

# Lektion 4

Kapitel 8

Åbning 1 i farve – Støtte

# Dagens tema

Hvordan snakker jeg med makker:

- Støtte ham i farven
- Springe i farven



Når jeg har fået kontrakten

- Hvor sidder trumferne hos modstanderne?

## Svar på åbning i farve:

Makker åbner med  
min. 12 HP og

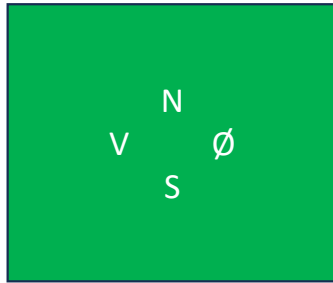
Åbner	Svarer med farvetilpasning
<b>1 i farve</b> Kræver min: 4 ♠ 4 ♥ 4 ♦ 4 ♣	6-9 HP meld 2 10-12 HP meld 3 13-15 HP meld 4

Meld ALTID 4 farver nedefra

♠	
♥	
♦	
♣	

Nord åbner med 1 ♠

♠	
♥	
♦	
♣	



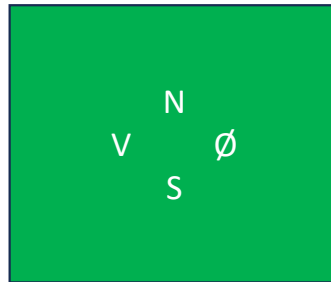
♠	
♥	
♦	
♣	

♠	K B 8 7 6
♥	B 5
♦	D 10 3 2
♣	10 9 6

♠	E 9 5 4 2
♥	E D 2
♦	K 9 7
♣	10 8

Nord åpner med 1 ♠

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	K B 8 7 6
♥	B 5
♦	D 10 3 2
♣	10 9 6

Vi har 8 HP + 1SP

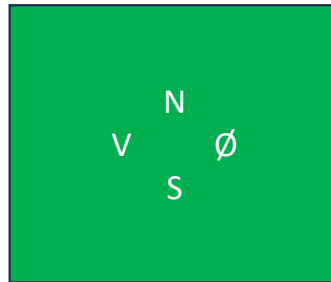
Makker min. 12 HP  
12 + mine 8 HSP = 20 HSP

Du har kun 8 HSP,

♠	E 9 5 4 2
♥	E D 2
♦	K 9 7
♣	10 8

Nord åbner med **1**

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

Abner	Svarer med farvetilpasning
<b>1 i farve</b> Kræver min:	6-9 HSP meld 2 10-12 HSP meld 3 13-15 HSP meld 4 16+ HSP spørg efter esser
<b>4</b> ♠	
<b>4</b> ♥	
<b>4</b> ♦	
<b>4</b> ♣	

♠	K B 8 7 6
♥	B 5
♦	D 10 3 2
♣	B 9 6

Vi har 8+1 **SP**

Makker min. 12 HP  
12 + mine 8 + 1 = 21 HSP

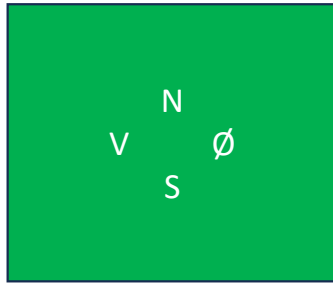
Du har kun 8 HSP, men 5 spar, så **2** ♠

Makker har du mere end 12 HP?  
Skal vi i udgang med min 26 HSP!

♠	
♥	
♦	
♣	

Nord åbner med 1 ♠

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	K D 8 7 6
♥	K 5
♦	B 10 3 2
♣	B 9

♠	
♥	
♦	
♣	

Nord åbner med 1 ♠

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	K D 8 7 6
♥	K 5
♦	B 10 3 2
♣	B 9

Vi har 10 HP + 2 SP

Makker min. 12 HP + min. 4 ♠  
12 + mine 10 + 2 = 25 HSP

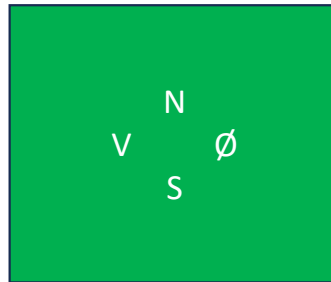
Du har 13 HSP, SÅ . . .



