

Giv 9 (25) Giv Nord, Öst-Väst i zonen

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

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

Nord har 15 HP och öppnar med sin längsta färg. Öst med 12 HP och 3 kort i alla objudna färger upplysningsdubblar. Syd bjuder 2 Sp som visar trumfstöd och 6 – 9 HTP. Med 17 HTP inviterar Nord till utgång med 3 Sp. Syd som har max för sitt tidigare bud accepterar inviten och bjuder 4 Sp.

Utspel hjärteress från sekvens.

Väst markerar positivt med hjärtert två, det kan betyda dubbelton eller att hen har damen.

Uppmuntrad fortsätter Öst med hjärterkung och liten hjärter. Oavsett vad Väst vänder med får Nord-Syd en förlorare i klöver om inte både Öst och Väst sakar var sin klöver.

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

Giv 10 (26) Giv Öst, Alla i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
		1 NT	pass
3 NT	pass	pass	pass

Med 15 HP och jämn hand öppnar Öst med 1 NT. Med 11 HP utan 4-korts eller längre högfärg går Bjuder Väst utgång direkt.

Syd spelar ut hjärteress från sin sekvens och fortsätter med kung dam knekt. På knekten sakar Nord spadert två för att signalera styrka i spader. Spelar Syd något annat än spader tar spelföraren resterande 9 stick.

Resultat: Öst 3 NT -1 Nord-Syd 100 poäng

Giv 11 (27) Giv Syd, ingen i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
			1 Kl
pass	1 Sp	pass	2 Kl
pass	2 Ru	pass	2 NT
pass	3 NT	pass	pass
pass			

Syd har 12 HP och öppnar med sin längsta färg. Nord har 14 HP och vet nu att de skall till utgång. Nord bjuder sin 5-korts spader. Syd bjuder klöver en gång till och visar 6-korts klöver med 12 – XX HP. Nord bjuder 2 ruter, visar minst 5 – 4 fördelning, 10+ HP ny färg är rondkrav. Med håll i hjärter och utan anpassning i Nord's färger bjuder Syd 2 NT. Nord höjer till 3 NT.

Utspel hjärterdam, överst från sekvens i den enda objudna färgen.

Planera spelet: I ett försök att bryta kommunikationen mellan försvarets händer väntar spelföraren med att ta för hjärteresset till stick 3. Bästa färgen att godspela är klöver. Gå ut på bordet i ruter och spela sedan först klöverknekten och sedan klövertre och fäll till sist klöverdam med klöveress.

Resultat: Syd 3 NT +2, Nord-Syd 460 poäng

Giv 12 (28) Giv Väst, Nord-Syd i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
1 NT	pass	2 Kl	pass
2 Hj	pass	4 Hj	pass
pass	pass		

Väst med 16 HP och jämn hand öppnar med 1 NT. Med 11 HP och en 4-kort hjärter frågar Öst efter 4-korts högfärger med 2 Kl. När Väst har hjärter höjer Öst till utgång.

Nord spelar ut spaderess överst från sekvens i bästa färg. Med dubbelton och stöldmöjlighet markerar syd styrka med spadertvå. Nord fortsätter med spaderkung och liten spader. Syd stjälar och tar sedan straffen med ruteress,

Resultat: Väst 4 Hj -1, Nord-Syd 50 poäng

Giv 13 (29) GIV Nord, alla i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
	1 Sp	pass	1 NT
pass	2 Hj	pass	3 Hj
pass	4 Hj	pass	pass
pass			

Nord med 16 HP men inte jämn hand öppnar med sin längsta färg. Med 10 HP är Syd för svag för att bjuda på 2-nivån utan bjuder 1 NT. Med 2 Hj visar Nord 5 – 4. Syd har nu 11 HTP och bjuder invitbudet 3 Hj som Nord accepterar och bjuder utgång 4 Hj.

Utspel ruteress överst från sekvens. Väst ser att det är dåligt om Öst fortsätter med ruterkung eftersom ruterdam knekt då blir höga hos Syd, Väst markerar negativt med ruternio. Öst ser att det är meningslöst att fortsätta med spader eftersom även om Väst skulle ha ess kung så kan Öst inte stjäla utan att Syd stjäla över. Öst provar med en låg klöver.

