<u>SPIL BEDRE</u> ER EN SERIE TIL AT STUDERE FLERE GANGE. HVERT AFSNIT LÆGGER OP TIL FORSTÅELSE AF STOFFET. NÅR DU FORSTÅR INDHOLDET, VIL DET AUTOMATISK DUKKE OP, NÅR DU MØDER EN PROBLEMATIK, SOM SVARER HERTIL.
GOD FORNØJELSE (FORDØJELSE😉)

SPIL BEDRE
1

MODSPIL.

Modspil begynder altid med et udspil.
Du kan kun se dine egne kort. Stir dig ikke blind på dem, men brug de informationer, der ligger gemt i fjendens meldinger.

Du er vest og skal spille ud efter følgende meldinger:

Vest	Nord	Øst	Syd
			1♦
pas	1♠	pas	1 UT
pas	3 UT	pas	pas
pas			

Der er mange informationer her!

1. Nord har normalt præcis 4-farve i spar og 6+ point.

Med fem spar ville nord ofte undersøge, om syd har 3-farve i spar, så det kan blive trumffarve.
Nord har samtidig benægtet 4-farve i hjerter, da hjerterfarven blev sprunget over.
Med fem spar og 4 hjerter ville nord have meldt hjerter i anden runde!
Med fem klør og 4 spar kunne nord have meldt 2♣ i første runde.

2. Syd har vist 12-14HP og en jævn hånd, hvilket giver disse muligefordelinger:

2-3 spar, da nords sparmelding ikke bliver støttet.
4-5 ruder – åbningsfarven – nok 3 klør, da man åbner i klør med 4-4 i minor.
Hvis syd kun har fire ruder, må der være tre hjerter. Der skal jo være 13 kort – og når der højest kan være 3 spar og tre klør, må der være 3 hjerter!

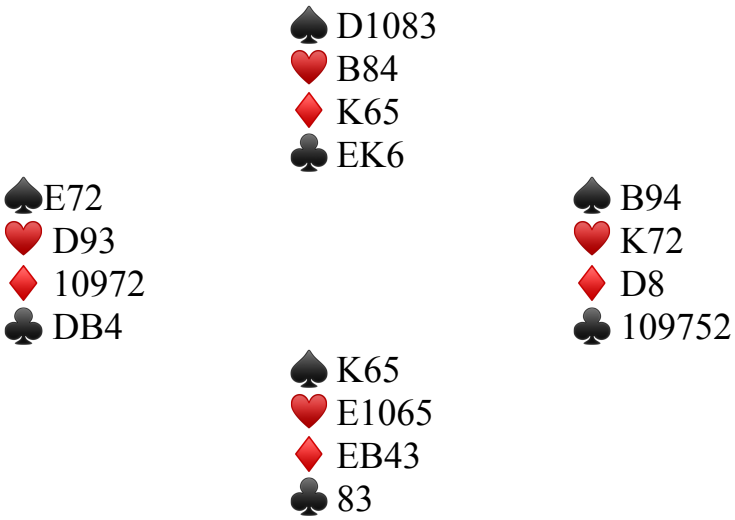
Det er disse informationer, du kan erhverve dig inden udspillet.

Du skal spille ud fra følgende hånd:

♠ E 7 2 ♥ D 93 ♦ 10 9 7 2 ♣ D B 4

I forhold til meldeforløbet må modspillets bedste chance for stik ligge i hjerter og klør. Da dine klør er bedre end hjerter vælges klør som udspil.
Har fjenden klør, er de hos nord, og det er bedre at spille *gennem* en farve end spille *op til den.*Skulle fjenden have hjerter, har syd længden. Hjerterudspil er så *op til farven.*
Altså ♣ D ud som lover bonden.

Her er hele fordelingen:



Udspil: ♣D

Vi laver modspillet sammen.

<u>Det kan stærkt anbefales at lægge spillet op og spil med stik for stik.</u>

Vi ramte efter omtanke modspillets længste farve.
Spilfører beder (efter at have lagt spilleplan 😉) om ♣E fra bordet.
Modspillets vigtigste signal – *kald eller afvisning* – er helt afgørende her!!!!
Ved at lægge ♣2 (den laveste) fortæller øst, at man er glad for udspillet.
Spilfører lægger ♣3.

Spilfører spiller ♠3 fra bordet til ♠K.
Du stikker med ♠E og spiller klør igen – men hvilken? Vurder, hvem har flest klør?
Det må være makker. Spil derfor ♣B.
Syd kan ikke lide klørspillet og falder fra.
Vi fortsætter naturligvis med ♣4, som fælder ♣K. Syd kaster spar.
I håb om, at hjerterfarven kan give lidt ekstra, spiller syd ♥B fra bordet.
Makker skal være på mærkerne og stikke med ♥K – honnør på honnør (ikke lavt i

mellemhånd denne gang).
Når syd stikker med Esset er der 1065 tilbage. Vi sidder bag på med D9.
Med ♥10 'i klemme' opnår vi to hjerterstik på vests hånd, hvis hjerter spilles fra nord, øst eller syd.
Syd prøver en spar til knibning med ♠10.
Makker stikker med ♠B og tager de to klørstik.
Hvilket kort skal vi lægge, som kan vejlede makker? Vi lægger ♦10 på den første klør og afviser hermed ruder tilbagespil.
Da bordet har de største spar, og vi afviser ruder, bør makker spille hjerter.
Nu giver både ♥D og 10 stik.

Modspillet har fået tre klørstik, to sparstik og to hjerterstik og kontrakten er dermed gået tre ned!
Modspillet har ikke lavet nogle genialiteter, men blot undladt at forære stik væk og i øvrigt hjulpet hinanden med to rigtige signaler – et kald og en afvisning!!