syd ønsker at Vest skal fortsette fargen, og legger 2
- Vest ser nå småkortene 2, 3, 5 og 6
- Vest har ingen sikker tolkning av om 6 er styrke eller svakhet, da det bare er ett lite kort som ikke er synlig for han
- Om du i stedet for 2 legger 7, er det to småkort som ikke er vist (2 og 4), og det gjør det lettere å tolke 6 som svakhet

# Holde tilbake stort kort

- Om motstanderne angriper din svakeste farge, er det vanlig teknikk å holde tilbake et toppkort
- Dette kan bidra til å bryte forbindelsen mellom motstanderne
- Om du trenger en finesse, kan du nå ta den gjennom den farlige motstanderen. Hans makker er renons i den svake fargen



# Spilleføring i grand

## Eksempel

♠ E D 9  
♥ 8 7 6  
♦ K 4 3  
♣ K 10 7 5

♠ K 8  
♥ E 9 2  
♦ E 6 5 2  
♣ E kn 9 2

Som Øst er du i 3NT, og får ♥ Konge i utspill. Du har åtte sikre stikk, og kan få det niende i kløver.

Stikk med ♥ Ess andre eller tredje gang. Syd har lengden i hjerter, men når du nå tar finessen i kløver gjennom Syd, er det ufarlig om Nord får for Damen. Hun har ingen flere hjerter å spille!

# Spilleføring i grand

- En vanlig og god teknikk er å kombinere flere sjanser
- Du mangler ett stikk for å sikre deg kontrakten.  
Motparten har godspilt nok stikk til å ta beten.  
Du må derfor ta dine nødvendige stikk uten at motparten kommer inn
- I de interessante fargene har du følgende kort og trenger 5 stikk:  
♥ E K D 10 2      ♥ 4 3  
♦ 3 2                ♦ E D 6 5 4
- Prøv først hjerterfargen
- Om ikke knekten kommer på, må du prøve finessen i ruter