

SPILFØRING I FARVE

Opgavesvar

Opgave 1.

Der er en taber i klør, og så er der hjerterfarven. Hvis ♥E er i plads, kan du få det 10. stik ved at spille op mod ♥K, men hvis vest har ♥E, er der risiko for tre tabere i farven. Hvis modpartens klør sidder jævnt fordelt, kan du rejse en klør på bordet til afkast af en hjerter. En farve siddere imidlertid kun 3-3 i godt en tredjedel af tilfældene, så en bedre plan er at gå efter en trumfning på den korte hånd.

Stik udspillet med med en af de store ruder på bordet og spil hjerter til kongen. Holder den stik, spiller du hjerter igen og ender med et overstik, men vest stikker med ♥E og spiller ruder igen. Den tager du på bordet og spiller hjerter, og så er du klar til at trumfe en hjerter på bordet.

Som du kan se af hele fordelingen, er det den eneste spilleplan, der fører til succes:

♠ E 6 4
♥ 7 4
♦ E K 6 5
♣ 8 7 4 3

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

♠ K D B 7 5
♥ K 9 2
♦ 4 3
♣ E K 5

Kontrakt: 4♠

Udspil: ♦2

Kommer du til at trække blot en enkelt runde trumf, inden du går i gang med hjerterne, får modspillet chancen for at forpurre spilleplanen. Så kan vest fjerne bordets trumfer ved at spille spar, hver gang han kommer ind i hjerter, og du ender med tre hjertertabere og en klørtaber.

Har du bemærket, at modspillet kunne have gjort det bedre? Hvis vest spiller trumf ud i det blinde udspil, er du på vej ned. Du stikker med esset og spiller hjerter til kongen, men vest kommer ind og fortsætter i spar!

OPGAVE 2:

Her skal man holde tungen lige i munden.

♠ K 7 5
♥ K 9 2
♦ K 9 6 4 3
♣ 9 8

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

♠ E 4 2
♥ E D B 7 5 3
♦ E 7
♣ E D

Man har en mulig taber i spar og en i klør, og der er ikke muligheder for trumfninger på den korte hånd. Vi kan trumfe ruder på den lange hånd, men det giver ikke ekstra stik. Ideen er dog meget god, for på den måde kan vi rejse bordets femte ruder til afkast.

Sparudspillet stikkes med ♠E for at bevare en indkomst på bordet. Så tager du ♥E og ♥D, trækker ♦E, spiller ruder til kongen og trumfer en ruder med ♥B. En hjerter til kongen, trækker vests sidste trumf, hvorefter syd trumfer en ruder, spiller spar til kongen og lægger din spartaber på den rejste ♦9.

Du kan så med ro i sjælen prøve en klørknibning, men vest stikker ♣D med kongen, så der bliver ingen overstik.

Det er et meget svært spil, men der er mange instruktive pointer. Du må ikke bruge ♠K i stik et, for der skal værnes om bordets indkomster. Det er også grunden til, at du ikke må trække tre gange trumf, men skal gemme ♥K som indkomst til den anden rudertrumfning. Endelig skal du huske at trumfe højt, når du trumfer en ruder hjem, så vest ikke får mulighed for at trumfe over med ♥10.

Hvis du klarede alle prøverne, kan du bare kontakte mig, hvis du står og mangler en makker ;-)

HUSK at det godt kan betale sig at lægge kortene op, det giver bedre overblik.