

Ta stikk!

1 Hvordan teller vi stikk?

Det viktigste vi gjør når blindemann dukker opp, og før vi spiller på til første stikk er å telle antall stikk vi har. Da teller vi først våre sikre stikk, det vil si alle de stikkene vi er "sikre" på å få. Deretter teller vi antall stikk vi kan sette opp. La oss ta et eksempel der du spiller i grand (uten trumf):

♠ AK32

♥ KQJT

♦ T64

♣ A2

N
S

♠ T87

♥ 73

♦ K542

♣ JT83

Hvilke sikre stikk har vi? Vi får alltid for ess og konge i spar, og for kløver ess. Så vi har 3 sikre stikk.

Kan vi sette opp noen stikk? Hvis vi presser ut hjerter ess kan vi sette opp 3 hjerterstikk til. Hvis ruter ess sitter i øst, kan vi sette opp et ruterstikk ved å spille ruter 4 og stikke med kongen hvis øst legger liten. Så det kan se ut som vi har enten 6 eller 7 stikk, avhengig av hvor ruter ess sitter. Når vi teller antall stikk er vi i gang med å legge en plan for spillet. Her håper vi først å presse ut hjerter ess, for deretter å spille liten ruter mot kongen.

2 Hvordan setter vi opp stikk?

Både som spilleførere og som motspillere handler det om å sette opp stikk slik at vi kan klare kontrakten, eller bete motparten.

2.1 Godspille farger

Når motspillerne har toppkort i en farge må vi prøve å presse de ut, slik at vi kan *etablere* egne stikk.

1. ♠KJ3
♠D64

Her kan nord-syd sette opp 2 sparstikk ved å presse ut esset. Spill for eksempel liten spar til knekten eller kongen, og skulle man vinne det stikket, legg ned en ny honnør i stikk 2.

2. ♦Q932
♦JT5

Her mangler man både kongen og esset. Men hvis vi presser ut begge disse i to runder, setter vi opp 2 stikk til oss selv.

3. ♡97642
♡AQ ♡KJ
♡T853

Vi mangler både ess, konge, dame og knekt i hjerter, men vi har 9 stykker til sammen. Det vil si at motparten har 4 hjerter. Er vi heldige sitter denne fordelt 2-2 hos motstanderne, og hvis vi spiller to runder hjerter, slår vi ut alle honnørene, og setter opp 3 hjerterstikk til oss selv.

4. ♣JT8 ♣A62
♣K7543 ♣Q9

Vi har 8 kort i kløver, så motparten har 5. Hvis denne sitter fordelt 3-2 kan vi godspille fargen ved (f.eks) å spille ess i første stikk, kongen i andre stikk, og gi bort en kløver i tredje stikk. Da er syd sine to siste små kløver godspilt.

2.2 Godspille honnører

En viktig teknikk i bridge er å spille opp mot honnører, og ikke fra dem. Avhengig av hvordan motpartens kort er fordelt, vil dette kunne sette opp honnører til stikk.

1. ♠K3
♠964

Spill en liten spar opp mot kongen. Hvis vest har esset, vil du få for kongen. Spiller du spar fra nord vil du aldri få et eneste sparstikk!

2. ♣Q42
♣A53

Samme prinsipp gjelder her. For å få to stikk på disse kortene må du spille liten kløver opp mot damen. Hvis vest har kongen, vil du få for damen, og senere for esset.

3. ♡KT9 ♡QJ3
 ♡A542
 ♡876

Det samme gjelder om man mangler 2 topphonnører. Spill liten mot damen, og etter at øst vinner kongen, gå inn på hånden og spill opp mot knekten. Merk at du hele tiden må spille opp mot honnørene. Hvis du spiller damen først fra nord, vil vest vinne med kongen, og esset sitter bak din knekt, slik at du ikke for et eneste stikk.

4. ♦AT5 ♦KQ432
 ♦J9
 ♦876

Her kombinerer vi teknikken med å spille opp mot honnører med å godspille en langfarge. Spill liten ruter opp mot bordets konge, og når den vinner, kom deg inn på hånden og spill ny liten ruter mot bordets dame. Hvis denne vinner kan du gi bort et ruterstikk for å sette opp de resterende små ruterne.

