

Markeringer/Motspill

Det er ikke bare gjennom meldingene en har en "samtale" for å få et godt resultat. Det er like viktig å ha god kommunikasjon når en bedriver motspill.

Vi har tre hovedmåter å signalisere på:

Fordelingskast

Styrkekast

Lavinthal

Fordelingskast forteller noe om antall kort en har i fargen.

Det finnes flere typer, men det vanligste her hjemme er å bruke såkalte Norske fordelingskast

Norske fordelingskast

De er faktisk satt i system av en Nøtterøy-mann , Helge Vinje og går ut på følgende:

Med et ulikt antall kort i fargen (1-3-5-7) legger man, eller spiller ut:

Et lavere kort etterfulgt av et høyere

Med et likt antall (2-4-6) legger man, eller spiller ut:

Et høyere kort etterfulgt av et lavere

Eksempler: 9 4 - spill nieren
 9 4 3 – spill treeren
 K 9 6 2 – spill sekseren
 K 9 6 3 2 – spill toeren

Et eksempel: Du har som Vest:

♠ 6 4
♥ E K 8 7 2
♦ 10 9 3
♣ 10 9 3

Meldingene går: S N
 1 sp 4 sp
 Pass rundt

Du spiller ut hjerter ess og bordet dukker opp med:

♠ D 9 8 3
♥ D 5 4
♦ K Kn 6 2
♣ E K

Makker legger tieren, og Syd bidrar med nieren.

I stikk to spiller du hjerter K, makker legger sekseren og spilleren Kn.

Hva gjør du nå ?

Hvis dere bruker norske fordelingskast vet du at makker har bare to hjerter og at du trygt kan gi en stjeling. Det hjalp ikke om Syd forsøkte å bløffkaste.

Hadde makker markert for tre, burde du spilt ruter for å ta med muligheten for at makker kunne ha ess, dame i den fargen

Alle kortene:

♠ D 9 8 3

♥ D 5 4

♦ K Kn 6 2

♣ E K

♠ 6 4

♥ E K 8 7 2

♦ 10 9 3

♣ 10 9 3

♠ 10 5

♥ 10 6

♦ E 8 7 5

♣ Kn 8 7 4 2

♠ E K Kn 7 2

♥ Kn 9 3

♦ D 4

♣ D 6 5

Styrkekast

Brukes for å si fra om at en har honnører i fargen. Vanligvis har en ess eller konge i den fargen en markerer for.

Det finnes flere måter også her, men det mest vanlige er å kaste

Et lite kort for å markere styrke

Den viktigste grunnen til det er å slippe å kvitte seg med et høyt kort som kan ødelegge stikkmulighetene senere..

Eksempel; Du har som Vest:

♠ 10 8 5 4 2

♥ 8 5 3

♦ E 6

♣ K 8 3

Syd åpner med pass, det samme gjør du og Nord, og din makker åpner med 1 ruter. Syd melder 1 hjerter, og du ?

Svar: 1 spar

Nord støtter til 2 hjerter, og det blir pass fram til deg.

Hva melder du nå ?

Svar: pass – du har ikke mer å bidra med.

Hva spiller du ut ?

Svar: Ruter ess

Bordet dukker opp med:

♠ E D 7 3

♥ D 9 2

♦ Kn 9 8

♣ 10 9 2

Makker legger ruter tre og spilleren syveren. Hva fortsetter du med ?

Svar: Et lite kort er styrkevisende og du fortsetter fargen.

Makker tar for damen og kongen i ruter, og spilleren følger. Hva legger du på den tredje rutereren ?

Svar; kløver tre – styrkevisende

Alle kortene var: ♠ E D 7 3
 ♥ D 9 2
 ♦ Kn 9 8
 ♣ 10 9 2

♠ 10 8 5 4 2
♥ 8 5 3
♦ E 6
♣ K 8 3

♠ Kn 9
♥ K 6
♦ K D 5 4 3
♣ E 7 6 4

♠ K 6
♥ E Kn 10 7 4
♦ 10 7 2
♣ D Kn 5

Makker spiller en liten kløver til din konge, kløver tilbake til esset og en kløver til stjeling hos deg betar kontrakten.

Lavinthal

Et signal der du ved å spille et høyt eller lavt kort signaliserer hvilken farge du ønsker å få spilt tilbake.

Eksempel: Du har som Vest:

♠	E K Kn 7 4
♥	6 5 4
♦	-
♣	K D 10 8 4

Syd åpner med 1 hjerter, og du melder :

Svar: 1 spar

Nord melder 2 ruter, og Syd gjenmelder 2 hjerter. Hva nå ?