♠	E 9 5 4 2
♥	E D 2
♦	K 9 7
♣	10 8

Nord åbner med **1 ♠**

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

Abner	Svarer med farvetilpasning
<b>1 i farve</b> Kræver min:	6-9 HSP meld 2 10-12 HSP meld 3 13-15 HSP meld 4 16+ HSP spørg efter esser
<b>4 ♠</b>	
<b>4 ♥</b>	
<b>4 ♦</b>	
<b>4 ♣</b>	

♠	K D 8 7 6
♥	K 5
♦	B 10 3 2
♣	B 9

Vi har 10 HP + 2 SP

Makker min. 12 HP + min. 4 ♠  
12 + mine 10 + 2 = 25 HSP

Du har 13 HSP, SÅ skal du springe  
så **STOP - 3 SP**

Makker har du høj eller lav =>  
skal vi i udgang min 26 HSP!

♠	
♥	
♦	
♣	

1 ♠

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	B 10 8 7
♥	D 8 7 6 5
♦	4 2
♣	B 8

4 HP

PAS

♠	
♥	
♦	
♣	

Abner	Svarer med farvetilpasning
<b>1 i farve</b> Kræver min: 5 ♠ 4 ♥ 4 ♦ 3 ♣	6-9 HSP meld 2 10-12 HSP meld 3 13-15 HSP meld 4 16+ HSP spørg efter esser

# Støtte point

Når du og makker er enige om trumf, kan i begge begynde at tælle Støtte Point (SP).

Dem kan du så lægge til dine Honnør Point (HP)

## Støtte point

Åbner:

Trumf	Renonce	Singleton	Doubleton
4 kort:	3SP	2 SP	1 SP
5 kort:	5 sp	3 Sp	1 Sp

## Støtte point

Åbner:

	Trupf	Renonce	Singleton	Doubleton
4 kort:		3SP	2 SP	1 SP
5 kort:		5 SP	3 SP	1 SP

Kan du støtte med

	Trumf	Renonce	Singleton	Doubleton
3 kort:		3SP	2 SP	1 SP
4 kort:		5 sp	3 Sp	1 Sp

## Støtte point

Åbner med  
trumpf :

Trumpf	Renonce	Singleton	Doubleton
4 kort:	3 SP	2 SP	1 SP
5 kort:	5 SP	3 SP	1 SP

Kan du  
Støtte med

Trumpf	Renonce	Singleton	Doubleton
3 kort:	3SP	2 SP	1 SP
4 kort:	5 SP	3 SP	1 SP

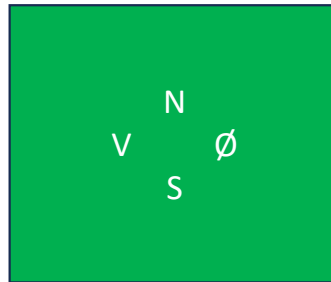
Tæl et ekstra point  
for hver yderligere  
trumpf du har

♠	E 9 5 4 2
♥	E D 2
♦	K 9 7
♣	10 8

1 ♠  
13 HP

Giver

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	K D 8 7 6
♥	K B
♦	B 10 3 2
♣	B 9

Abner	Svarer med farvetilpasning
<b>1 i farve</b> Kræver min: <b>4 ♠</b> <b>4 ♥</b> <b>4 ♦</b> <b>4 ♣</b>	6-9 HSP meld 2 10-12 HSP meld 3 13-15 HSP meld 4 16+ HSP spørg efter esser

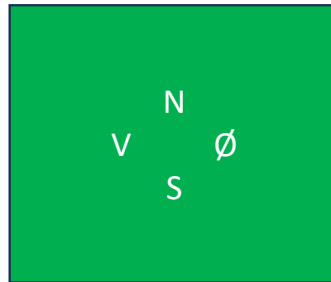
Du har 11 HP. Makker vist min. 12 HP  
 12 HP+ 11HP+ 2SP = 25 HSP

Så **3 SP**

Makker har du høj eller lav =>  
 skal vi i udgang min. 26 HSP!

♠	E 9 5 4 2
♥	E D 2
♦	K 9 7
♣	10 8

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	K D 8 7 6
♥	K B
♦	B 10 3 2
♣	B 9

1 ♠ og 13 HP

OK,

Så har jeg 13 HP + 1 SP = 14 HSP

Og makker har 10 -12 HSP ,

så jeg går straks på 4 ♠

Du har 11 HP.