2.3 Finesser

Denne teknikken kalles gjerne å ta finessen, eller å ta kappen, eller å fiske; kjært barn har mange navn. Den ligner veldig på det vi gjorde da vi spilte opp mot honnører, fordi vi satser på at en motspiller har ett eller flere spesielle kort.

Et enkelt eksempel er dette:

♥AQ

♥86

Vi spiller liten mot ess-dame-kombinasjonen, og hvis vest legger liten kan vi prøve med damen. Har vest kongen vil damen gi stikk.

Det finnes utallige varianter av slike finesser, men de er egentlig ganske like alle sammen. Med litt trening får man fort øye på disse posisjonene. Noen flere eksempler:

♠A3

1.

♠QJ4

Her kan vi spille damen fra syd, og hvis vest har kongen hjelper det ikke hva enn han gjør. Legger han kongen på damen så vinner vi med esset og knekten vår er godspilt. Legger han liten, lar vi damen *seile* og legger liten fra bordet. Da vinner damen første stikk, og esset kan vi ta for senere.

♥AT3

2.

♥KJ5

Her mangler vi bare damen fra å kunne ta 3 stikk i fargen. Hvis vest har damen kan vi spille liten spar fra hånden og prøve tieren fra bordet. Har derimot øst damen må vi spille liten fra bordet og prøve knekten fra hånden. Hva blir riktig? Det er ikke alltid godt å si, og i dette tilfellet er det helt tilfeldig. Du må gjette!

♣KJ2

3.

♣743

Her mangler vi både esset og damen. Her lønner det seg å spille liten opp mot bordet, og legge knekten hvis vest følger med et lavt kort. Uansett hvem som vinner stikket går du inn på hånden ved neste anledning og spiller ny kløver mot kongen. Hvor mange stikk får du hvis

- (a) vest har både esset og damen i kløver?
- (b) vest har damen og øst har esset?
- (c) vest har esset og øst har damen?
- (d) øst har både esset og damen?

Noen ganger mangler vi flere honnører slik vi så i forrige eksempel. Da kan vi ta *dobbeltfinessen*.

♠A975

1.

♠JT86

Her mangler vi både kongen og damen. Vi begynner med å spille knekten fra hånden, og hvis vest legger i en honnør vinner vi med esset, og presser ut den andre honnøren på vanlig vis og skaffer oss 3 stikk i fargen. Dersom vest legger liten så lar vi knekten *seile* rundt til øst. Dersom øst vinner med en honnør, så går vi inn på hånden ved neste anledning og spiller tieren. Dersom vest igjen legger liten, legger vi liten fra bordet. Vi får alltid tre stikk ved å spille på denne måten så lenge øst ikke har begge de utestående honnørene. Dette kalles en *dobbeltfinesse* siden vi tar to enkle finesser etter hverandre.

3 Noen teknikker i grand (NT)

Spilleføringen i grand er handler om å sette opp sine egne stikk før motparten klarer å sette opp sine. Det hele utspiller seg altså som et kappløp, der hver side ofte prøver å sette opp stikk i sine langfarger.

3.1 Godspille stikk

Begge sider bruker de teknikkene som er gått i gjennom over. Her er et eksempel på et slikt kappløp i praksis ([trykk her](#)).

3.2 Kombinere sjanser

Noen ganger kan vi sette opp de stikkene vi trenger ved å kombinere flere sjanser. For eksempel kan det være at vi er i en situasjon at hvis en farge er fordelt på en spesiell måte så får vi de antall stikk vi trenger, men dersom den ikke er det kan vi falle tilbake på en finesse. Dette er lettere å visualisere med et eksempel ([trykk her](#)).

4 Noen teknikker i fargekontrakt

I fargekontrakt har vi et ekstra våpen for å ta stikk, nemlig trumfen. Siden vi alltid har flere trumf enn motparten er det oftest lurt å ta ut trumfen først. På den måten hindrer vi at motparten trumfer våre andre stikk, og vi kan begynne å sette opp andre langfarger uten å være redd for å bli trumfet.

Noen ganger må vi derimot vente litt med å trekke trumf. Det kan være vi må bli kvitt noen tapere først, eller bruke blindemanns trumf til å trumfe små kort. Her er et eksempel som viser dette ([trykk her](#)).