Öst-Väst får ett klöverstick och två ruterstick. Spelar Öst något annat än klöver i stick 2 gör spelföraren med bästa spel ett övertrick.

Resultat: Nord 4 Hj =, Nord-Syd 620 poäng

Giv 14(30) Giv Öst, ingen i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
		pass	1 Hj
D	pass	1 NT	pass
3 NT	pass	pass	pass

Syd har 12 HP och öppnar med sin längsta färg. Med 19 HP dubblar Väst, den starka dubblingen. Med håll i hjärter utan någon 4- eller 5-kortsfärg bjuder Öst 1 NT som ocks visar 6 – 10 HP. Väst bjuder utgång 3 NT.

Utspel hjärterdam högst från sekvens.

Planera spelet: Med 28 HP inser spelföraren att Syd med sitt öppningsbud har alla Nord-Syds honnörspoäng. Öst skall därför spela ruter en gång och klöver två gånger från handen. Öst har exakt tre ingångar till handen, spaderdam, hjärterkung och hjärteress och det gäller att utnyttja ingångarna för att spela ruter och klöver från rätt håll. Går Syd upp med klöveress första gången färgen spelas blir spelet enklare för spelföraren men förändrar inte slutresultatet,

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

Giv 15 (31) Giv Syd, Nord-Syd i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
			1 Hj
pass	2 Kl	pass	2 Ru
pass	3 Ru	pass	3 NT
pass	pass	pass	

Syd med 15 HP och en inte jämn hand öppnar med 1 Hj. Nord bjuder 2 Kl 11+ HP och minst 4-kortsfärg. Syd 2 Ru visar 5 – 4. Nord visar sitt ruterstöd och Syd bjuder 3 NT.

Väst spelar ut spaderkung högst från sekvens.

Öst inser att Väst har spaderdam och Syd har spaderess. Öst vet inte var spaderknekten sitter. Har Väst spaderknekten kommer hen att fortsätta i spader oavsett vad Öst markerar. Har Syd spaderknekten är det dumt att fortsätta i spader, Öst lägger spadernio för att markera svaghet (= ingen spaderknekt). Väst skall inte spela ruter, ruterdamen är högre än högsta kortet på bordet och Väst behöver två kort att lägga på ruteress kung. Att spela klöver riskerar att godspela hela klöverfärgen på bordet. Enda alternativet är hjärter för att försöka slå bort bordets ingång till bordet innan klövern är godspelad.

Planera spelet: Ta med hjärterkung och spela klöver och driv ut klöveress. Hjärteress är ingång till den godspelade klövern.

Resultat: Syd 3 NT =, Nord-Syd 600 poäng.

Giv 16(32) Giv Väst, Öst-Väst i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
1 Hj	pass	1 Sp	pass
3 Hj	pass	4 Hj	pass
pass	pass		

Väst med 16 HP öppnar med sin längsta färg. Öst med 9 HP bjuder sin 4-kortsfärg på 1-nivån. Väst är för stark för att bjuda 2 Hj och bjuder 3 Hj som visar 16 – 18 HP och 6-kortsfärg. Öst höjer till utgång.

Nord spelar ut rutertre, lågt kort när det inte finns någon sekvens.

Planera spelet: Eventuellt en förlorare i hjärter, en i ruter, och 2 i klöver. Är det ett singelutspel och vi maskar i ruter riskerar vi att försvaret får en ruterstöld. Vi chansar lite och maskar i ruter, 6 – 1 är en ganska ovanlig fördelning. Rutertio vinner sticket och vi slår direkt hjärtermasken 2an till 10an. Det går bra, över till bordet på spaderess för att upprepa hjärtermasken. Nu sakar Nord men ess och kung i hjärter tar bort syds sista hjärtrar. En rutermask, och klöver mot kungen gör att Öst-Väst tar alla stick utom ett.

Resultat: Väst 4 Hj +2, Öst-Väst 680 poäng.