

Motspill

Samarbeid

Gode signaler

Resonnement

Kreativitet

Taktikk

Hva innebærer motspill?

- Å forhindre at spillefører klarer kontrakten.
 - Eventuelt forhindre overstikk.
- Legge en plan for hvordan få dette til.
 - Helhetlig plan er viktig.
- Kartlegge hvor vi kan hente stikk.

En god start er viktig

- Prøve å finne beste utspill.
- Men ikke gi opp om du bommer utspillet.
 - Mye kan rettes opp senere i spillet.
- Benytt deg av informasjon fra meldingsforløpet.
- Vurder dine egne kort. Hvilke muligheter ser du?

Fortsettelse av motspillet

- Ta makker med på råd.
- Ta i betraktning hvilke farger spillefører spiller.
- Ofte lurt å spille bordets svakeste farge.

Tips til utspiller

- Sekvensutspill.
 - (To) Tre høye kort etter hverandre.
- Lite kort fra den lengste fargen hvis vi har en honnør.
- Et mellomstort kort fra farge uten honnør.
- Singleton mot fargekontrakter.

Motspillsregler

- Sekvensutspill er nesten alltid lurt.
 - Jo bedre sekvens, jo sikrere kan man være.
 - Uekte sekvens: vi bør spørre oss to ganger før vi spiller ut en honnør. Vurder en liten i stedet.
- Bruker vi fordeling eller invitt?
- Singleton er nesten påbudt å spille ut mot farge.
 - Unntak: hvis vi har lang trumf (og god egen farge).

Utspillsprøver mot 3 NT

- A) KDkn92
kn32
102
D32
- B) KD432
kn32
102
D32

Flere motspillsregler

- Nesten påbudt å spille ut makkers meldte langfarge.
 - Unntak: hvis vi har en egen veldig god farge.
- Hvis vi har meldt og støttet en farge, og det kommer noe annet ut, MÅ det være en singleton.
- En del (strenge) regler gjør det lettere å planlegge motspillet.

Planlegg motspillet mot 4 hjerter

Vest	Nord	Øst	Syd
2 hj	2 sp	3 hj	3 sp
pass	pass	4 hj	pass
pass	pass		

Du sitter syd med den uthevede hånda.

8432

kn32

V/NS KDkn10

Ekn

Dkn10

32

E93

109832

Hvor mange stikk kan vi hente?

- Spar: maksimalt 1
- Hjerter: ?
- Ruter: 1.
- Kløver: maksimalt 1.

8432

kn32

KDkn10

Ekkn

Dkn10

32

E93

109832

- Makker spiller ut spar ess. Spillefører følger.
- Makker skifter til ruter i stikk 2. Videre plan?

Hvor mange stikk kan vi hente?

- Spar: 1
 - Hjerter: Maksimalt 1. Kan ikke regne med mer.
 - Ruter: 1.
 - Kløver: 0.
-
- Nå gjelder det å bruke kreativiteten for å finne ut hvordan det kan være mulig med beit.

Hvordan gi makker ruterstjeling?

- Kan makker ha singel ruter i dette spillet?
- I så fall; stikk med esset og spill ny ruter.

Hva hvis makker ikke har dobbel ruter?

- Lasjer ruterer.
- Når makker kommer inn kan hun spille ny rutet til ditt ess, fulgt av ruter til stjeling.

Resonnement

- Hvordan vet vi om makker har singel eller dobbel ruter?
 - Med singelton ville hun sannsynligvis spilt den ut.
 - Dermed må hun ha dobbelton, og beste sjanse for beit må være å lasjere rutereren.

Hele spillet

EK976

E6

62

D765

5

KD10987

8754

K4

8432

kn32

KDkn10

Ekn

Dkn10

54

E93

109832

- Eneste vei til beit er å lasjere ruterer i stikk 2.
- Makker kommer senere inn på hjerter ess, og kan spille ruter til ditt ess.
- Dere får beita på ruter til stjeling.

Bli bedre i motspill

Instruktive spilleksempler

Motspill – hvilken farge haster?

- Noen ganger utfordrende å vite hvilken sort vi skal angripe.
- Kan da være til hjelp å spørre seg hva som kan haste mest.

Eksempel 3

- Du skal spille motspill mot 5 hjerter doublet.
- Hvordan planlegger du motspillet?

Vest	Nord	Øst	Syd
	pass	4 hj	4 sp
5 hj	D	pass	pass
pass			

D75

E7

KD9863 N/ØV

kn3

EKkn942

kn

4

109875

Kontrakten er 5 hjerter doblet i Øst.

Du spiller ut en høy spar. Makker følger med 8eren og spillefører med 3eren.

Hvordan planlegger du det videre motspillet?

Resonnement

- Hvordan tror vi sparen sitter?
 - Sitsen avgjør hvor mange stikk vi kan hente der.
 - Enten ett eller to.
- Uansett må vi hente resten av stikkene i minorfargene.
- Hvilken minorfarge skal vi skifte til?

Hva haster?

- Det vi må spørre oss om er hva som kan haste mest.
 - Ruter?
 - Eller kløver?

Teknikk

- Kan spilleførers rutetapere forsvinne på noe i bordet?
 - Er det potensielle kløveravkast i bordet?
- Kan spilleførers kløvertapere forsvinne på noe i bordet?
 - Er det potensielle ruteravkast i bordet?
- Om vi finner svar på dette har vi løsninga.

