

Temaundervisning: Eliminasjon og innspill

Noen ganger er det en fordel å få motparten til å åpne en farge. Dette kan være tilfelle når det er en farge man ikke har kontroll i. Målet med å få motparten til å åpne farga kan være å sikre seg et stikk eller å slippe å gjette hvilken vei man skal fiske etter dama.

Eksempler på farger man vil motparten skal åpne:

Øst	Vest
♠ 32	♠ K4
♠ 32	♠ ED
♠ kn32	♠ D54
♠ K32	♠ kn54
♠ Ekn2	♠ K103
♠ D93	♠ K102
♠ 1032	♠ Ekn4

I noen tilfeller vil det være essensielt at en bestemt av motstanderne åpner farga, i andre tilfeller er det det samme hvem av motstanderne som kommer inn og åpner farga. Av og til må man håpa et en bestemt motstander kommer inn, mens man andre ganger har en sikker vei til å spille inn den motstanderen man ønsker.

Innspill steg for steg

Spilleførers fem steg for å lykkes med et innspill er som følger.

1. **Spilleførers ABC. Planlegg spilleføringen.**
2. **Gjenkjenn farga man vil at motparten skal åpne.**
3. **Identifiser innspillskortet.**
4. **Eliminer motspillernes alternativer.**
5. **Utfør innspillet – spill motparten inn.**

Eksempel: Se neste side.

Kontrakt: 6♠ Syd. Utspill: ♦Dame

♠ D-kn-9-6-3

♥ 5-4

♦ E-K-9

♣ E-D-5

♠ E-K-10-7-5

♥ E-D

♦ 7-5-3

♣ K-kn-7

Hvordan planlegger du spillet?

1. Legg en plan. Tell tapere.
En mulig taper i hjerter og en i ruter.
2. Gjenkjenn farga man vil at motparten skal åpne.
Her vil det være en fordel om man kan tvinge Vest til å spille hjerter.
3. Identifiser innspillskortet.
Prøv å finne et kort som du kan spille for å tvinge inn Vest. Her har Vest spilt ut ruter dame, noe som tyder på at han har både knekten og tieren i farga. Dermed kan man trolig tvinge inn Vest ved å ta for esset og kongen i ruter, for så å spille ruter ni.
4. Eliminer motspillernes alternativer.
For å få maksimal effekt av innspillet er det viktig å eliminere sidefargene slik at motstanderen ikke har noe frispillskort når han kommer inn. Det vil i det aktuelle eksempelet si at man tar ut motpartens trumf og tar kløverstikkene før man spiller den siste ruterhonnøren og setter motparten inn med ruter ni. Dette for å tvinge fram at motstanderen må spille hjerter slik vi ønsker.

5. Utfør innspillet.

Innspillet utføres ved å spille innspillskortet etter at motspillernes alternativer er eliminert. Her spiller man ruter ni etter at man har tatt ut trumfen og tatt alle minorstikkene.

Vest kommer inn på ruter knekt i denne posisjonen og er tvunget til å spille hjerter opp i Syds saks. Legg merke til at Syd er sikra to hjerterstikk uansett hvem som har kongen. Vel utført innspill for hjemgang i 6 spar.

	♠ kn-9	
	♥ 5-4	
	♦ 9	
	♠	
♠ -		♠ -
♥ K-8-7-2		♥ kn-10-9
♦ kn		♦ 8
♣ -		♣ 10
	♠ 10-7	
	♥ E-D	
	♦ 7	
	♣ -	