

GRUNDKURS I BRIDGE

- ETT AV VÄRLDENS STÖRSTA SPEL, SÅVÄL HEMMA SOM PÅ KLUBB ELLER INTERNET -



- Are you up for the Challenge?

Lektion 1

Introduktion och spelets grunder	3
Ett parspel	3
Spelförare, träkarl och försvarsspelare	3
Budgivning och kontrakt	4
Enklare spelteknik, två övningsexempel	5

Lektion 2

Handens värdering, fördelningar och honnörspoäng (hp)	7
Öppningsbudet 1NT	7
Delkontrakt, utgång och slam	7
Övningsexempel 1NT-öppning	8
Speltekniken i sang	8
Hålla upp och maska	9

Lektion 3

Trumfspel	10
Fördelningspoäng	11
Övningsexempel, räkna honnörs- och fördelningspoäng (fp)	11
Öppningsbudet en-i-färg och utgångsnivåer	12
Övningsexempel, val av öppningsbud	12
Svarshandens (SH) första bud, trumfstöd och stödpoäng (stp)	13

Lektion 4

Svarshandens första bud utan trumfstöd	13
Övningsexempel, SH första bud	13
ÖH andra bud med och utan trumfstöd, handtyper	14
Speltekniken i trumfkontrakt	16

Lektion 5

Försvarsspel, utspel och markeringar	17
Poängberäkning, zon och ozon straffar och dubblingar	19
Inkliv och upplysningsdubbling (UD)	20
Starka och svaga öppningsbud	21

Övningsgivar

Lektion 1 till 5	22
------------------	----

Introduktion och spelets grunder

Bridge är förmodligen världens mest omskrivna kortspel. Grundreglerna är relativt enkla medan möjligheterna är oändliga. För att spela bridge behöver du en vanlig kortlek med 52 kort och fyra personer.

Spelet inleds med att alla 52 kort delas ut till de fyra spelarna. Alla spelare får tretton kort och det första du som spelare bör göra är att sortera korten i färger och valörer.

En vanlig kortlek har fyra färger; spader, hjärter, ruter och klöver. Esset (A) är det högsta kortet. Därefter kommer kungen (K), damen (Q), knekten (J), tian (T), nian osv. ner till tvåan som är det lägsta kortet. Esset, kungen, damen, knekten och även tian kallas för honnörer. Medan nian till tvåan kallas hackor.

När alla fyra spelarna sorterat sina kort kan det t.ex. se ut så här:

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

Bridge är ett parspel där du med din partner ska samarbeta för att vinna så många spel som möjligt. För att underlätta när vi skriver om bridge brukar vi kalla de fyra spelarna för Väst, Nord, Öst och Syd. Nord och Syd spelar tillsammans mot Väst och Öst.

En omgång i bridge kallas en giv och spelas i tretton spel där alla fyra spelare i varje spel lägger varsitt kort. Varje spel om fyra kort kallas i sin tur ett stick. Den sida som spelar det högsta kortet av de fyra vinner sticket. Spelet går alltid medsols och vi spelar alltid ett kort i taget.

I exemplet ovan kan vi tänka oss att Väst börjar med klöveress. Nord spelar fyran, Öst tvåan och Syd trean. Väst har spelat det högsta kortet och vinner första sticket.

ÖV leder med 1-0 och eftersom det var Väst som vann sticket är det också han som påbörjar nästa stick.

När alla tretton kort är spelade är given över. Du får helt fritt välja vilket kort du ska spela, med ett undantag - kan

du följa färg måste du göra det. Med andra ord, börjar Väst med klöver måste alla som har klöver spela den färgen. Har du däremot inga klöver på din hand är det fritt val bland de övriga korten.

Ett parspel

I bridge är det viktigt att komma ihåg att du hela tiden ska samarbeta med din partner. Har din kompis spelat kungen finns det sällan någon vits för dig att ta esset. Även om du spelar tvåan kommer er sida vinna sticket!

I tävlingssammanhang spelas bridge med duplicerade givar, d.v.s. alla spelar samma kort. För att nästa bord ska kunna använda samma kort som ni är det viktigt att redan nu vänja sig vid att inte "samla in" ett vunnet stick.

