

Giv 1 (33) Giv Nord, ingen i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
	1 Ru	D	pass
1 Sp	2 Ru	pass	pass
2 Sp	pass	pass	pass

Nord har 14 HP och öppnar med sin längsta färg 1 Ru. Öst med 16 HP och jämn hand kan inte bjuda 1NT utan håll i ruter utan väljer att upplysningsdubbla. Syd passar med singelruter och 4 HP. Öst har 6 HP och bjuder sin längsta färg på lägsta nivå. Nord med sin bra 6-kortsfärg bjuder om sin ruter. Öst är inte tillräckligt stark för att bjuda, skulle i så fall visa 18 HP, passar. Väst vet att Öst har 3 spadrar och har tillräcklig styrka för att bjuda om sin spader vilket blir slutbud.

Utspel Ruterkung, högst från sekvens.

Planera spelet:

2 ruter-, en klöver- och en spaderförlore. Dra ut trumfen så fort som möjligt, spela trumfen från bordet mot handen. Går Nord upp med esset och fortsätter med höga ruter får Nord-Syd 5 stick tack vare spadertian och klöverdam hos Syd.

Resultat Väst 2 Sp = Öst-Väst 110 poäng

Giv 2 (34) Giv Öst, Nord-Syd i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
		1 Hj	D
pass	2 NT	pass	3 NT
pass	pass	pass	

Öst har 12 HP och öppnar med sin längsta färg 1 Hj. Syd har en nästan idealisk hand för sin upplysningsdubbling. Väst passar och Nord med 11 HP och hjärterhåll bjuder 2 NT. Syd med lite mer än minimum accepterar inviten och bjuder 3 NT.

Utspel hjärterkung högst från sekvens i längsta färg.

Planera spelet:

Spelföraren vet inte hur många hjärtrar Väst har utan väntar med att lägga i hjärteress tills Väst antingen har visat 2 hjärtrar eller sakar. Sakar Väst eller har två hjärtrar kan hen inte spela hjärter till partnern och har Väst tre hjärtrar har Öst fyra och Öst-Väst kan inte få mer än tre hjärterstick. Maska i spader genom att spela knekten från bordet.

Har Väst spaderkung går kontraktet en straff.

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

Giv 3 (35) Giv Syd, Ost-Väst i zonen

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

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

Nord med 13 HP öppnar med sin längsta färg 1 Hj. Öst dubblar med sin ideala dubbingshand. Med 11 HTP bjuder Väst 3 Sp och Öst höjer till 4 Sp.

Utspel Hjärteress överst från sekvens.

Planera spelet:

Oj, vilka kort, kanske en missad slam med 24 HP. Dra ut trumfen och maska i klöver.

Resultat: Väst 4 Sp +2 , Öst-Väst 680 poäng

Giv 4 (36) Giv Väst, alla i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
1 Ru	D	pass	1 Hj
pass	1 Sp	pass	4 Sp
pass	pass	pass	

Väst med 13 HP öppnar med sin längsta färg 1 Ru. Med 19 HP avger Nord en upplysningsdubbling. Med 6 HP och tvingad att bjuda Syd säger 1 Hj. När Nord bjuder 1 Sp visar han minst 18 HP och en 5-kortsfärg. Syd har nu 7 HTP tillsammans minst 25 poäng. Att Nord sitter efter den starka motståndarhanden är också ett plus. Syd höjer till 4 Sp.

Utspel ruterfyra ett lågt kort utan sekvens i partnerns färg,

Planera spelet:

Med utspelet, ingen förlorare i ruter, åtminstone inte om den tredje rutern kan stjälas. Vinn med damen om Väst inte ligger i kungen. Alltid 2 hjärtereförlorare. Minsta risken för olyckor är att spela två ronder trumf spaderdam och knekt innan ruteress och rutersjuan till stöld.

Resultat: Nord spelar 4 Sp +1, Nord-Syd 650 poäng

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

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

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

Nord med 12 HP öppnar med sin längsta färg. Väst är något för svag för ett inkliv med en annars vacker hand. Syd med 7 HTP och härterstöd höjer till 2 Hj. Öst har en tillräckligt för en upplysningsdubbling och det är allt Öst behöver för att bjuda utgång.

Syd spelar ut hjärter dam, högsta från sekvens.

Planera spelet:

Ta utspelet med hjärteress och dra ut trumfen. När man har 9 trumf med damen borta skall man toppa hellre än maska. Nu kan du placera 5 HP hos Syd, själv har du 23 HP. Nord bör ha resterande HP för att kunna öppna. Du bör alltså spela ruteress, ruter knekt och rutertvå från bordet.

Resultat: Öst 4 Sp +1, Öst-Väst 450 poäng

Giv 6 (38) Giv Öst, Ost-Väst i zonen

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

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

Syd med 12 HP öppnar med sin längsta färg. Väst har 14 HP och avger en upplysningsdubbling. Nord höjer till 2 Hj med hjärterstöd och 7 HTP. Öst med 10 HTP inviterar med 3 Sp. Väst med 16 HTP höjer till utgång.

Syd spelar hjärteress överst från sekvens och fortsätter i nästa stick med ruter dam överst från sekvens.

Planera spelet:

Ta med ruteress och dra två ronder trumf. Det är 50/50 chans att maska åt rätt håll i klöver. Att toppa går i det här fallet bra men ger statistiskt mindre än 50 % chans att lyckas. En psykologisk variant är att spela tian eller knekten och se om spelaren tvekar innan hen spelar ett lågt kort. Tvekar hen låter man kortet gå annars lägger man ett högt kort och maskar åt andra hållet.

Resultat: Öst 4 SP +1 (+2), Öst-Väst 650 (680) poäng.

Giv 7 (39) Giv Syd, alla i zon

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
			pass
1 Sp	D	pass	1 NT
pass	pass	pass	

Med 14 HP öppnar Väst med sin längsta färg. Nord upplysningsdubblar. Öst har inget att säga. Syd sitter i en knipa, spaderen är inte alls tillräckligt bra för att straffpassa, med spaderhåll försöker med 1 NT som blir slutbud.

Öst spelar ut spaderess. sekvensutspel. Öst gör bäst i att växla till ruter eller hjärter så Väst kan spela spader så Öst får för spadertio också.

Planera spelet:

Om man hinner så 3 hjärter 2 ruter och 3 klöverspel. Problemet är att försvaret kan få 4 spader 1 ruter och 1 klöverspel. Driv ut ruteress och maska i klöver.

Resultat: Syd 1 NT = , Nord-Syd 90(120) poäng.

Giv 8 (40) Giv Väst, ingen i zonen

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

VÄST	NORD	ÖST	SYD
1 Ru	D	pass	1 Hj
Pass	1 NT	pass	4 Hj
Pass	pass	pass	

Väst med 12 HP öppnar med sin längsta färg. Med 19 HP upplysningsdubblar Nord. Syd bjuder sin längsta färg på lägsta nivå. Nords 1 NT måste vara starkare än inklivet 1 NT och lovar jämn hand och 18 - 19 HP. Syd kan nu addera två trumfpoäng till sin hand och med 8 HTP bjuder han utgång 4 Hj.

Väst spelar ut rutertre, lågt kort utan sekvens.

Planera spelet:

En spader en hjärter och eventuellt två ruterförlorare. Slå direkt masken genom att lägga ruterdam. Här går det att ordna ett extra trick genom att direkt gå på spaderen. När esset är borta går det att saka en ruterförlorare på tredje spaderen. Drar man ut trumfen på en gång blir det jämn hemgång.

Resultat: Syd 4 Hj +1, Nord-Syd 450 poäng.