

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	♠ K Q J 4 3		
	♥ 8 6 3 2		
	♦ K 5		
	♣ 9 8		
♠ 9 7 2		♠ 10	
♥ A 9 5		♥ K 7 4	
♦ 7 6		♦ Q J 10 9 3	
♣ Q J 10 6 4		♣ K 7 5 2	
	♠ A 8 6 5		
	♥ Q J 10		
	♦ A 8 4 2		
	♣ A 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	9	9	15
7			

N–S vinner budrunden, og Syd velger spar som trumf. I følge trappa er målet minst 8 stikk.

Vest spiller ut ♣ Q, høyeste fra sekvens. Syd teller trumfen som vi lærte i en tidligere leksjon: Vi har 9 trumf til sammen, og mangler dermed 4. Når alle følger farge første gang vi spiller trumf, har motparten bare to igjen etc.

Dette spillet er litt vanskelig, for det er hjerteren som skal godspilles, og man mangler både ess og konge i hjerter som må presses ut før ♥ 10 er godspilt.

Refleksjon: Hvorfor fikk man flere stikk enn trappa tilsa? Hvilke faktorer med kortene spilte inn? Hvordan ville det gått i grandspill?

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

	♠ A 5		
	♥ Q 5		
	♦ J 10 9 8 6		
	♣ 10 8 5 2		
♠ K Q 8 3		♠ J 10 6	
♥ A 7 4		♥ 10 9 8 2	
♦ A K 2		♦ Q 5	
♣ Q J 4		♣ K 9 7 6	
	♠ 9 7 4 2		
	♥ K J 6 3		
	♦ 7 4 3		
	♣ A 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		6	8
19	7		

Øst - Vest vinner budrunden, og skal vinne 9 stikk. Vest finner ut at makkerparet ikke har noen farge på minst 8 kort. Da er det best å spille grand.

Nord spiller gjerne ut ♦ J, toppen av sekvens. Nå gjelder det for Vest å gjenkjenne at enten sporen eller kløveren må godspilles først, og deretter den andre sorte fargen.

Det kan være vanskelig å se blindemann og spilleførers hånd sammen, at man har de tre høyeste kortene i spar på de to hendene til sammen. Gi gjerne et hint om det på forhånd.

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

	♠ Q J 10 7 2		
	♥ Q 6		
	♦ A 7		
	♣ Q J 10 7		
♠ A 9 5		♠ K 6 4	
♥ 7 5 4		♥ A 10 3	
♦ J 6 3		♦ K Q 10 2	
♣ K 8 6 5		♣ A 4 2	
	♠ 8 3		
	♥ K J 9 8 2		
	♦ 9 8 5 4		
	♣ 9 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			4
8	12	16	

Øst-Vest vinner budrunden igjen, og skal ta minst 8 stikk. Heller ikke denne gangen finner de en trumffarge på minst 8 kort tilsammen, og velger grand.

Syd har et vanskelig utspill, og kan velge hva som helst. Det eneste kortet vi skal unnlate å spille, er ♥ K, siden vi har lært at det lover dama og knekten, og ♥ J, som lover tieren og nieren.

Øst sin oppgave er å gjenkjenne at det er ruterfargen som må godspilles før vi tar de sikre stikkene. Det kan være vanskelig å se blindemann og spilleførers hånd sammen, så veiled gjerne slik at de finner den fargen som kan godspilles.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

	♠ K 10 4 3 2		
	♥ A Q 5		
	♦ J 4 2		
	♣ K 3		
♠ J 7 6		♠ Q 9 5	
♥ K 10 6 2		♥ J 8 7	
♦ K 9 7		♦ Q 8 6 3	
♣ A 9 6		♣ 8 7 2	
	♠ A 8		
	♥ 9 4 3		
	♦ A 10 5		
	♣ Q J 10 5 4		

<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
11	13	5	11

Nord-Syd vinner budrunden og skal ta minst 8 stikk. Nord blir spillefører.

Spillefører finner ingen farge med minst 8 kort til sammen, og velger gjerne å spille grand. Noen vil kanskje velge å spille med spar som trumf? Det går også fint, for oppgaven er den samme: Nord-Syd har til sammen på de to hendene de fire nest høyeste kløverene. De mangler bare esset, og må godspille kløveren. Igjen gjelder det å se hånden og bordet sammen.

