

## Temaundervisning: Motspill mot NT

**Som hovedregel er det ofte lurt å spille ut sitt 4.høyeste kort i sin lengste (og beste) farge mot motpartens NT-kontrakt.**

Eksempel:

Meldingsforløpet går 1 NT fra Syd, pass fra Vest, 3 NT fra Nord og pass rundt. Du sitter Vest med følgende kort og skal spille ut fra følgende hånd.

♠ K-kn-9-5-3

♥E-7-3

♦4-3-2

♣9-5

Du har få indikasjoner ut fra meldingsforløpet om hva som kan være det beste utspillet.

I slike tilfeller vil det i lengden være best å spille ut fra sin lengste farge. Det er den beste sjansen for å bete kontrakten. Her spiller vi da ut spar 5. Nå vet makker at jeg har minst 4-korts spar (siden femmeren er den 4.høyeste) og at spar kan være et lurt tilbakespill om hun kommer inn senere i spillet.

I noen tilfeller har vi indikasjoner fra meldingsforløpet som kan bidra til å finne beste utspill. For eksempel kan det være meldinger avgitt av makker og/eller motparten.

Disse tilfellene blir å regne som unntak fra regelen om å spille ut 4.høyeste i sin lengste og beste farge. Vi skal se nærmere på unntakene.

### Unntak 1: Spill ut makkers farge.

Når makker har meldt en farge i løpet av meldingsforløpet vil det ofte være et lurt utspill, spesielt hvis makker har lovet lengde i farga (5+ kort).

Følgende regler gjelder når man spiller ut makkers farge.

- Den største fra dobbelton: D-2, 9-3.
- Toppen av sekvens: K-D-3, kn-10-5.
- Det minste fra tre eller flere kort: K-8-2, 9-7-4.

Om man har støttet makker gjelder følgende.

- Toppen av ingenting: 8-5-3-2, 6-4-2.
- Lite kort fra honnør: K-8-7-3, D-6-2.

### Unntak 2: Unngå motpartens farge.

Det er oftest lurt å unngå å spille ut motpartens farge. Hvis du likevel finner det nødvendig å spille ut en farge meldt av motparten anbefales det å spille ut bordets farge heller enn spilleførers. Dette for å spille gjennom den forventede styrken i bordet heller enn å spille rett opp i spilleførers eventuelle saks i hans farge.

### Unntak 3: Spill ut toppen av sekvens.

Har man en sekvens er det svært ofte et godt utspill. Man spiller det høyeste kortet fra sekvensen.

- Solid/ekte sekvens: K-D-kn-9-2, D-kn-10-9-3.
- Uekte sekvens: K-D-10-7-4, D-kn-9-8-5.
- Indre sekvens: E-D-kn-8-6, D-10-9-8-2

#### Unntak 4: Spill ut toppen av ingenting

Med en svak hånd uten inntak er det ofte lurt å prøve å finne makkers farge heller enn å prøve å godspille sin egen. Man får jo lite igjen for å sette opp farga si hvis man ikke kommer inn og får hentet stikkene.

Eksempel:

♠ 7-6-5-4-3-2

♥ 8-6-5

♦ 7-3

♣ kn-6

Her har man en lang sparfarge, men farga er dårlig og man har heller ikke noe inntak. Dermed kan det være en vel så god plan å prøve å finne makkers farge siden det er hun som sitter med de eventuelle inntakene. Da vil hjerter være et mulig utspill.

Toppen av ingenting vil også være et aktuelt utspill når man har en god farge uten ekte sekvens på bare fire kort. Å spille ut denne typen firekorts farge vil ofte gi spillefører et stikk uten at det setter opp nok motspillsstikk som kompensasjon.

Eksempel:

♠ 9-8-6

♥ E-D-kn-4

♦ 7-3-2

♣ 9-5-3

I dette tilfellet vil det å spille ut hjerter ofte gi bort et stikk uten at man får satt opp nok motspillsstikk som kompensasjon. Det kan da være et alternativ å spille ut toppen av ingenting, og håpe at man enten finner makkers farge, eller at man eventuelt kan få tilbakespill i hjerter senere i spillet. Det vil ofte være en fordel om makker åpner hjerteren, særlig hvis kongen sitter på mellomhånd.

#### Unntak 5: Innkasser stikkene uten å slippe motparten inn

I noen tilfeller kan det være fare for at motparten har svært mange stikk å ta hvis man slipper spillefører inn. Det er viktig å lytte til meldingsforløpet for å finne ut av dette. Hvis en av motstanderne har åpnet på 3 NT som viser en gående langfarge i minor eller på annen måte har vist fram en svært lang farge kan det være essensielt for motspillerne å innkassere stikkene før man slipper spillefører inn. Et annet opplagt eksempel er hvis motparten melder 6 NT og man sitter med ess-konge i en sort. Da er det svært viktig at man tar for sine to stikk med en gang fordi man risikerer at spillefører kan ta alle stikkene om han kommer inn.

