

3-TRINS RAKETTEN 5

SVAR

Giver: Vest
Zone: Alle

♠ E 6
♥ E K D 8
♦ K D B 10
♣ 4 3 2

| | | |
|--------------|-----|-----------|
| ♠ D B 10 9 3 | N | ♠ K 8 4 2 |
| ♥ 10 5 3 | V Ø | ♥ 9 7 3 |
| ♦ 9 7 4 | S | ♦ E 2 |
| ♣ 7 6 | | ♣ K 9 8 5 |

♠ 7 5
♥ B 6 2
♦ 8 6 5 3
♣ E D B 10

| Vest | Nord | Øst | Syd |
|------|------|-----|-----|
| pas | 1♦ | pas | 1UT |
| pas | 3UT | pas | psa |
| pas | | | |

Kontrakt: 3UT i Syd
Udspil: ♠D

1. Topstik. Du har 6 topstik – fire i hjerter + ♠E og ♣E. Der mangler altså tre stik.
2. Rejs manglende stik. Både ruder og klør ser spændende ud som arbejdsfarver. I ruder kan man med sikkerhed rejse tre stik, og i klør kan man få 2-3 stik afhængig af om ♣K sidder i plads hos Øst!
3. Spilleplan. Tænker man kun i stik, kan man blive fristet til at spille ruder for her kan man med sikkerhed rejse tre stik, mens klørene kun giver to stik, hvis Vest har kongen. Du opdager hurtigt svagheden ved denne plan, når modparten inde på ♦E snuppe de mindst fire sparstik og dermed sættes kontrakten.

Det er et spørgsmål om TEMPO. Du har i princippet dine ni stik ved at rejse ruderfarven, men modspillet kommer først til sine stik!! Derfor er du nødt til at kunne tage ni stik her og nu, før de andre kommer ind. Det kan

kun lade sig gøre med ♣K i Øst. Knib derfor med ♣10 i stik to efter ♠E. Spil dig over på bordet i hjerter og gentag knibningen til ♣B. Træk ♥B og spil hjerter til bordet, træk det sidste hjerterstik (sidste chance mens du er på bordet) og knib til ♣D.

Du får således ni stik med ♣K i plads, men du går en ekstra ned, hvis Vest har ♣K. Denne risiko er helt i orden at løbe for at vinde din kontrakt!

Husk at lægge kort op for overskuelighedens skyld!!