

Giv 1 (33) Giv Nord, ingen i zonen

	♠ K Q J T 9 6 5		
	♥ 6		
	♦ 4 3 2		
	♣ 6 5		
♠ 8 7 4		♠ -	
♥ K T 9 8 3		♥ Q J 7 5	
♦ A		♦ T 9 8 7 6	
♣ A 8 7 2		♣ K Q J 3	
	♠ A 3 2		
	♥ A 4 2		
	♦ K Q J 5		
	♣ T 9 4		

VÄST	NORD	ÖST	SYD
	3 Sp	pass	4 Sp
pass	pass	pass	

Nord har 6 HP och en bra 7-korts spader och öppnar med 3 Sp. Väst är för svag för att säga något. Med 20 – 25 HP och minst 3 TP hos Nord höjer Syd till 4 Sp. Vid snedsitsar går kontrakten ofta hem med lite färre poäng. Ess är extra värdefulla i det här läget. Det gör det också svårare för Öst-Väst att komma in i budgivningen.

Utspel klöverkung överst från sekvens.

Avancerat försvarsspel, Väst ser en möjlighet till ruterstöld och tar därför över klöverkungen med klöveress, spelar ruteress och sedan en liten klöver. När Öst kommer in på klöverdam vänder hen med ruter och Väst får en stöld.

Resultat Nord 4 Sp -1 Öst-Väst 50 poäng.

Öst-Väst med 20 HP och 5 TP har 5 Hj hemma.

Giv 2 (34) Giv Öst, Nord-Syd i zonen

	♠ 9 8 7 2		
	♥ K Q J 5		
	♦ T 6		
	♣ A Q J		
♠ A K 4		♠ 6 5	
♥ A 3		♥ 8 7 2	
♦ A 9 7		♦ K Q J 4 3 2	
♣ T 8 6 4 2		♣ 9 3	
	♠ Q J T 3		
	♥ T 9 6 4		
	♦ 8 5		
	♣ K 7 5		

VÄST	NORD	ÖST	SYD
		2 Ru	pass
3 NT	pass	pass	pass

Öst har 6 HP och en bra 6-korts ruterfärg och öppnar med 2 Ru. Väst har 4 toppstick, håll i alla färger och Öst kan knappast ha öppnat med 2 Ru utan vare sig kung eller ess. Med 9 rutrar och ess och kung i ruter är det mer än 50% chans att rutern ger 6 stick, det är nog för att Väst skall bjuda 3 NT.

Utspel hjärterkung högst från sekvens i längsta färg.

Planera spelet:

Spelföraren överblickar 9 toppstick, 6 i ruter 1 i hjärter och 2 i spader. Det finns inget att tveka om, ta de 9 sticken och försvaret får resten. Håller spelföraren upp riskera hen att försvaret tar 4 klöverstick förutom hjärterkung.

Resultat: Väst 3 NT =, Öst-Väst 400 poäng

Giv 3 (35) Giv Syd, Ost-Väst i zonen

<p>♠ K Q 5 4 ♥ 3 ♦ A Q T 6 ♣ K 9 8 7</p> <p>♠ A 6 ♥ K Q J 9 8 5 ♦ 5 4 3 ♣ 5 4</p> <p>♠ J T 9 8 2 ♥ A 7 2 ♦ J 9 ♣ A T 2</p>	<p>♠ 7 3 ♥ T 6 4 ♦ K 8 7 2 ♣ Q J 6 3</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

VÄST	NORD	ÖST	SYD
			pass
2 Hj	D	pass	3 Sp
pass	4 Sp	pass	pass
pass			

Väst med 10 HP och en bra 6-kortshjärter öppnar med 2 Hj. Nord med 16 HP upplysningsdubblar och visar 12 – 17 HP med minst tre kort i alla objudna färger. Med mer än 8 HP och en 5-kortsfärg måste Syd visa styrka och hoppar till 3 Sp. Med 16 HTP höjer Nord till 4 Sp.

Utspel Hjärterkung överst från sekvens.

