

Modspil:

Det gode modspil i bridge handler om, hvordan de to modspillere bedst Samarbejder for at ”besejre” modparten. Det er ofte det sværeste i bridge, fordi modspillerne ikke kan se hinandens kort og derfor skal finde en måde at kommunikere på. Det gør man blandt andet ved at have sine aftaler på plads, valget af udspil og markeringer.

Udspillet:

Udspillet er ét af de vigtigste kort i hele spillet.

Typiske retningslinjer:

Mod farvekontrakter spilles højeste kort i en sekvens (eks. D fra DB10), eller Top af doubleton (for at kunne få renonce senere).

Mod sans (NT): Det er ofte en god idé at spille ud i længste farve, ofte 4. højst.

Markeringer:

Modspillere kommunikerer ved at spille bestemte kort.

Attitudemarkering – kan jeg lide farven?

Lavt kort = jeg kan lide farven, fortsæt

Højt kort = jeg kan ikke lide farven

Længdemarkering:

Lavt – højt = lige antal

Højt – lavt = ulige antal

(eller omvendt, afhængigt af makkersystemet)

Afsmidninger:

Når du ikke kan bekende:

Smid et lavt kort i en farve, du ønsker spillet

Smid et højt kort i en farve, du ikke ønsker spillet

(kan her også bruge lavinthal kald)

Tænk som et team:

Godt modspil kræver, at du:

Forsøger at rekonstruere spilførerers hånd ud fra meldingerne

Overvejer, hvilken plan spilfører sandsynligvis har

Juster din plan med makkers udspil og markeringer

Grundprincipper:

Spil ikke tilbage i en farve, hvor du tror spilfører har en plan

Pas på med at åbne nye farver, hvis det kan give stik til spilfører'

Tælle stikkene – både dine egne og spilførerers

Prøv at undgå at blive indspillet for at give spilfører "gratis stik"

Blokering og ophævelse af blokering i lange farver