

Modspil

Spilføring laver man alene

Modspil derimod sker i samarbejde med makker

Modspilstyper

Farvekontrakter:

- Trumfmat spilfører
- Fjern spilførers mulighed for at trumfe tabere
- Skab egne trumfstik

Både farve- og sanskontrakter:

- Vær aktiv
- Vær passiv

Når meldeforløbet er slut

Nu er det tid til at gøre den første status:

- Hvad har modstanderne vist: styrke og fordeling
- Hvad kan makker så forventes at have: styrke og fordeling

Hvad har åbner?

N	Ø	S	V
1♦	P	1♥	P
2♦	P	P	P

- Ikke 4 kort i ♥ - for så have han støttet i den farve
- Ikke 4 kort i ♠ - for så have han meldt 1♠
- Ikke 4 kort i ♣ - for så have han meldt 2♣
- Ikke en jævn fordeling – for så have han meldt 1UT
- Derfor må fordelingen være 6 kort i ♦ og enten 3-3-1 eller 3-2-2 i de andre farver. Styrken er 12-15 HP

Hvad har bordet?

N	Ø	S	V
1♦	P	1♥	P
2♦	P	P	P

- 6-9 HP – med en stærkere hånd skal han holde åbent
- Ikke 6-farve i ♥ - for så skal han melde 2♥

Hvem har hvad?

Vores hånd (V):

♠ K 4
♥ E D 9 2
♦ K 7 3
♣ D 9 5 3

Bordets hånd (N):

♠ D 10 6 3
♥ 7 5
♦ D 10 9 6 2
♣ E 8

N	Ø	S	V
		1♠	D
2UT	3♣	4♠	P
P	P		

2UT viser fit og 10+HP

S har vist mindst 5♠ 15+HP

N har vist mindst 3♠ og
10+HSP

Ø har ikke 4♥, men 6 eller 7♣

Med umiddelbart 25 HSP hos modstanderne og 14 HP på egen hånd, kan der ikke være meget styrke hos makker

Vi spiller ♣3 ud – spilfører med E – makker kalder – S bekender

S mindst 4♥ og sikkert kun 1♣

Spilfører spiller ♠D som taber til vores K – Ø bekender

En ny ♣ gå via makkers K – spilfører trumfer. Ø har altså KBxxxx i ♣

Spilfører går på bordet i ♠ (Ø bekender) og spiller en lille ♦ til B som taber til vores K

Nu kender vi (næsten) hele fordelingen

S havde fra start enten 5♠, 5♥, 2♦, 1♣ eller 5♠, 4♥, 3♦, 1♣

Vi skal altså bare spille ♦ tilbage og sætte os til at vente på 2 ♥-stik

Spilfører (S) altså:

♠ E B x x x
♥ K B x x (x)
♦ E B (x)
♣ x

Makkers hånd (Ø)

♠ x x
♥ x x (x)
♦ x (x)
♣ K B x x x x

Modspil kræver klare makkeraftaler

I meldeforløbet:

- (Ind)Meldinger
- Dobliger: Negative, Udspilsdirigerende, Lightner

Under spillet:

- Udspilsregler generelt (og spiller man anderledes i makkers meldte farve?)
- Afkastregler: kald, afvisning, i uinteressant farve mod sans
- Markeringer: Malmø, ALA
- Farveskift: Lavinthal, Trelde

Modspil - meldeforløbet

- Hvis du kan se at det ikke er vores spil, så meld ind i en farve du ønsker at makker skal spille ud (også lidt satset, hvis det er på et lavt niveau).
- En negativ dobling og oplysningsdobling kan også vise en farve
- Dobling af en kunstig melding på højt niveau er udspilsdirigerende
- Husk at undlader du den udspilsdirigerende dobling, spiller makker ikke den farve ud

Modspil - meldeforløbet

Lightner-doblingen forekommer i 2 forskellige udgaver:

- Dobling af en sans-kontrakt på 3 trinnet eller højere beder makker om udspil i bordets først-meldte farve
- Dobling af en frivilligt meldt slem i farvekontrakt **forbyder** udspil i makkers meldte farve og i trumffarven. Oftest er det fordi dobleren har en renonce og forventer at kunne sætte kontrakten via en trumfning i stik 1 samt et E

