

Torsdag 16. januar – Knut Kjærnsrød

Dagens temaer var 4. farge og fargebehandling. Dette var det første spillet. Ø/Alle

♠ 9 6 2	
♥ D Kn 8 4	
♦ K Kn 9 5	
♣ 5 3	
♠ 10 3	♠ E Kn 8 4
♥ E K 10 9 3	♥ 6
♦ E 6 3	♦ D 10 8 7 2
♣ E 7 4	♣ K D 2
	♠ K D 7 5
	♥ 7 5 2
	♦ 4
	♣ Kn 10 9 8 6

Øst åpner med 1 ruter, og Vest svarer 1 hjerter. Øst melder sin andre farge - 1 spar, og Vest krever til utgang ved å melde 4. farge - 2 kløver. En kunne meldt 3 NT, men det ville vært veldig feil hvis Øst hadde hatt 3-kort hjerter og bare singel kløver. Med hold i den fargen og uten hjertertilpass melder Øst nå 2 NT, og Vest høyner til 3. Syd spiller ut kløver knekt, toppen av sekvens, og Øst stikker på hånden med konge eller dame. Det er 7 toppstikk, og den riktige fargen å godspill stikk i, er ruter. Vi behandler den ved å ta for esset og spille liten mot hånden. Når Nord legger lavt, er den beste sjansen å legge tieren. Når vi ser at det lykkes, går vi inn igjen på bordet med kløver til esset og spiller mer ruter. Nord får bare for kongen, og resultatet blir 10 stikk. I det neste spillet var det slem på gang.

S/Ingen

	♠ K D Kn 9 8	
	♥ K 6	
	♦ 7 6 5	
	♣ E 4 2	
♠ 10 6 5 4 3		♠ -
♥ 8 2		♥ Kn 10 9 5
♦ E Kn 9 3		♦ K D 10 9 4
♣ 5 3		♣ Kn 9 7 6
	♠ E 7 2	
	♥ E D 7 4 3	
	♦ 2	
	♣ K D 10 8	

Syd åpner med 1 hjerter, og Nord svarer 1 spar. Syd melder sin andre farge, 2 kløver, og nå krever igjen Nord til utgang ved å melde 4. farge, 2 ruter. Nå må Syd vise sin gode hånd og spartilpass ved å hoppe til 3 spar. Dermed vet Nord at Syd ikke kan ha mer enn singel ruter og spør med 4 NT. Syd svarer 5 hjerter som viser to ess, og Nord legger kontrakten i 6 spar. Øst spiller ut ruter konge og fortsetter med ruter for å gjøre det vanskeligst mulig for spilleren. Den må stjeles i bordet, og nå må Nord passe på å ta for spar ess, ikke spille spar til hånden. Dermed oppdages sitsen, og en tar finesse med spar ni og tar ut alle trumfene. Deretter står resten med stikkene i hjerter og kløver.

Det tredje spillet handlet om å få inkomster nok i bordet til å behandle ruterfargen.
N/N-S

♠ 10 5	
♥ E 10 9 8	
♦ 10 8 4	
♣ K Kn 10 9	
♠ E K 9 7 3 2	♠ 6 4
♥ 3 2	♥ 7 6 5 4
♦ 2	♦ D Kn 6 5
♣ E 8 7 6	♣ 5 3 2
♠ D Kn 8	
♥ K D Kn	
♦ E K 9 7 3	
♣ D 4	

Etter to passer åpner Syd med 1 ruter, for sterk til 1 NT. Vest går inn med 1 spar, og Nord doubler negativt for å vise 4-kort hjerter. Syd hopper deretter til 3 NT. Vest spiller ut en liten spar, og nå må du passe på å legge tieren i bordet for å få en inkomst til å behandle ruterfargen. Du har ikke råd til å slippe inn motstanderne, så du må satse på at Øst har både damen og knekten i ruter. Etter spar ti spiller du ruter åtte og lar den løpe hvis Øst ikke dekker. Spill fargen på nytt og dekk Østs kort. Ta for konge, dame i hjerter, stikk knekten over med esset og ta for tieren. Spill ruter en gang til og du får fem stikk i fargen og ti stikk totalt. Vest kan bete ved å spille ess, konge og mer spar, men det er feil hvis Syd skulle ha D, Kn fjerde i spar