Planera spelet:

En förlorare i alla färger utom hjärter. Dra ut trumfen och maska i ruter.

När Väst kommer in på spaderess inser han att enda chansen till straff är att Öst har ess och dam i klöver och spelar därför en liten klöver.

Öst hade inte klöveress och även när spelförarens rutermask misslyckas blir rutern hög och klöverförloraren på handen kan sakas på rutern.

Resultat: Syd 4 Sp +1 , Nord-Syd 450 poäng

Giv 4 (36) Giv Väst, alla i zonen

<p>♠ Q J T 9 ♥ J T 9 ♦ 7 ♣ A Q 9 8 6</p> <p>♠ 8 5 ♥ 6 3 ♦ A Q J T 6 5 2 ♣ 7 2</p> <p>♠ 7 4 2 ♥ A 8 7 2 ♦ 4 ♣ K J T 4 3</p>	<p>♠ A K 6 3 ♥ K Q 5 4 ♦ K 9 8 3 ♣ 5</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

VÄST	NORD	ÖST	SYD
3 Ru	pass	5 Ru	pass
pass	pass		

Väst med 7 HP och bra 7-kortsruiter öppnar med 3 Ru. Nord är för svag för att ingripa. Öst med ruterkung och 4 rutrar antar att Väst har ruteress. I ett ruterkontrakt borde det inte finnas mer än en hjärter- och en klöverförlorare. 5 Ru borde därför vara ett säkrare kontrakt än 3 NT.

Utspel spaderdam högst från sekvens.

Planera spelet:

En klöver och en hjärterförlorare, resten kan stjälas. Dra ut trumfen.

Resultat: Väst 5 Ru =, Öst-Väst 600 poäng

Giv 5 (37) GIV Nord, Nord-Syd i zonen

	♠ K J T 9 6 3		
	♥ J 5		
	♦ K 9 7		
	♣ T 6		
♠ Q 8 4 2		♠ A	
♥ T		♥ A K Q 9 8 7 3 2	
♦ Q J 5 2		♦ 4 3	
♣ Q 8 3 2		♣ K 5	
	♠ <u>7</u> 5		
	♥ 6 4		
	♦ A T 8 6		
	♣ A J 9 7 4		

VÄST	NORD	ÖST	SYD
	2 Sp	4 Hj	pass
Pass	pass		

Nord med 8 HP och bra 6-kortspader öppnar med 2 Sp. Öst har 9 säkra stick, det behövs oerhört lits för att 4 Hj skall vara hemma. Väst kan omöjligt veta vad som behövs för att 4 Hj skall gå hem, Öst chansar med 4Hj.

Syd spelar ut spader 7, partners färg.

Planera spelet:

2 ruter och en klöverförlorare. Dra ut trumfen och godspela ett klöverstick.

Resultat: Öst 4 Hj =, Öst-Väst 420 poäng

Giv 6 (38) Giv Öst, Ost-Väst i zonen

	♠ 2		
	♥ K J T 9 4		
	♦ Q 8 4		
	♣ K T 8 3		
♠ K T 9		♠ A Q J 8 7 6 5 3	
♥ A 6		♥ 3 2	
♦ A K J T 9 2		♦ 7 6	
♣ A Q		♣ 5	
	♠ 4		
	♥ Q 8 7 5		
	♦ 5 3		
	♣ J 9 9 6 <u>2</u>		

VÄST	NORD	ÖST	SYD
		4 Sp	pass
4 NT	pass	5 Ru	pass
7 Sp	pass	pass	pass

Öst med 7 HP och 8-kort spader öppnar med 4 Sp. Väst inser att om partnern har spader ess är det stor chans att de kan ta alla stick. Efter essfrågan 4 NT redovisar Öst sitt ess och Väst bjuder 7 Sp.

Syd spelar ut klövertvå.