Modspil kræver at man overholder de gængse standardregler

- Lavt i anden hånd
- Højt i tredje hånd
- Honnør på honnør
- I udspil: højeste af sammenhængende værdier
- I tilspil: laveste af sammenhængende værdier
- Spil ikke trumf ud hvis du selv eller makker er lang i farven

Modspilstyper

Farvekontrakter:

- Trumfmat spilfører
- Fjern spilførers mulighed for at trumfe tabere
- Skab egne trumfstik

Både farve- og sanskontrakter:

- Vær aktiv
- Vær passiv

Trumfmat spilfører

Forudsætninger:

Spilfører har en 2-farvet hånd

Spilfører har 5 trumfer – bordet 3

Hos modspillerne er trumferne fordelt 4-1 – eller 5-0

Hvis modspillerne kan tvinge spilfører til at trumfe på den lange hånd, mister han magten over spillet

For eksempel: kontrakten: S 4♠

♠ 7 6 4 2	♠ B 8 3	♠ 9
♥ 8 5	♥ D B 7	♥ K T 9 6 4 3
♦ E 3	♦ K D 5	♦ 8 7 4 2
♣ K B T 6 3	♣ 9 7 5 2	♣ E 8
	♠ E K D T 5	
	♥ E 2	
	♦ B T 9 6	
	♣ D 4	

- V spiller en lille ♣ - Ø stikker med E og returnerer ♠ 8'eren til ♠ K
- V spiller ♣ B
- Uanset hvad spilfører gør får han kun 9 stik
 - Enten trækker han alle trumferne og forsøger at rejse ♦-erne. V tager ♦ E og et ♣-stik
 - Eller han kan rejse ♦-erne først, hvor V tager ♦ E og spiller ♣. Enten må spilfører lade V få stikket – eller han kan trumfe, men har nu kun 3 trumfer på hånden
 - Eller han kan gå på bordet på ♠B og spille ♥D - Ø falder fra, men stikker den næste ♥

Fjerne spilførers mulighed for at trumfe tabere

Overvej trumf i udspillet hvis:

- Trumffarven er præference
- Dummy har vist 2 farver og hæver i den 3 farve
- Modstanderne har offermeldt

Senere i spillet overvej at spille trumf:

- Hvis spilfører tidligt i spillet "forærer" modspillet et stik i bordets kort-farve
- Den korte trumfhånd i øvrigt bliver renonce tidligt i spillet

Skab egne trumfstik

Trumfforremmelse:

N: ♥ x x x

V: ♥ B x x

Ø: ♥ E x

S: ♥ K D T x x

Hvis det er muligt for Ø at trumfe inden der bliver trukket trumf, så brug E – det rejser et stik til makkers B

Hvis spilfører når at spille trumf fra bordet, forsvinder makkers stik

Uppercut:

N: ♠ x x x x

V: ♠ D x

Ø: ♠ B x

S: ♠ E K T x x

Hvis det er muligt for Ø at trumfe inden der bliver trukket trumf, så brug B. Det tvinger spilfører til at bruge E eller K, så makkers D giver stik

Hvis spilfører når at trække trumf, forsvinder vores stik

Vær aktiv

Når spilfører ser ud til at have mange nemme stik:

- Dummy har vist en stærk sidefarve
- 3 sans meldt på en gående minorfarve
- Hvis vores stik ser ud til at kunne forsvinde

Fx: V
♠ E 7 4 2
♥ 9 4
♦ K B 4 2
♣ T 6 5

V	N	Ø	S
	1♣	P	1♥
P	2♣	P	2♥
P	3♥	P	4♥
AP			

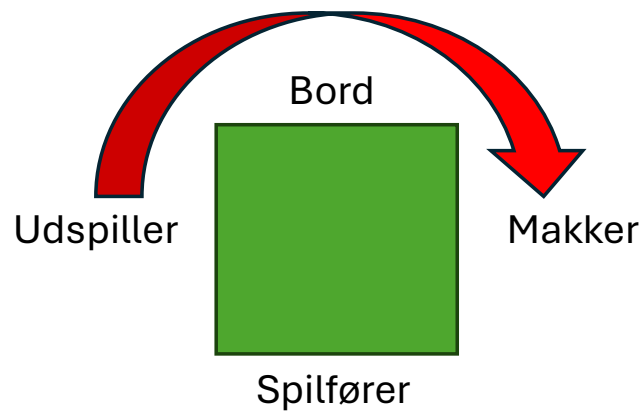
Så snart spilfører kommer ind, kan han trække trumf og lægge sine tabere på bordets ♣-farve.

