

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

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

Nord har mellom 15 og 17 honnørpoeng og en jevn (balansert) hånd. Hånden passer til åpning 1 NT.

Syd har 6 hp. Selv om makker skulle ha det meste hen kan ha, 17, blir ikke totalsummen mer enn 23. Ergo har de for dårlige kort til å melde 3 NT. Da er det best å stoppe så tidlig som mulig.

Øst spiller ut en liten spar, invitt. For å vinne kontrakten må spillefører huske leksjon 6 fra Modul I - godspille. Det gjelder å godspille farger før man tar de sikre stikkene i sidefarger. Her må faktisk både ruter og hjerter godspilles før man tar for EK i kløver, ellers kommer motspillerne til å hente beita.

Motspillsoppgaven blir å fortsette i spar såfremt man kan. Det er godt samarbeid!

Som bridgelærer: Det er lettere for spillefører å se at hjerter kan godspilles, enn at ruter kan godspilles, siden honnørene i ruter er fordelt mellom hendene. Ros spillefører for å se at hjerter kan godspilles.

Hvis spillefører ikke ser at man bør gå løs på hjerter, kan det være en idé å finne tid på et seinere tidspunkt til å leite fram pilkortstokken med oppgaver. Spill 1-8 med majorfargene passer for å øve på godspilling.

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

	♠ J 9 8		
	♥ J 6 5		
	♦ A 10 9 6		
	♣ 10 9 8		
♠ A Q 5 3		♠ K 10 7	
♥ K 2		♥ 7 3	
♦ K 5 4 3		♦ Q J 8	
♣ 7 6 5		♣ A K Q J 2	
	♠ 6 4 2		
	♥ A Q 10 9 8 4		
	♦ 7 2		
	♣ 4 3		
Vest	Nord	Øst	Syd
		1 NT	Pass
3 NT	Pass rundt		

Øst har 16 honnørpoeng. Fordelingen 3-2-3-5 regner vi som balansert (jevn), og hånden passer derfor til å åpne i 1 NT.

(Til bridgelæreren: Denne typen hender er en av grunnene til at vi introduserer åpningsmeldingen 1 NT før fargeåpning, for ellers vil det være veldig fristende å åpne i 1 kløver med den sterke kløverfargen). Nå er Vest i søkelyset: Makker har minimum 15 honnørpoeng. Sammen med Vests 12 honnørpoeng, vet Vest om minimum 27. Det er nok til utgang, 3 NT. Merk at meldingsforløpet ikke er over før tre personer på rad har sagt pass.

(Til bridgelæreren: På dette stadiumet i opplæringen bryr vi oss ikke om å finne en eventuell 4-4-tilpasning i major. Snakk med assistentene om dette, slik at ingen prøver å innføre Stayman.)

Hvem blir spillefører? Den som meldte NT først. Utspill: Om syd spiller ut en hjerter, får spillefører en vanskelig oppgave. Det gjelder å lukke øynene og håpe at kongen står. Om de likevel skulle legge liten, så kan det være de har en tanke bak det. Kanskje har de erfaring i at spilleren til høyre alltid stikker med esset?

I dette spillet gjelder det å telle sikre stikk. 3 i spar, 1 i hjerter (om man vinner med ♥ K i første stikk), 0 i ruter og 4 i kløver = 8. Hvor kan man tryggest få det siste, manglende sticket? Husk Leksjon 7 i forrige modul, "Tell trumfen". Teknikken kan også brukes til å telle uteværende kort i en farge i grandkontrakt.

Husk: Hvor mange kort har jeg tilsammen i fargen? (5+3 = 8) Hvor mange har motparten da? 13-8=5. Tell ned fra dette tallet etterhvert som fargen spilles: Begge fulgte, de har 5-2 = 3 igjen. Begge fulgte andre runde fargen spiltes, de har 3-2 = 1 igjen. Be dem også om å være oppmerksomme på hva som skjer når de tar for kløver knekt: Ingen av motspillerne følger farge.

Samme teknikk kan brukes i sparfargen. Dette kan brukes til differensiering i undervisningen.

Snakk med assistentene om teknikken for å telle uteværende kort, slik at alle er kjent med den!

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

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

Syd har 16 honnørpoeng og fordelingen 3-4-3-3. Perfekt til åpning 1 NT.

Nord har 14 hp, og vet dermed at makkerparet har mellom 29 og 31 honnørpoeng til sammen. Det er nok til å melde utgang, men for lite til å melde slem.

NB! Tidligere har de vært nødt til å melde minst så høyt som trappa sier (i dette tilfellet på 5-trinnet). Det må de ikke lenger, så det må avlæres. De kan nå velge helt fritt. Snakk om at så lenge man melder utgang (3 NT), så er det ingen vits i å melde høyere, for man får like mange poeng for 4 NT med 10 stikk, som 3 NT med 10 stikk. Hvis dere har tid kan gjerne alle få se på baksiden av disse to meldekortene for å få det bekreftet.

