

# SPILFØRING I SANS

## Opgavesvar

### Opgave 1:

1. Tæl dine topstik – mangler der nogle.  
Du har seks topstik med fire i spar og ♥EK. Selvom du har de fem største spar, har du kun fire stik, da du kun har 4-farve. Du skal bruge ni stik i alt og mangler altså tre stik.
2. Rejs manglende stik.  
Du har to farver, hvor du kan rejse ekstra stik, nemlig klør og ruder. I ruder kan der rejses to stik, og i klør kan der rejses tre stik.
3. Læg en spilleplan, der kan give nok stik.  
I valget mellem de to minorfarver foretrækker du naturligvis den farve, der kan give flest stik, så du går i gang med klørene for at sikre kontrakten. *Det er god grundteknik at starte med honnørerne fra den korte hånd først.* Så du starter med ♣10 eller ♣K. Holder den stik fortsætter du med den anden store klør i syd.  
Kan det ende med flere end ni stik? Det kommer an på, hvad modspillet gør inde på ♣E. Hvis de skulle finde på at skifte farve (=spille ruder eller spar) er de meget søde, og giver dig et gratis tempo. Nu har du tid til også at rejse dine ruderstik og ender med at få 11 stik. Det skal du dog ikke forvente. Modspillet vil/bør spille udspilsfarven tilbage, så de rejser deres hjerterstik, før ♦E er slået væk.

### Opgave 2.

1. Tæl dine topstik – mangler der nogle.  
Vi har seks topstik – fire i hjerter samt ♠E og ♣E. Der mangler altså tre stik.
2. Rejs manglende stik.  
Både ruder og klør ser spændende ud som arbejdsfarver. I ruder kan du med sikkerhed rejse tre stik, og i klør kan du rejse to-tre stik, afhængig af om ♣K sidder i plads hos øst eller ej.
3. Læg en spilleplan, der kan give nok stik.  
Tænker man kun i stik, kan man blive fristet til at spille ruder. Her kan jo med sikkerhed rejses 3 stik, mens klørerne kun giver to ekstra stik, hvis vest har ♣K. Du opdagede naturligvis svagheden i denne plan – når modparten er inde på ♦E snuppe de mindst fire sparstik og sætter kontrakten.

Igen er det et spørgsmål om tempo. Du har i princippet ni stik ved at rejse ruderfarven, men så er modspillet kommet først til sine stik. Derfor er du nødt til at tage ni stik her og nu, før de andre kommer ind. Det kan lade sig gøre, hvis ♣K sidder i øst! Knib derfor til ♣10 i stik to efter ♠E. Spil dig over på bordet i hjerter og gentag knibningen til ♣B. Gå igen over i hjerter 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 udgang. Der er dog grænser for, hvor mange ekstra undertræk man skal risikere for at vinde sin kontrakt. Hvis chancen er for dårlig, kan det være bedre at ”lægge sig” for en ned.

Lige et par gode råd:

**Når du tæller en farve, skal du kun tælle de udesiddende kort =13 minus dine egne.**

**Start ikke med at trække dine topstik.**