Svar: Du har god nok kort til å være med en gang til – 3 kløver.
Nord hopper til 4 hjerter, og det går pass rundt.

Utspill ?

Svar: spar E

Bordet dukker opp med:

♠ D 8 6

♥ D 8 7

♦ E K D Kn 10

♣ 6 5

Makker legger nieren, og spilleren toeren.

Du fortsetter med spar konge og makker bidrar med treeren og spilleren med femmeren. Hva spiller du nå i stikk tre ?

Svar: Det er nå du skal gi makker beskjed om hvilken farge du ønsker tilbake. Du spiller spar kn for å signalisere at det er ruter du vil tilbake fra makker (Du vet han stjeler sparen).

Alle kortene var:

♠ D 8 6

♥ D 8 7

♦ E K D Kn 10

♣ 6 5

♠ E K Kn 7 4

♥ 6 5 4

♦ -

♣ K D 10 8 4

♠ 9 3

♥ 3 2

♦ 8 7 6 5 2

♣ 9 7 3 2

♠ 10 5 2

♥ E K Kn 10 9

♦ 9 4 3

♣ E Kn

Hvis du hadde ønsket kløver, ville du spilt spar fire tilbake

Kommentar:

Det er selvfølgelig ikke alltid like åpenbart som disse eksemplene viser, men en må bare øve seg til å forstå kasteteknikken.

Det kan også være en utfordring å prøve å kombinere de to teknikkene med styrke og fordeling.

Et lite tips til slutt:

Etter utspill av konge mot en NT-kontrakt er det viktig å prioritere styrke.

Hvis en farge er fordelt:

6 4

K D 10 7 5

9 3 2

E Kn 8

Syd spiller NT-kontrakt, og Vest spiller ut spar konge.

Nå må Øst legge nieren for å signalisere at han ikke har knekten.

Hvis vi gir Øst Knekten i stedet for nieren. Legger han toeren slik at Vest vet han kan fortsette fargen hvis Syd legger återen.

Hva slags kast skal prioriteres?

Øst gir, ingen i sonen

- Du har:

D Kn 10

9

E K Kn 9 7 2

K 4 3

Meldingene har gått:

Ø	S	V	N
---	---	---	---

1 hj	2 ru	3 hj	pass
------	------	------	------

4 hj	pass rundt		
------	------------	--	--

2

- Du spiller ut ruter ess og ser følgende:
- K 8 2
- E Kn 7 3
- D 8 4
- Kn 8 2
 - » D Kn 10
 - » 9
 - » E K Kn 9 7 2
 - » K 4 3
 - » Makker legger treeren og Øst sekseren.
 - » Hva fortsetter du med?

3

- Hvis du spiller med norske fordelingskast, har makker vist et ujevnt antall, sannsynligvis tre.
- Du må ikke fprtsette med ruter konge men skifte til spar dame.

4

Alle kortene var:

9 7 5 3

8 6 2

10 5 3

D 10 9 6

K 8 2

E 6 4

E Kn 7 3

K D 10 5 4

D 8 4

6

Kn 8 2

E 7 5

D Kn 10

9

E K Kn 9 7 2

K 4 3

Nå må spilleren avgi fire stikk og går bet.

Konklusjon:

- Når du spiller ut et ess, og damen tredje dukker opp i bordet, prioriteres fordelingskast framfor styrke.

Lavinthal

- Meldingene har gått:
- Ø V
- 1 hj 4 hj
- pass
- Du spiller ut ruter ess og ser:
- K Kn 5
- E Kn 9 7 2
- 5
- K Kn 5 4
- 10 9 6 2
- 3
- E K 9 8 4
- 10 9 3
- Makker legger damen, og Øst toeren. Hva spiller du nå?

2

- Makker har signalisert den høyeste av de andre fargene, altså spar. Spill spar ti

3

- Alle kortene:

- E D 8 4
- 6
- D Kn 7 3
- 8 7 6 2
- K Kn 5 7 3
- E Kn 9 7 2 K D 10 8 5 4
- 5 10 6 2
- K Kn 5 4 E D
- 10 9 6 2
- 3
- E K 9 8 4
- 10 9 3

Konklusjon

- Når det dukker opp en singleton i bordet etter ess-utspill, forsøker makker å gi signal om hvilken farge han ønsker tilbake ved å legge et høyt eller lavt kort i den utspilte fargen