Istället lägger alla spelare korten, med bildsidan nedåt, framför sig i en rad. Lägger du kortet horisontellt är det ett förlorat stick och lägger du det på högkant eller vertikalt är det ett vunnet stick. När ni har spelat färdigt given blir det enkelt att räkna vinnande och förlorande stick och även enkelt att samla in era egna tretton kort och stoppa tillbaka dem i facket på brickan du tog dem ifrån.



Spelförare, tråkarl och försvarsspelare

I spelet är det alltid den ena sidan som blir "anfallare". Den andrasidan blir följaktligen försvarare. Som den anfallande sidan kallas du spelförare och här kommer en av de finesser som gör bridgespelet så speciellt. Varje gång du blir spelförare kommer din partner lägga ner alla sina tretton kort på bordet fullt synliga för de tre övriga spelarna.

I bridgeböcker brukar vi alltid låta Syd vara spelförare för att det blir enklast att åskådliggöra. Så här kan en giv se ut:

Träkarl

♠ A Q 8 7

♥ Q 9 8

♦ Q J 5

♣ K 7 5

♠ J 10 9 4

♥ J 6 4 3

♦ 9 6 3

♣ 9 8

N

V Ö

S

♠ 6 5

♥ A 7 2

♦ A K 4 2

♣ Q J 10 2

♠ K 3 2

♥ K 10 5

♦ 10 8 7

♣ A 6 4 3

Spelförare

Syd har alltså blivit spelförare. Givetvis kan vem som helst bli spelförare, vem det i själva verket blir kommer vi att återkomma till senare.

Spelet startar med att motståndaren till vänster (MTV) om spelföraren, i det här fallet Väst, spelar ut ett valfritt kort. När utspelet är gjort lägger Nord ner sina kort på bordet, fyra staplar sorterade i färger och valörer. Därefter är det enbart spelföraren som sköter bordets kort. Bordet kallas "träkarl" och som träkarl är din enda uppgift att spela de kort som spelföraren begär. Som träkarl kommer du därför inte aktivt att delta i själva spelet, inte ens om du vill får du på något sätt antyda eller tala om för spelföraren vilka kort du vill att han eller hon ska spela. Spelet fortlöper sedan hela tiden medsols. I tur och ordning spelar Väst, Nord, Öst och Syd varsitt kort. Den hand som vinner sticket på-börjar nästa stick (spelet fortsätter t.ex. från Syd med i tur och ordning Väst, Nord och Öst) och så fortsätter vi tills alla tretton kort är spelade. Eftersom Syd är spelförare sköter han även om Nords kort, för att undvika att Syd måste sträckasig över bordet brukar spelföraren muntligt begära det kort han vill spela och träkarlen tar fram det och håller det framför sig.

Som spelförare har du alltid en uppgift eller ett mål. Ett typiskt mål är att ta nio stick. Lyckas du med din uppgift kommer du bli belönad med en poängsumma. Som försvarsspelare är givetvis ditt mål det motsatta, nämligen att förhindra spelföraren från att ta de nio stick han behöver. Lyckas du kommer din sida få poäng för att ni "straffar" spelföraren. Det är alltid bra att ta så många stick som möjligt, men poängsystemet premierar i första hand ditt uppsatta mål. Är det nio stick som begärts ger det t.ex. 400 poäng. Lyckas du ta tio eller elva stick kommer du få 430 eller 460 poäng, medan du får ge bort 50 poäng om du bara får ihop åtta stick. Att riskera sina begärda nio stick för att få tio eller elva stick är därför sällan en lönsam affär.

Visst kan det kännas tråkigt att vara försvarare och slåss om futtiga femtiolappar när spelföraren kan få flera hundra eller t.o.m. tusen poäng, men tävlar du i bridge jämför du dig alltid med de som har samma kort som du. Att försöka göra det bästa av situationen är därför helt avgörande och att ta två stick i försvarsspelet kan ibland vara minst lika lönsamt som att ta tio eller elva som spelförare.