Det er mulig å gå seg vill i dette spillet, for vi har ikke lært å spille honnørene fra den korte hånden først (nok et bridgeuttrykk ungene ikke har hørt om). Så er man uheldig, kan man blokkere fargen. I så fall blir det en fin anledning til å snakke om det etterpå.

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	♠ A 7 6 3		
	♥ 10 7 3		
	♦ J 10 8 3		
	♣ A 7		
♠ K 5 2		♠ 8	
♥ Q 8 6 4		♥ A K 9 5 2	
♦ K 5 4		♦ A Q 6 2	
♣ K 9 2		♣ Q J 10	
	♠ Q J 10 9 4		
	♥ J		
	♦ 9 7		
	♣ 8 6 5 4 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	9	16	4
1 1			

Øst-Vest vinner budrunden med 27 honnørpoeng og skal ta minst 10 stikk til sammen. De velger ♥ som trumf.

Øst har i oppgave å gjenkjenne at kløverfargen må godspilles. Men vi må ikke glemme det vi har lært tidligere: Ta ut trumfen ;-). Om Øst glemmer seg, la det skje! Øst kommer uansett til å greie minst 10 stikk.

Spill 6

Øst giver

Ø-V i sonen

		♠ 9 6 5 3 2										
		♥ Q J 3										
		♦ Q 10 3										
		♣ 5 2										
♠ 7 4		<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		V		Ø		S		♠ A K Q
	N											
V		Ø										
	S											
♥ A K 9 5 4			♥ 10 8 7 6									
♦ A K 4			♦ 9 7 2									
♣ J 8 6			♣ Q 10 3									
		♠ J 10 8										
		♥ 2										
		♦ J 8 6 5										
		♣ A K 9 7 4										
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>									
		1 1	9									
1 5	5											

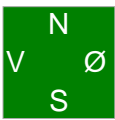
Vest blir spillefører og velger ♥ som trumf.

Nord har ikke noe opplagt utspill ut fra det vi har lært, og kan spille ut hva som helst (unntatt ♦ Q eller ♦ 10, ettersom det vil love sekvens). Om Nord ber om råd, kan dere gjerne nevne at vi skal lære noe om hva vi spiller ut fra slike kort i en seinere leksjon. Nå er det bare å ta en sjanse!

Vest har flere oppgaver foran seg: Ta ut trumfen, godspille kløveren, og sake en ruter på de gode sparene.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

	♠ 9 7		
	♥ A K J 9 8		
	♦ K Q J 10		
	♣ Q 3		
♠ A 8 2		♠ J 10 6 3	
♥ 6		♥ 10 3 2	
♦ A 9 5 2		♦ 6 3	
♣ A 10 7 6 5		♣ K J 8 4	
	♠ K Q 5 4		
	♥ Q 7 5 4		
	♦ 8 7 4		
	♣ 9 2		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			15
5	7	12	

Syd blir spillefører og skal vinne minst 7 stikk

Vest har et vanskelig utspill som ikke passer til de utspillsreglene vi har lært. La alle utspill være ok.

Syd har to hovedoppgaver: Å ta ut trumfen (husk hvordan vi teller: vi har 9 trumf til sammen, og mangler dermed 4. Begge følger første runde, 4-2 = 2 trumf igjen ute), og å godspille ruterfargen. Helst i den rekkefølgen, ellers får Øst en stjeling.

Hvorfor fikk vi flere stikk en trappa tilsier denne gangen? Hva var det med kortene som passet så godt sammen?

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

	♠ 10 7 4		
	♥ A Q 6		
	♦ Q J 10 6		
	♣ J 6 5		
♠ J 9 5		♠ 8 6	
♥ 9 8 7 3		♥ 10 5	
♦ 8		♦ A 7 5 4 3	
♣ K 8 7 3 2		♣ A Q 10 4	
	♠ A K Q 3 2		
	♥ K J 4 2		
	♦ K 9 2		
	♣ 9		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
4	10	10	16

Syd blir spillefører og velger spar som trumf.

Er man riktig uheldig vil Vest finne utspillet av den enslige rutereren og få en stjeling. Er man riktig, riktig uheldig, finner motspillerne en stjeling til.

Om motstanderne finner stjelingen, er det et fint øyeblikk til å snakke om etikk (etter spillet?) For Øst kan på ingen måte gi tegn til hvilken farge Øst vil ha tilbake. Vest kan greie å spille kløver uten hjelp eller hint, ettersom de to alternativene er trumf eller hjerter der man ser hjerter ess i bordet.

Så om man får sjansen gjelder det å ta ut trumfen på tidlig i dette spillet.