

Jyderup Bridgeklub

Planlægning af modspil

Planlægning af modspil handler primært om optælling af HP og fordelinger. Nøglen er at lytte til meldingerne og sammenholde dette med bordets kort og evt. makkers udspil.

- Hvad fortæller meldingerne om makkers og spilførerers hænder?
- Hvor mange HP har du, spilfører og bordet tilsammen (cirka)?
- Hvor mange HP har makker så?
- Hvordan er spilførerers fordeling?
- Hvordan er makkers fordeling så?

Eksempel 1

V	N	Ø	S
	pas	pas	1hj
Pas	2kl	pas	4kl
Pas	4hj	Alle pas	

	EB6 D93 B5 DB842		
754 K5 EK642 953	S: 4hj	?	xxx x
	xxxxx xxxx		

Udspil: Ruder Es

Alle bekender. Hvad er sættechancen?

Syd har efter meldingerne mindst 5-farve hjerter og 4-farve klør. Altså har makker højst single klør. Du har et sikkert stik på hjerter konge samt evt. to ruderstik. Det fjerde modspilsstik skal komme på en klørtrumpfning. Træk ruder konge, skift til klør. Når du kommer ind på hjerter konge giver du makker klørtrumpfningen.

Hvorfor trække ruder konge først? Spilfører har vist en meget stærk hånd og har sikkert spar KD. Sidder de blanke, kan du risikere, at spilfører lægger sin rudertaber på bordet tredje spar.

Jyderup Bridgeklub

Eksempel 2

V	N	Ø	S
		pas	pas
2sp	3ru	3sp	4kl
pas	5kl	Alle pas	

	987 54 EKD109 E65	
KDB652 K7 8743 3	S: 5kl	? xxx(x)
	x ? 10-11 xxxxx(x)	

Udspil: Spar konge

Alle bekender, udspillet holder stik. Hvad er sættechancen?

Makkers støtte til 3sp er mindst en 3-farve, så syd har single spar. Ruderfarven truer på bordet til afkast af tabere. Du skal skynde dig at rejse et hjerterstik og håbe, at makker senere får et klørstik. Du har nu to muligheder: at spille hjerter konge eller at spille en lille hjerter.

Normalt vil man her spille kongen og håbe, at man derved rejser makkers dame. Dette er ikke noget dårligt modspil og vil ofte føre til den ønskede bet.

Modspil for viderekomne – mest ment som inspiration:

En vågen spilfører har nu talt vest til spar KD samt hjerter K, dvs. 8hp. Den svage 2-åbning lover maks. 10hp. Hvis spilfører mangler klør dame, vil man nu typisk knibe øst for den, da vest næsten ikke kan have den til sin åbning. Hvis vest i stedet spiller hjerter 7, og makker husker at bruge damen, kan syd næsten kun gøre galt i klørfarven. Nu sætter han nemlig øst til spar Es samt hjerter KD. Husk at øst forhåndspassede. Nu er det ikke sandsynligt, at øst har klør dame, hvorfor syd kniber vest for den – og går sin bet.

Jyderup Bridgeklub

Modspil (2)

Et vigtigt element i modspillet er trumfninger og trumfkontrol. Ofte er man tilbøjelig til automatisk at trumfe billigt, når man har muligheden. Men tit skal man undlade at trumfe – det gør livet surt for spilfører.

Eksempel 1

V	N	Ø	S
			1hj
pas	1nt	pas	3ru*
pas	3hj	pas	4hj
Alle pas			

	K72 875 E64 10863	
DB94 103 D1083 K75	S: 4HJ	E10853 942 2 D942
	6 EKDB6 KB975 EB	

Udspil: Spar dame som holder stikket. Øst kalder med spar 3.

Vest fortsætter med spar bonde, som syd trumfer. Nu spiller syd straks ruder til esset og ruder fra bordet – skal øst trumfe?

Nej! Det ligner et billigt trumfstik, men forærer kontrakten. Overvej lige spilleplanen: Hvorfor trækker syd ikke trumf? Svaret er, at der må være potentielle problemer med ruderfarven, dvs. vest har ruderværdier. Kast istedet et sort kort og lad syd tage stikket med kongen. Syd fortsætter med ruder til vests 10er. Syds plan er at stikke vests tilbagespil, trække to gange trumf og trumfe den fjerde ruder med bordets sidste trumf, men den kan du som øst overtrumfe med hjerter 9, og I får sidenhen det sættende stik i klør – et stik i hver farve. Hvis syd i stedet trækker alle trumferne, bliver der blot et ekstra ruderstik til vest, stadigvæk én bet.

Videre analyse:

Hvorfor forærer den billige trumfning kontrakten?

Trumfningen svækker østs trumfhold. Syd kaster blot en rudertaber, stikker østs tilbagespil, og trækker hjerter EK, som fjerner modspillets resterende trumfer. Nu trækker syd ruder konge og spiller ruder til bordets sidste trumf. Der bliver nu ingen rudertabere, fordi trumfstikket og ruderstikket falder sammen, og kontrakten vinder.

Jyderup Bridgeklub

Oftentimes can a trump lead give the declarer problems:

- a) Dels kan spilfører miste trumfkontrollen;
- b) Dels kan frafaldet føre til en trumfforfremmelse;
- c) Endelig kan spilfører narres til at bruge bordets indkomster til en gentagen, men tabende knibning.

Nu ser vi på en klassisk forfremmelsessituation:

Eksempel 2

V	N	Ø	S
			3sp
pas	pas	pas	

	4 B874 EK86 K963	
K83 E3 B952 B1075	S: 3sp	92 KD1092 D1074 E4
	EDB10765 65 3 D82	

Udspil: Hjerter Es, hvor øst kalder med hjerter 2.

Vest fortsætter med hjerter til østs 9er. Øst fortsætter med hjerter dame, som syd trumfer med spar dame for at undgå et billigt trumfstik til vest. Skal vest trumfe over med kongen?

Nej! Kongen er jo et sikkert stik. Der er intet vundet ved at stikke over, men meget tabt. Kast blot et minorkort. Syd fortsætter med spar es og spar bonde som vest nu stikker med kongen for at fortsætte med klør til makkers es. Nu etableres forfremmelse ved at øst spiller endnu en hjerter – vests spar 8 giver stik bagpå syds spar 10. Modspillet stik: 2 i hjerter, 1 i klør og 2 i spar.

Videre analyse:

Hvad var sket, hvis vest havde stukket syds spar dame med kongen? Forfremmelsen er ikke længere mulig. Vest kan fortsætte med klør til østs es, og hjerter igen. Den stikker syd med spar es og trækker de resterende trumfer med spar bonde og spar 10. Resultat: Vunden kontrakt.