Makker vist min. 12 HP

12 HP+ 11HP+ 2SP = 25 HSP

Så **3 SP**

Makker har du høj eller lav =>

skal vi i udgang min. 26 HSP!



## Støtte

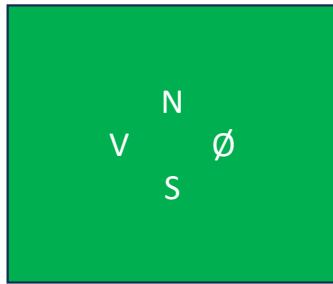
Har du mere end 4 trumfer kan du springe !

Læg stopkortet i 10 sekunder og meld 3 / 4 i trumf

♠	
♥	
♦	
♣	

1 ♥

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	K 6
♥	E D 10 4
♦	K 6 3 2
♣	D 10 2

♠	
♥	
♦	
♣	

1 ♥

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	K 6
♥	E D 10 4
♦	K 6 3 2
♣	D 10 2

14 HP + 1 SP  
Stop 4 ♥

# Eksempler

og øvelser



Pause



De giftige trumfer!

## De giftige trumfer!

Du og din makker har fået kontrakten i trumf.

Modspiller har nu lagt første kort og din makker lagt sine kort op.  
Trumf farven altid længst til venstre for dig, og  
Høje honnører længst væk fra dig.

## De giftige trumfer!

Du og din makker har fået kontrakten i trumf.

Modspiller har nu lagt første kort og din makker lagt sine kort op.  
Trumf farven altid længst til venstre for dig, og  
Høje honnører længst væk fra dig.

Som den høflige spiller du er, siger du pænt tak til din makker  
(også selv om du synes, at der er kedelige/dårlige kort!)

Du har nu ca. **30 sekunder** til at lægge en spilleplan



## De giftige trumfer!

Nu kan du se og overveje:

1. Hvilke trumfer i har tilsammen
2. Tælle makkers HP (altså har modstander  $40 \text{ HP} - \text{jeres HP}$ )
3. Er der faremomenter – den farlige hånd
4. Tæl tabere
5. Hvordan du tænker, at du skal spille kontrakten (din spilleplan)

## De giftige trumfer!

Hvordan ser jeres trumfer ud ?

Har i 8 har fjenden 5  
(Mulig fordeling: 5-0, 4-1, **3-2**)

Mangler der en eller flere honnører?

De giftige trumfer!

Skal du starte med at trække trumfer først?

# De giftige trumfer

## Knibning og opspil

Som **spilfører** ved du , at modparten typisk har 3-5 kort i trumf.

Men du ved ikke fordelingen

Husk, at når man **kniber** en af modpartens honnører, er det for at øge muligheden for et ekstra stik.

Har man har alle top honnører i trumf , er det bare om at trække dem fra toppen.  
MEN kun for at udrydde modstandernes trumfer!

## **De giftige trumfer!**

Er der singletons / doubletons?

Honnører i de øvrige farver?

De giftige trumfer!

**Din spilleplan**

De giftige trumfer!

Din spilleplan

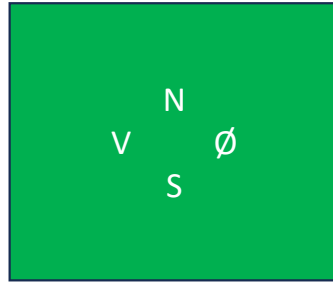
**Eksempler og øvelser**

**1**



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	
♥	
♦	D
♣	



Giver	
♠	
♥	
♦	
♣	

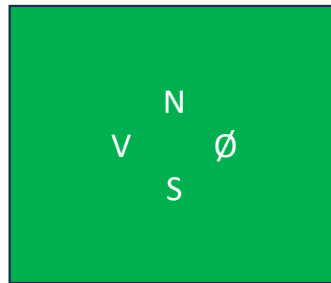
Kontrakt: **5 KL**  
 Spilfører: **S**  
 Udspil: **Ru D**

