Leksjon 8 - Invitt

Spill 1
Nord giver
Ingen i sonen

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

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
	5	1 1	7
1 7			

Øst-Vest har ingen trumffarge på minst 8 stikk, og velger å spille NT. De skal vinne 10 stikk i henhold til trappa. Vest blir spillefører.

Nord spiller ut ♠ 2, invitt.

Vest vinner stikket, og vil sannsynligvis godspille kløveren. Om Syd husker hva makkers utspill betyr og spiller spar tilbake, kan kontrakten beites.

Om motspillet ikke finner tilbakespillet i makkers farge, kan spillefører vinne kontrakten ved å følge nøye med på hva som skjer når ess-konge i ruter spilles.

Spill 2
Øst giver
N-S i sonen

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

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
		8	1 6
8	8		

Syd finner ut at de har åtte trumf til sammen og velger hjerter som trumf. Målet er minst 8 stikk.

Vest spiller ut ♦ 2. Øst må være med på notene og gå i med en av de høye ruterene sine for å unngå at spillefører får for 9'eren.

Dette spillet er en luring, for dette er et unntak fra det vi lærte forrige gang, med at vi skal trekke ut trumfen så raskt som mulig. Her har man en enslig ruter hos blindemann sammen med tre trumf. Det gjelder å få trumfet minst én ruter hos blindemann.

NB! Teknikken for å telle uteværende trumf gjelder fremdeles. Fra start er det lurt å regne ut hvor mange trumf man har til sammen (5+3=8) og hvor mange motparten da har (13-8=5). Om man trumfer litt fram og tilbake mellom spillefører og blindemann, så har motparten fremdeles sine 5 trumf.

Her har vi

Spill 3
Syd giver
Ø-V i sonen

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

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
			1 0
6	1 6	8	

Nord velger ♠ som trumf, og målet er minst 9 stikk (eller 10, kommer an på hvilken versjon av trappa man bruker.

Øst har ikke noe opplagt utspill, alle utspillene kan være riktige. Men om Øst spiller ut en hjerter eller en kløver, er det minste kortet (invitt) det riktige valget.

Spill 4
Vest giver
Alle i sonen

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

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
1 0	1 1	1 3	6

Øst velger ♠ som trumf. Målet er minst 8 stikk.

Syd kan spille ut ♥ 3, invitt. Om spillefører legger høy, kan motparten beite kontrakten. Om spillefører legger lavt, kan Nord bruke informasjonen fra invittutspillet til å vite nesten helt sikkert at makker har hjerter dame, og at ♥ 10 kan vinne stikket.

Avansert:
Å vinne med ♥ 10 i stedet for ♥ J strider mot det de har lært med høyeste fra sekvens. Derfor kan vi ikke forvente at noen velger 10'eren (om spillefører skulle velge å legge lavt). Men om man tenker logisk, er 10'eren det rette kortet, og dette er et fint læringspunkt: 10'eren må være det rette kortet, for om 10'eren vinner stikket, så *vet* makker (Syd) hvem som har knekten, for om spillefører hadde hatt den, så ville spillefører vunnet stikket med den.

Spill 5
Nord giver
N-S i sonen

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

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
	4	1 2	8
1 6			

Øst-Vest har ingen farge på minst åtte kort til sammen, og velger å spille grand.

Målet er minst 10 stikk.

Nord spiller ut invitt i spar, ♠ 4 (eller en høy ruter/hjerter/laveste kløver).

Spillefører får en prøve allerede i første stikk. Det gjelder å legge lavt hos blindemann, og få Syd til å bruke opp en honnør på "luft" (hvis ikke vinner knekten stikket). Om Syd må bruke en av sine honnører uten å stikke en av spillefører sine, så har Øst-Vest to honnører igjen mot Nord-Syd sin ene, og må vinne et stikk.

Spill 6
Øst giver
Ø-V i sonen

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

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
		8	1 5
8	9		

Nord-Syd har ingen trumffarge på minst åtte kort, og de velger å spille NT. Målet er 8 stikk.

Vest spiller ut ♦ 3. Nå gjelder det for makker, Øst, å legge så høy ruter som mulig, ♦ K (så høy som nødvendig, ut fra hva som ligger i bordet - hadde damen ligget i bordet, ville Øst nøyd seg med knekten).

Om Øst-Vest greier å få med seg ruterstikkene sine, vil spillefører gå beit.

Spill 7
Syd giver
Alle i sonen

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

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
			1 3
7	1 6	4	

Nord velger å spille uten trumf siden de ikke har noen felles trumffarge på minst åtte kort.

Målet er minst 10 stikk.

Øst spiller ut ♣ 3, invitt.

Spillefører kommer sannsynligvis til å ta en del sikre stikk i spar og ruter før spillefører går på hjerteren. Det gjelder for Vest å huske, gjennom hele spillet, helt til hen kommer inn på hjerter ess, hva makker spilte ut og hva det betyr.

Leksjon 8 - Invitt

Spill 8
Vest giver
Ingen i sonen

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

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
1 2	1 1	1 4	3

Øst-Vest har ingen trumf på minst åtte kort, og velger å spille uten trumf. Målet er ni stikk.

Syd spiller ut sin minste kløver, ♣ 5, invitt. ♣ 5 er et kort midt i mellom, verken lavt eller høyt, men om makker (Nord) ser på egne kort og blindemann sine, vil Nord oppdage at ♣ 5 er den aller minste kløveren, invitt.

Her gjelder det å få til samarbeidet. Om Nord stoler på makkeren sin og fortsetter i kløver hver gang Nord kommer inn, vil Nord-Syd få minst fem stikk i motspill, og dermed forhindre Øst fra å vinne ni stikk. Om Nord i stedet spiller på egne farger, spar eller hjerter, vil spillefører greie målet sitt.