

Motspill

Samarbeid

Gode signaler

Resonnement

Kreativitet

Taktikk

Hva innebærer motspill?

- Å forhindre at spillefører klarer kontrakten.
- 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.
- 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.

Tips til utspill mot NT

- Hovedregel: Lite kort fra sin lengste (beste) farge.
 - Toppen av sekvens dersom man har det.
- Det finnes noen unntak som vi skal se nærmere på.

Hovedregelen: liten fra lengste farge

Kkn953

E73

432

95

- I lengden rett å spille ut liten spar.
- Makker vet da at det er lurt å spille spar tilbake senere i spillet.

Unntak 1: Spill ut makkers farge

- Dersom makker har meldt inn skal man ha en god grunn til å spille ut noe annet.
 - Toppen av sekvens.
 - Den største fra dobbelton.
 - Den minste fra tre eller flere kort.

Unntak 2: Unngå motpartens farge

- Ikke spill ut din lengste farge dersom motparten har meldt den.
- Prøv da å finne på noe annet.

Unntak 3: Spill ut toppen av sekvens

- KDkn43
- Dkn1032
- EKD4
- Dkn1082

Husk å vurder en liten om du har uekte sekvens

- KD432
- Dkn43
- EK432

- Spesielt viktig å spille liten fra ess-konge om man ikke har inntak.

Unntak 4: Prøv å finn makkers farge

- Gjelder spesielt om jeg er svak.
- Da vet jeg makker sitter med poengene.
- Eksempel:

765432

86

432

95

Meldingene går 1 NT – 3 NT.

Innkasser stikkene uten å slippe motparten inn

- I noen tilfeller kan meldingsforløpet tyde på at man må skynde seg å ta stikkene før motparten kommer inn.
- For eksempel etter åpning 3 NT.
- (eller andre tilfeller der motparten disponerer langfarger)

Hva ville du spilt ut?

- Motparten åpner på 3 NT.
- Du skal spille ut fra følgende.

EK2

E1043

432

1032

Taktikk mot 3 NT

- Har vi en 5-kortsfarge med honnør i spiss bør denne fargen nesten alltid spilles ut.
- Har vi kun 4-korts bør vi spørre oss to ganger.

- ED432 er et soleklart utspill.
- ED43 er mindre aktuelt.
- Årsak: Gir bort et stikk uten å få beita tilbake.
- Men likevel er hovedregelen alltid et alternativ!
Det vil si å spille ut fra lengste farge.

Små forskjeller – ulikt utspill

- EK432: spill ut en liten.
- Årsak: Hold forbindelsen åpen.

- EK43: Spill ut esset.
- Årsak: For å kunne skifte fot.

- EK432: spill ut en liten.
- Årsak: Hold forbindelsen åpen.

- EK43: Spill ut esset.
- Årsak: For å kunne skifte fot.

Hvordan kjenne igjen unntakene?

Planlegg motspillet mot 4 hjerter

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

8432
N kn32
V Ø KDkn10
S 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 har dobbel ruter?

- Lasjer ruterer.
- Når makker kommer inn kan hun spille ny rutet til ditt ess, fulgt av ruter til stjeling.
- Husk at du ikke har inntak utenom ruter -> Lasjer!

Resonnement

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

Hele spillet

EK976

E6

62

D765

5

KD10987

8754

K4

8432

kn32

KDkn10

Ekkn

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.

Singeltonutspill

- Tidligere nevnt at det nesten er påbudt.
- Men det finnes unntak.

Unntak 1 – spill ikke ut singelton!

- Du har singel trumf
- .
- Kontrakten er 4 spar, og du skal spille ut.

5

Dkn1082

876543

2

Unntak 1 – spill ikke ut singelton!

- Vi endrer litt på kortene.
- Kontrakten er 4 spar, og du skal spille ut.

54

Dkn1082

87654

2

Nå har vi to sjanser til å få stjeling:

- 1. Makker har kløver ess.**
- 2. Makker har spar ess.**

Unntak 2 – spill ikke ut singelton!

- Når vi har lengde i trumf: spill ut din beste farge
- Kontrakten er 4 spar, og du skal spille ut.

kn1054

KDkn108

876

2

Målet er i stedet å korte spillefører.

Uansett kan vi regne med et trumfstikk uansett!

Trumfutspill

- **Trumf er kanskje et undervurdert utspill.**
- **Det som taler i mot er tap av tempo.**
- **Derfor skal vi prøve å definere noen klare situasjoner der det kan være lurt.**

Trumfuttspill

- **1. Når du har gode kort i åpners andre farge.**
- 1sp-1nt
- 2ru-2sp

Du sitter med:

109

K432

KD109

kn43

Trumfutspill

- **2. Når du vil unngå å gi favør**
- 2kl-2ru
- 3hj-4hj

Du sitter med:

K109

1098

Kkn92

D43

Obs! Husk faren for tempotap!

Trumfutspill

- **3. Når du vil unngå krysstjeling**
- 1sp- 3kl!
- 4sp

Du sitter med:

1098

D2

D32

Kkn976