Budgivning och kontrakt

Nu har vi fått ett hum om spelets grunder och fått lära oss hur själva speldelen rent tekniskt går till. Innan vi kommer fram till spelet har vi dock redan genom en budgivning bestämt vad spelförarens mål är. När vi har tittat på givar har du kanske lagt märke till att spaderfärgen alltid varit högst upp och nämnd först. Detta beror på att spadern är den högst rankade färgen. Därefter kommer i tur och ordning hjärter, ruter och klöver. Förutom de här fyra färgerna finns det även något som kallas Sang (NT). Sang har svenskan snott från franskans "sans atout" som helt enkelt betyder utan färg eller egentligen utan trumf. När vi förkortar sang skriver vi med typisk svensk bridgelogik NT som kommer från engelskans "No Trump" som också det betyder utan trumf. Sang är högre än samtliga färger. Inom budgivningen talar vi ofta om lågfärger (lå), högfärger (hö) och sang (NT). Lågfärgerna är ruter och klöver medan spader och hjärter räknas som högfärger.





Budgivningen inleds med att den som delat och är giv börjar prata. Budgivningen går precis som spelet alltid medsols och du får bara bjuda ett bud varje gång det är din tur att bjuda. Tävlings spelar du har du alltid så kallade budlådor framför dig. Istället för att muntligen t.ex. säga $1\heartsuit$, tar du fram budkortet som säger just det. Spelar du hemma eller i matsalen med några kompisar går det lika bra att säga det du vill bjuda.

Det lägsta möjliga budet är $1\clubsuit$, därefter följer $1\diamondsuit$, $1\heartsuit$, $1\spadesuit$, $1NT$, $2\clubsuit$, osv. upp till $7NT$. Att du bjudit t.ex. $1\spadesuit$ betyder att ditt mål är 7 ($1+6$) stick med spader som trumf (vad trumf är kommer vi lära oss senare). Du får aldrig backa budgivningen dvs. bjuda ett lägre bud än någon tidigare redan gjort. Om vi antar Nord just bjudit $2\spadesuit$, är det lägsta tillåtna budet $2NT$. Vill du bjuda någon annan färg måste du bjuda minst tre i den färgen. Har du ingen vilja eller lust att bjuda över kan du alltid säga pass som egentligen betyder "inget bud". En budgivning är avslutad först när tre spelare i rad har passat.

Innan vi tittar på färgspel ska vi först ägna oss åt sangspel. Att slutbudet blir $1NT$ eller $3NT$ är relativt vanligt. Att vi spelar $1NT$ betyder att vi ska försöka ta $1+6=7$ stick. Är slutbudet, eller kontraktet som det normalt kallas, $3NT$ är målet $3+6=9$ stick. Att vi spelar $7NT$ betyder följaktligen att vi ska försöka oss på att ta alla tretton sticken $7+6=13$ stick.

Den spelare som först bjudit den färg som avslutar budgivningen är alltid den som blir spelförare. Öppnar du budgivningen med $1NT$ och din partner bjuder $3NT$ är det du

som öppnat med $1NT$ som blir spelförare, även om det i det här fallet är din partner som bjöd det sista NT-budet. Är du med så långt, brukar det komma en följdfråga. Varför ska vi bjuda $6NT$ och riskera att gå straff om vi kan nöja oss med $1NT$? Jo, det är här bridgens luriga poängsystem kommer in i bilden. Vi säger att vi bjuder $1NT$ och tar tolv stick. För det kommer vi få 240 poäng. Bjuder vi istället $6NT$ och tar tolv stick blir belöningen 990 eller 1440 poäng.

Att poängen varierar så kraftigt är för att vi får bonus för vissa förbestämda nivåer. I sangspel är de bonusnivåerna $3NT$, $6NT$ och $7NT$. Att bjuda fyra eller $5NT$ är därför tämligen meningslöst, eftersom det ger exakt lika mycket betalt om du bjuder $3NT$ och tar tio eller elva stick.

Enklare spelteknik

Som spelförare är det mycket att tänka på. När träkarlen kommer ner är det första du gör, efter att ha tackat din partner, att räkna dina absolut säkra stick.