Trods risikoen for at spille op i en E-D gaffel hos spilfører, er vi nødt til at prøve at rejse stik i ♦

Udspil: ♦2

Andre overvejelser

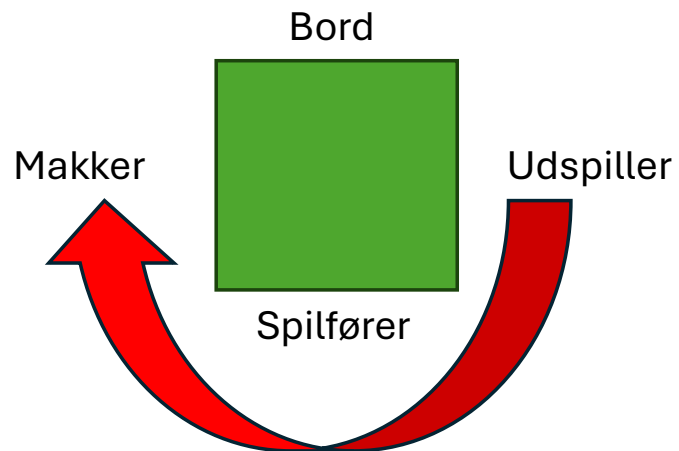
Placering:



Vi spiller over mod spilførers hånd. Altid risiko for at hjælpe spilfører.

Andre overvejelser

Placering:



Vi spiller gennem spilførers hånd – over mod bordet som vi kan se.

Vær passiv

Når ingen udspil ser attraktive ud:

- Intet tyder på en god sidefarve hos spilfører eller dummy
- Spilfører er meget stærk (2♣ åbning) og dummy meget svag
- Ingen god farve at spille ud mod 3 sans
- Udspil mod slem, hvor vi ikke umiddelbart kan rejse et stik

Lad spilfører selv løse sine problemer

Vær passiv

F.eks:

V	N	Ø	S
	P	P	1UT
AP			

	N	
	♠ K 7 5 4	
	♥ K 7	
	♦ 9 6 4 2	
	♣ B 8 4	
V		Ø
♠ D 9 8		♠ B 6 3 2
♥ D 9 8		♥ T 6 4 3 2
♦ 8 7 5		♦ E K
♣ K D 9 5		♣ 7 3
	S	
	♠ E T	
	♥ E B 5	
	♦ D B T 3	
	♣ E T 6 2	

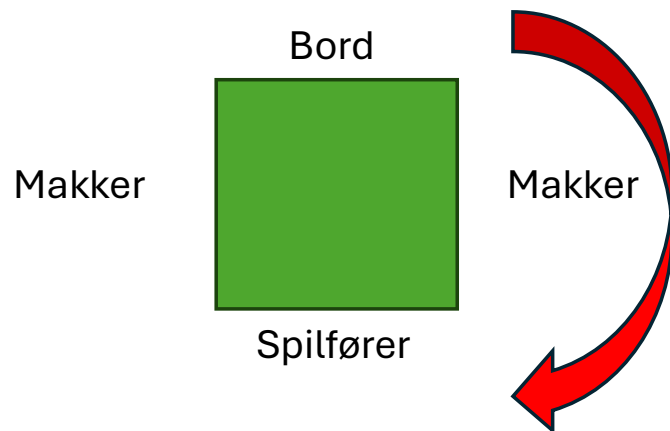
Vi aner intet om fordelingen

En passiv ♦8 i udspillet
holder formentlig spilfører i 7
stik

Alle andre udspil koster 1
eller 2 stik

Andre overvejelser

Placering:



Ofte er det godt – passivt – modspil, at sætte spilfører ind på et stik der allerede er godspillet

Nu skal spilfører igen selv løse problemerne

Modspilssignaler

I Dansk Bridge september-oktober-november 2024 har Jacob Røn 3 artikler om modspilssignaler