Vest spiller ut en spar. Vi har ikke snakket om indre sekvens ennå, så både 7'eren og 10'eren er ok kort å spille ut.

Spillefører har en klassisk kombinasjon i spar. I forrige spill var spillefører sin oppgave å gå opp på kongen når utspillet i den sårbare fargen kom. I dette spillet gjelder det å oppdage at sparfargen *ikke* er sårbare, så lenge man legger liten spar. For da blir motstanderen til høyre tvunget til å bruke en honnør, og man har deretter to honnører (kongen og knekten) igjen, mens motparten bare har én honnør igjen.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

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

Vest har 15 honnørpoeng og fordelingen 3-3-4-3. Perfekt for åpning 1 NT, 15-17 honnørpoeng og balansert hånd.

Nord spiller ut ♠ 2, invitt. Om Nord greier å stikke over makkers tredje spar, tar de fem stikk i fargen på rappen. Uansett om de får til dette motspillet eller ikke, så er spillefører presset til å ta sine syv sikre stikk så raskt som mulig.

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

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

Vest vet at makker har 15-17 hp og minst to kort i alle farger. Ergo har man minst 8 ruter til sammen.

Med 12 hp + makkers minst 15 hp har vi nok til utgang i NT, men litt lite for utgang i ruter.

Hva skal man velge? Dette er et vanskelig spill, og la dem gjerne fullføre et resonnement og velge. Vær klar på at makker (NT-åpneren) har beskrevet hånden sin, slik at valget man tar, blir sluttkontrakten. Spør dem om hvor utgangsnivået ligger i de forskjellige fargene, ♣/♦ vs ♥/♠ vs NT?

Om de velger 3 NT, så er det en kontrakt som kan vinnes, men som er vanskelig å spille. Vi har ikke vært innom teknikken med å lasjere ennå, så ikke ha noen forventning om at de skal greie det. Da blir det heller et motspillsproblem, at Nord kan huske hva Syd spilte ut.

Dette er også en mulighet for differensiering: Om en elev med høyt læringspotensiale går beit i 3 NT: Hvor mange stikk har man råd til å tape i 3 NT? Tenk så bra om Nord ikke hadde hatt flere hjerter igjen å spille når hen kommer inn på ruter ess? Kunne vi gjort noe for å tømme Nord for disse hjerterne? Vis hjerterfargen og hvordan vi kan holde tilbake hjerter ess i to runder for å tømme Nord for hjerter.

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

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

Syd har 17 hp og en balansert hånd, perfekt for åpning 1 NT.

Nord har 11 honnørpoeng. Sammen med makkers (minimum) 15 hp blir det minst 26 honnørpoeng til sammen, som rekker til å melde utgang i NT, 3 NT.

Vest spiller ut ♠ Q, toppen av sekvens. Spillefører har seks sikre stikk (2+2+2+0), og ser at kløverfargen har bra potensial for å bli godspilt.

Oppgaven er å godspille kløveren.

En listig Øst som har lyttet til diskusjonene i forrige spill

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

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

Her må faktisk alle passe før endelig siste spiller har åpning; 1 NT med sine 17 hp og fordelingen 3-4-3-3.

Trappa viser at utgang i NT er på 25 hp (noen versjoner viser 26 hp). Har man den versjonen går det an å forklare at av og til må man ta en sjans ;-)

Den som meldte NT først blir spillefører. Det var Øst. Spilleren til venstre for spillefører blir utspiller. Syd spiller ut ♦ K, toppen av sekvens.

Beste spilleføring er å dukke ruter. Ros de som får til det, men ikke gjør noe poeng av det dersom de bare stikker den første - det er helt greit. Om de dukker, spør gjerne hvordan de tenkte? Utdyp for de andre hvilken effekt det kan ha (motspillerne har truffet det svake punktet, håper å tømme en av motspillerne for ruter slik at motparten ikke får tak i ruterstikkene sine).

Spillefører bør legge en plan. God eller dårlig spiller ingen rolle, det viktigste er at de får inn vanen. God teknikk er:

- Tell sikre stikk
- Legg en plan for hvordan man skal vinne stikkene som mangler

1 sikkert stikk i spar, 4 sikre i hjerter (her er det vanskelig å telle sikre stikk, siden honnørene er spredt på hånda/bordet), 1 sikkert i ruter = 6 sikre stikk. De tre stikkene vi mangler på å vinne kontrakten kan godspilles i kløver.

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

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

Vest passer i åpning, og Nord åpner i 1 NT. 4-4-3-2 er en balansert hånd, og poengstyrken passer inn i 15-17 hp.

Syd har 11 hp, og det rekker til utgang, 3 NT.

Vest, spilleren til venstre for spillefører, spiller ut til første stikk.

Spillefører har 4 stikk i spar, 1 stikk i hjerter, og 1 stikk i ruter = 6 sikre stikk. Om man greier å se hånda og bordet sammen, og at man i ruter bare mangler esset, kan man godspille de manglende tre stikkene i ruter.