♠	K D 7
♥	B 10 4
♦	E 6
♣	E D 7 4 2

**HSP : 14 + 1**

♠	E 6 5 4
♥	D 5 3 2
♦	
♣	K B 9 5 3

Bordet



HP : 10 +5

♠	
♥	
♦	D
♣	

♠	
♥	
♦	
♣	

Kontrakt: **5 KL**  
 Spilfører: **S**  
 Udspil: **Ru D**

♠	K D 7
♥	B 10 4
♦	E 6
♣	E D 7 4 2

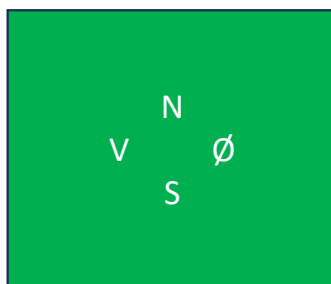
Med 10♣ fra top => modstanders 3♣ er ikke farlige

Højest 2 Tabere i ♥

Ellers ingen faremomenter!

♠	E 6 5 4
♥	D 5 3 2
♦	
♣	K B 9 5 3

Bordet



♠	
♥	
♦	D
♣	

♠	
♥	
♦	
♣	

Kontrakt: **5 KL**  
 Spilfører: **S**  
 Udspil: **Ru D**

♠	K D 7
♥	B 10 4
♦	E 6
♣	E D 7 4 2

Spilleplan:

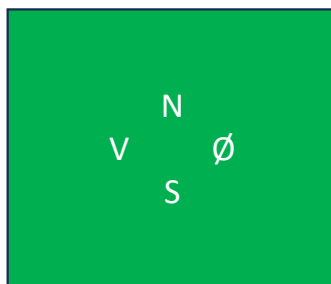
1. Stik med Ru E
2. Træk trumf
3. Tag 2 stik i SP
4. Trumfe et sparstik
5. Afgiv 2 stik i HJ

**2**

♠	D B 9 4
♥	E 4
♦	E D
♣	B 8 4 3 2

HP : 14 +2

Giver	
♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	2
♦	
♣	

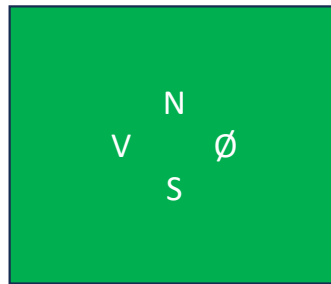
Kontrakt: **4 SP**  
 Spilfører: **N**  
 Udspil: **HJ 2**

♠	
♥	
♦	
♣	

♠	D B 10 4
♥	E 4
♦	E D
♣	B 8 4 3 2

HSP : 14 + 2

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	2
♦	
♣	

HSP : 8 + 2

Mod vores 8 trumfer kan trumferne sidde 4-1 og **kongen** evt. ude af plads!

3-4 tabere i RU og KI

Med udspil i HJ 2 og vores 4 kort, har vest nok en del HJ , som måske kan trumfes

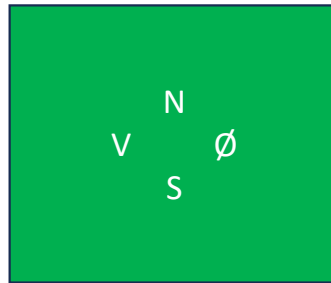
Kontrakt: **4 SP**  
 Spilfører: **N**  
 Udspil: **HJ 2**

Bordet

♠	E 10 3 2
♥	K 5
♦	B 10 4 3 2
♣	7 5

♠	D B 9 4
♥	E 4
♦	E D
♣	B 8 4 3 2

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	2
♦	
♣	

Bordet

♠	E 10 3 2
♥	K 5
♦	B 10 4 3 2
♣	7 5

Kontrakt: **4 SP**  
 Spilfører: **N**  
 Udspil: **HJ 2**

Spilleplan:

1. Tag udspillet på bordet.
2. Lad **SP D** gå en omgang for at trække **SP K**.  
 Hvis den ikke går første gang så prøv **SP B**
3. Knib fra bordet i **RU**
4. Knib fra hånde i **RU**, for at rejse farven

# Øvelser og spil





# Tak for i dag

Til næste gang – 24/11. - læses:

Kap 9

Ny farve









♠	
♥	
♦	
♣	

♠	
♥	
♦	
♣	



♠	
♥	
♦	
♣	

♠	
♥	
♦	
♣	

Kontrakt:  
 Spilfører:  
 Udspil: