SPIL BEDRE
4

EN KNIBNING ER VEL EN KNIBNING!

Du spiller 6UT i følgende spil. Succesraten er klart afhængig af, hvilken knibninger du vælger at tage og hvornår.

Udspil: ♥10

Og her er dine samlede resourcer:

♠E103	♥B7	♦D643	♣EB97
♠KB2	♥EKD	♦EK102	♣1085

Hvilke knibninger sætter du din lid til?

I spar har du to sikre stik og et muligt tredje (knibning efter Damen).
I hjerter tre sikre.
I ruder er der tre sikre, og med en normal fordelig af fjendens ruder vil du få alle fire.
I klør er der kun et sikkert stik. De mange mellemkort (B10987) giver dog mulighed for flere stik.

LÆG GERNE KORTENE OP!

I klør er der tale om en såkaldt dobbeltknibning, da du mangler både ♣D og ♣K.
Du bør altså knibe gentagende gange.
Hvordan tager du så en dobbeltknibning?
Du bør altid spille <u>fra den dårlige hånd op mod den gode.</u>

Her er et eksempel med nornalt fordelt klør hos fjenden:

EB97

K432 D6

1085

Du spiller ♣8 fra hånden. Når vest bekender med med en lille, lægger du ♣7 fra bordet. Øst stikker med ♣D. Det er den knibning der forventes at gå galt. Øst spiller hjerter igen, som du tager på hånden. Du spiller nu ♣10. Bekender vest med et lille kort, lægger du nieren fra bordet og tieren vinder stikket.
Nu kan du tage endnu en knibning ved at spille ♣5 til bordets Bonde og trækker esset (med mindre ♣K dukker op, så bruger du esset).

Fjenden får så kun stik på Damen, og du opnår tre stik i klør.
Kun når både ♣D og ♣K er placeret hos øst, går det galt.
Den placering sker i 25% af tilfældene. Det vil sige, du har 75% chance for at lykkes.
Ret godt, da en simpel knibning kun lykkes i 50% af tilfældene!

I ruder har du altid fire stik, hvis fjendens farve fordeler sig 3-2. Men hvis Bonden sidder fjerde hos øst, kan den fanges. Tag ♦E, når alle bekender, spiller du ♦2 til bordets ♦D. Hvis vest ikke bekender, må øst have resten af ruderne – nu spiller du ruder fra bordet og fanger østs Bonde.
Kun hvis ♦B sidder fjerde hos vest, må du aflevere et stik.

Hvad så med spar? Du kan knibe begge veje! Svaret er, at du sandsynligvis slet ikke bør knibe i spar.
Lad os prøve at tælle stik:

Med rigtig ruderbehandling opnår du næsten altid fire stik.
I hjerter får du tre stik.
Med dobbeltknibning i klør som regel tre stik

Altså har vi nu ti stik – med ♠E og ♠K er der tolv stik!

Knibningen i spar kan blive nødvendig, hvis ruderfarven sidder skidt.

VIGTIGT:

START ALTID MED DEN FARVE, HVOR DET ER NØDVENDIGT AT AFGIVE STIK TIL FJENDEN (her klørfarven).

Hele spillet ser sådan ud

	♠E103 ♥B7 ♦D643 ♣EB97	
♠??? ? ♥10984 ♦7 ♣K642		♠??? ♥6532 ♦B985 ♣D3
	♠KB2 ♥EKD ♦EK102 ♣1085	

Hvor ♠D befinder sig er jo ligemeget, da du slet ikke har behov for at knibe i spar.