Løsning

- Det ligger en god ruter i bordet som spillefører kan kaste kløver på.
- Det ligger ingen god/lang kløver i bordet som spillefører kan kaste ruter på.
- Hva haster det mest for forsvaret å spille?

Hele spillet

86

82

kn10752

EK42

D75

E7

KD9863

kn3

N/ØV

103

KD1096543

E

D6

EKkn942

kn

4

109875

Konklusjon

- Det haster å spille kløver!
 - Fordi kløvertapere kan forsvinne på ruter.
- Det haster ikke å spille ruter fordi rutertaper(e) ikke kan forsvinne på kløver.
- Dermed spiller vi kløver!
- Merk at om makker har ruter ess må hun få for det senere.

Noen ganger haster det ikke!

- Når man ser at det ikke er noen fare for at stikk kan forsvinne.

Eksempel 4

3

8765

32

D98765

EDkn102

3

kn1098

Kkn10

Kontrakten er 2 hjerter i Øst.

Du spiller ut ruter knekt til makkers ess. Makker skifter til liten trumf.

Spillefører vinner med dama. Deretter spar til din tier. Hva fortsetter du med?

3

8765

32

D98765

EDkn102

3

kn1098

Kkn10

Hva fortsetter du med?

- Ikke kløver! Det kan aldri haste, men bare gi favør.
- Årsaken er at eventuelle kløvertapere på spilleførers hånd ikke kan forsvinne. Det er ingenting i bordet å kaste kløver på.
- I tillegg er bordets kløverfarge såpass lang at det heller ikke er risiko for at bordets kløvertapere skal forsvinne på godspilte stikk på hånda.

Instruktivt spill fra i går

♠ Kkn92

♥ Kkn62

♦ E106

♣ K10



Utspill: ♣ 3

♠ ED7

♥ ED83

♦ 9843

♣ kn2

Kontrakt: 4 hjerter i Nord

Utspill: Kløver 3.

Spilleplan?

Instruktivt spill fra i går

♠ Kkn92

♥ Kkn62

♦ E106

♣ K10



Utspill: ♣ 3

♠ ED7

♥ ED83

♦ 9843

♣ kn2

Antall stikk: $4+4+1+1=10$.

Tapere: 1 i kløver og 2 i ruter.

Da må det vel bli 10 stikk?

Eller?

Instruktivt spill fra i går

♠ Kkn92

♥ Kkn62

♦ E106

♣ K10



Utspill: ♣ 3

♠ ED7

♥ ED83

♦ 9843

♣ kn2

Ta ut trumfen. Den sitter 3-2.

Ta deretter alle sparstikkene.

Instruktivt spill fra i går



♥ kn

♦ E106



Utspill: ♣ 3



♥ D

♦ 984



Ta ut trumfen. Den sitter 3-2.
Ta deretter alle sparstikkene.
Posisjonen er som denne.

Instruktivt spill fra i går



♥ kn

♦ E106



Utspill: ♣ 3

♠ ED7

♥ D

♦ 984



Ta ut trumfen. Den sitter 3-2.

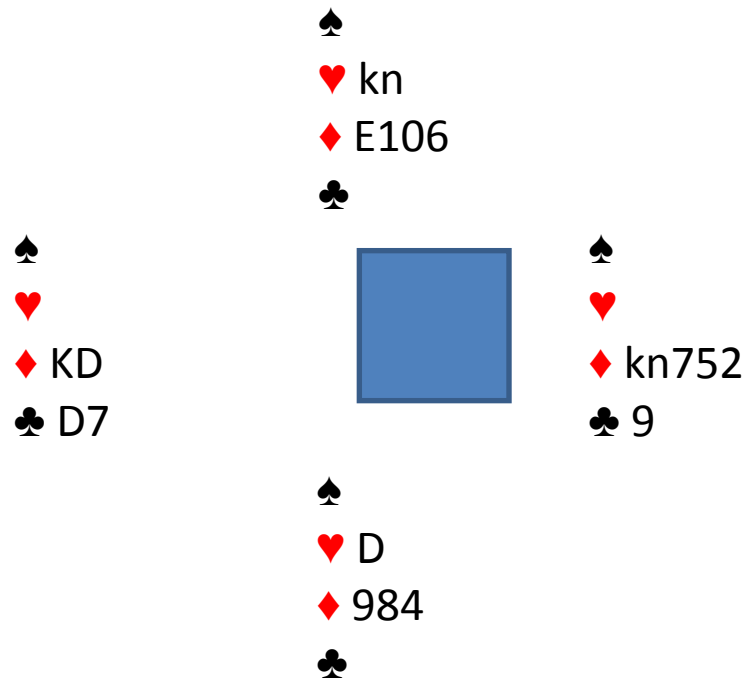
Ta deretter alle sparstikkene.

Posisjonen er som denne.

Ta ruter ess og ny ruter.

Hvis en av motstanderne nå tvinges til å spille til dobbeltrenons får vi et ekstra stikk.

Instruktivt spill fra i går



Etter ruter ess og ny ruter er vest innspil og er tvunget til å spille kløver til dobbeltrenons.