Planera spelet:

Det enda problemet är hjärter, där finns en förlorare som behöver sakas bort. Det finns tre möjligheter. Maska i klöver, sitter klöverkungen rätt så kan en hjärter sakas på klöveress, ca 50% chans. Maska i ruter, spelar man först en runda med ruteress och sedan maskar nästa gång är chansen större än 50%. Stöldres rutern, dvs. spela ruteress, kung och ruter till stöld, tillbaka till bordet och fortsatt till försvarets rutrar är slut, sedan går det att saka hjärtern på en nu godspelad ruter. Börja med att dra ut försvarets trumf med spaderess för att ha kvar så många ingångar som möjlig till bordet.

Resultat: Öst 7 SP =, Öst-Väst 2210 poäng.

Giv 7 (39) Giv Syd, alla i zon

	♠ Q 5 2		
	♥ 7		
	♦ Q J T 8		
	♣ A K 9 5 2		
♠ T 7		♠ 3	
♥ J T 9 8 2		♥ A K 5 4 3	
♦ A K 4 2		♦ 7 6 5	
♣ J 8		♣ Q T 7 4	
	♠ A K J 9 8 6 4		
	♥ Q 6		
	♦ 9 3		
	♣ 6 3		

VÄST	NORD	ÖST	SYD
			3 Sp
pass	4 Sp	pass	pass
pass			

Med 10 HP och en bra 7-kortsfärg öppnar Syd med 3 Sp. Nord vet att de tillsammans förfogar över 18 – 23 HP. Med sin singel i hjärter och klöveress kung så kan 4 Sp mycket väl vara hemma, dessutom är det möjligt att Öst-Väst har en utgång i hjärter hemma. Vid snedsitsar är det inte ovanligt att det går att spela hem ett utgångskontrakt både för Öst-Väst och Nord-Syd. Nord höjer till 4 Sp.

Väst spelar ut ruteress och fortsätter med ruterkung och vinner bägge sticken. Väst vet nu att det finns en ruter kvar på Östs eller Syds hand men vet inte på vem. Fortsätter Väst med ruter för att hoppas på en stöld tar spelföraren resten av sticken. Fortsätter Väst med hjärter blir det jämn hemgång.

Planera spelet:

Dra ut trumfen. Saka hjärter från handen på rutrar från bordet.

Resultat: Syd 4 Sp = (+1) , Nord-Syd 620 (650) poäng.

Kommer Öst-Väst på att bjuda 5 Hj som Nord-Syd dubblar går kontraktet 2 straff och Nord-Syd får bara 500 poäng.

Giv 8 (40) Giv Väst, ingen i zonen

	♠ A K 9 5 4		
	♥ A 7		
	♦ 6 5 3		
	♣ J T 9		
♠ -		♠ J 8 7 6	
♥ K Q J T 9 8		♥ 5 4 3 2	
♦ J T 9 7		♦ 8 4	
♣ 8 7 6		♣ 5 4 3	
	♠ Q T 3 2		
	♥ 6		
	♦ A K Q 2		
	♣ A K Q 2		

VÄST	NORD	ÖST	SYD
2 Hj	2 Sp	pass	4 NT
Pass	5 Hj	pass	5 NT
Pass	6 Ru	pass	7 Sp
Pass	pass	pass	

Väst har 7 HP och en bra 6-kortshjärter och öppnar med 2 Hj. Nord har precis tillräckligt med poäng för att kliva in med 2 Sp. Syd med 22 HTP frågar efter ess med 4 NT. Nord svarar två ess med 5 Hj. Nord-Syd har alla ess, Syd frågar efter kungar med 5 NT. Nord svarar en kung med 6 Ru. Den optimistiska Syd bedömer att det är Nord som har spaderkungen, annars hade Väst bjudit 2 Hj utan vare sig kung eller ess. Syd bjuder 7 Sp.

Väst spelar ut hjärtert två i partnerns färg.

Planera spelet:

Ta utspelet med hjärteress. Dra ut trumfen, börja med spaderess så att möjligheten att slå mask åt bägge håll finns kvar om trumfen skulle sitta 4 – 0. När Väst sakar fortsätter spelföraren med spaderkung för att sedan fortsätta med en liten spader och maska ut spaderknekten.

Resultat: Nord 7 Sp =, Nord-Syd 1510 poäng.