

# Spilleføring

Eliminasjon og innspill

# Spilleførers ABC

- Få oversikt.
- Tell sikre stikk.
- Hvor mange stikk mangler?
- Hva er beste plan for å forfremme stikk?

# Å forfremme stikk

- Langfarvestikk.
- Ekstra trumfstikk.
- Godspille stikk.
- Finesse.
- ”Spesialteknikker”?

# ”Spesialteknikker”?

- Eliminasjon og innspill.
- Skvis.
- Safespilling – maksimer sjansene for å vinne kontrakten.

# Innspill steg for steg

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

# Farger det er best at motparten åpner

- 32 - K4
- 32 - ED
- Kn32 - D54
- K32 - kn54
- Ekn2 - K103
- D93 - K102
- 1032 - Ekn4

# Eksempel 1: 6 spar i syd

- Utspill: Ruter dame
- Dkn963  
54  
EK9  
ED5
- EK1075  
ED  
753  
Kkn7

# Innspill steg for steg

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



# Innspill steg for steg

- 1. Spilleførers ABC. Planlegg spilleføring.
  - Antall sikre stikk:  $5+1+2+3=11$
  - Sikker taper: 1 i ruter.
  - Mulighet for ekstra stikk: hjerter.
  - Fare: får vi en hjertertaper er vi beit.
  - Isolert sett er hjerterfinesse muligheten.
  - Se etter andre muligheter!
  - Kan vi vinne kontrakten selv med hj K bak?

# Innspill steg for steg

- 2. Gjenkjenn farga man vil at motparten skal åpne.
  - Hjerteren!
  - Vil vi at Ø eller V skal spille hjerter?
  - Hint: handler om å beskytte den kristiske farga.

# Innspill steg for steg

- 3. Identifiser innspillskortet.
  - Finn ut hvilken farge/hvilket kort vi kan bruke til å spille motparten inn.
  - Her er det i ruter.
  - Vurder også om du kan si noe om hvorvidt det er realistisk å få spilt inn den motstanderen du ønsker.
  - (noen ganger vilkårlig hvilken av motstanderne som kommer inn – det er ikke det denne gang)

# Innspill steg for steg

- 4. Eliminer motspillernes alternativer.
  - En viktig forutsetning for å lykkes med innspillet er å eliminere motspillernes «fluktmuligheter».
  - Eliminasjonen innebærer at man tar for stikkene i sidefargene, og spiller seg tom for sidefargene – både på hånda og i bordet.
  - Ikke sikkert motspilleren er «lydig» og spiller den sorten du ønsker.
  - Men dersom du har utført eliminasjonen, må han gi deg en annen fordel i stedet (dobbeltrenons)

# Innspill steg for steg

- 5. Utfør innspillet – spill motparten inn.
  - Når du har utført de fire foregående stegene er det bare å spille motparten inn.
  - Spill det tidligere identifiserte innspillskortet.
  - Forhåpentligvis kan du lene deg tilbake og notere vunnet kontrakt etter at motspilleren får valget mellom «pest og kolera»

# Eksempel 1: 6 spar i syd

- Dkn963                      EK1075  
54                                ED  
EK9                              753  
ED5                              Kkn7

1. ABC
2. Identifiser kritisk farge.
3. Identifiser innspillskort.
4. Eliminer motspillernes alternativer.
5. Utfør innspillet! 😊

# Eksempel 1 - sluttposisjon

- Dkn  
54  
9

- 75  
ED  
7

# Eksempel 2: 4 spar syd

- Dkn96  
D54  
Ekn  
ED5  
.
- EK107  
kn32  
753  
Kkn7
- Kontrakt 4 spar, utspill ruter 2.



# Eksempel 3

- KD102  
K1095  
K73  
kn3
- Ekn98754  
kn  
E4  
ED7
- Kontrakt 6 spar, Vest åpner med 1 hjerter.
- Utspill: ruter dame

# Eksempel 3 sluttposisjon

- KD  
K1095  
-  
kn3
- 98754  
kn  
-  
ED7

# Eksempel 4: 4 spar syd

- Ekn85  
E3  
EKkn10  
kn105
- K10976  
10  
D83  
E986

Vest har åpnet med 3 hjerter.

# Eksempel 4 sluttposisjon

- 8  
-  
-  
kn105
- 9  
-  
-  
E98

Husk å vær inne på riktig hånd før innspillet utføres for maksimalt resultat!

# Innspill steg for steg

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

Vær også obs på innspill som  
motspiller!

Sluttposisjon i NT-kontrakt:

Du sitter øst.

KD10

Ek9

# Vær også obs på innspill som motspiller! (2)

Avblokkering.

Om du glemmer av å avblokkere, risikerer du:

1. Fargen blir blokkert.
2. Du kan i verste fall også bli innspilt.

# Vær også obs på innspill som motspiller! (2)

Avblokkering.

- Eksempler:
- Makker spiller ut kongen, og du har E2.
- Makker spiller ut dama, og du har K2.

Dette er også en viktig grunn til at man bør ha minst «2 ½» honnør for å spille ut toppen av sekvens (særlig mot NT)