

3-TRINS RAKETTEN 2

SVAR

Giver: Syd. Zone: Ingen

♠ 7 6
♥ K B 8 5
♦ E K 7 5
♣ 9 8 4

♠ B 10 9 8 2	N	♠ 5 4 3
♥ 9 6 4	V Ø	♥ D 10 3 2
♦ 9 2	S	♦ B 10 6 3
♣ E 5 3		♣ K 2

♠ E K D
♥ E 7
♦ D 8 4
♣ D B 10 7 6

Vest	Nord	Øst	Syd
-	-	-	1♣
pas	1♦	pas	2UT
pas	3UT	pas	pas
pas			

Kontrakt: 3UT i Syd

Udspil: ♠B

Følg 3-trins raketten:

1. Topstik. Vi har otte topstik (tre i spar, to i hjerter og tre i ruder), så vi mangler kun ét stik.
2. Rejs manglende stik. I spar kan vi kun få de tre topstik. I de tre andre farver kan der muligvis komme ekstra stik. I hjerter kan det give et ekstra stik, hvis Damen sidder i plads hos Vest (knibning af Damen gennem Vest). I ruder kan der komme et ekstra stik, hvis farven sidder fordelt 3-3 hos fjenden. I klør kan der rejses tre ekstra stik ved at fjerne E og K hos fjenden.
3. Lav en plan. I klør kan vi med sikkerhed rejse tre stik, og i hjerter kan vi måske få et enkelt stik ekstra. Dermed er det logisk, at klør er den mest interessante farve. Det eneste man skal undersøge, før man kaster sig ud i at rejse klørene, er om vi har TEMPO til det. Har fjenden fat i den lange ende, så de kan nå at få fem eller flere stik, før vi får vores stik? Svaret er

heldigvis NEJ. Efter at have vundet det første stik i spar, har vi stadig to topstik tilbage i alle farver. Disse ”stopklodser” betyder, at vi har råd til at lade fjenden komme ind to gange i klør.

Vi har med andre ord TEMPO til at rejse vores klørfarve.

Spilleplanen er således, at man straks efter at have vundet det første stik angriber klørfarven. Fjenden kommer ind, men uanset hvad de returnerer, kan vi nå at fjerne den anden klørhonnør, mens vi har kontrol over alle de andre farver.

Vi ender med 11 stik – tæl selv efter.

Husk at lægge kortene op for overblikkets skyld!

Fortsættelse følger!