Vi tar ett par exempel:

Du är spelförare i $1NT$ (sju stick $1+6$), Väst spelar ut $\spadesuit K$ och det här är vad du ser när din partner har lagt ner sin träkarl:

	♠ 9 6 5									
	♥ K J 5									
	♦ 8 6 4 3									
	♣ Q J 7									
♠ K										
	<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>V</td><td></td><td>Ö</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		V		Ö		S	
	N									
V		Ö								
	S									
	♠ A 7 4									
	♥ A Q 4 2									
	♦ T 9 5									
	♣ A K 2									

Vi börjar alltid med att räkna våra säkra stick. I spader har vi ett stick, esset. I hjärter har vi fyra säkra stick, ess, kung, dam och knekt. I ruterfärgen har vi inget, medan klöverfärgen ger tre stick. Visserligen har vi alla de fyra högsta korten i klöver, men i sangspel kommer vi aldrig kunna få fler stick i en färg än vad vi har kort på den längsta handen. Summerar vi våra säkra stick blir det åtta, $1+4+0+3=8$.

Eftersom $1NT$ innebär att vi ska ta sju stick verkar allt vara frid och fröjd. Vi vinner utspelet med esset och börjar hämta hem våra vinnare. En bra strategi när du ska ta dina vinnare i en färg är att börja med den "korta handens honnörer". I det aktuella exemplet betyder det att när vi spelar hjärterfärgen ska vi börja med tvåan till bordets knekt. Därefter spelar vi kungen (återigen honnören från den handen där vi har minst kort) och lägger fyran på handen. När vi till sist spela hjärter fem från träkarlen kan vi utan

problem ta för handens ess och dam. Om vi istället börjat med hjärteress skulle det kunna bli problem. Vi lägger femman från bordet och spelar sedan hjärter till kungen. När vi tar för hjärterknekt och lägger lågt från handen är vi inne på bordet. Eftersom vi alltid börjar spelet från den hand som vann senaste stick innebär det att vi nu måste använda en annan färg som transport tillbaka till handen för att kunna ta vår hjärterdam. Just den här gången hade vi enkelt kunna komma tillbaka till handen i klöver eller spader, men det är inte alltid den möjligheten finns.

Vi antar nu att du är spelförare i 3NT (nio stick 3+6), Väst spelar ut ♣Q och så här ser det ut::

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

Räknar du dina säkra stick får du fyra i hjärter, visserligen har du den här gången alla de sex högsta korten i färgen, men som sagt, du kan aldrig få fler stick än vad du har kort på längsta handen. Ett i ruter (esset) och två i klöver (ess och kung). Totalt har vi sju säkra stick. Eftersom vi behöver två till för att få hem de nio vi har begärt måste vi se oss om efter möjligheter till extrastick. I lågfärgerna (klöver och ruter) ser det glesst ut, men i spader ser det bättre ut.

Kan vi få motståndarna att ta för sitt ess bör vi kunna få tre stick i den färgen. Vi vinner utspelet och spelar spaderknekt. Vi börjar återigen med honnörerna från den "korta handen". Vi frispelar den långa handens honnörer och underlättar för oss själva när vi senare ska ta hem färgen. Kom ihåg att ett stick alltid börjar från den hand som vann det föregående.

Det är viktigt att vi inte faller för frestelsen att ta för våra höga stick i sidofärgerna innan vi ger oss på spaderfärgen. Börjar vi med att ta hem de höga gubbarna i lågfärgerna innan vi spelar spader kommer motståndarna ha en massa höga stick att ta när de kommer in på spaderess. Att vi godspelat spaderfärgen kommer inte längre ha någon betydelse eftersom försvaret hinner först till fem eller sex stick.

Som försvarsspelare i spel utan trumf är tekniken ungefär den samma.

Vi antar att kontraktet är 3NT. Som Väst ska du spela ut med följande hand:

♠ Q J 10 9 8	
♥ A K	
♦ K T 9	
♣ 9 8 4	

Vilket kort väljer du?

Det finns alltid många olika saker att ta hänsyn till när du ska spela ut, men precis som det gäller för spelföraren är det ofta bra att vänta med sina säkra stick och istället försöka godspela de långa färger vi har. Normalt kommer du i ett senare skede få för dina ess och kungar i alla fall. Det viktiga för dig med den här handen är att du hinner få för dina spader, innan spelföraren hinner godspela sina hjärter och ruter. Hela given kan t.ex. se ut så här:

♠ K 7 3 2		
♥ 7 3		
♦ Q 7 4		
♣ K Q 5 2		
♠ Q J 10 9 8		♠ 6 5
♥ A K		♥ 6 5 4 2
♦ K T 9		♦ J 6 5 2
♣ 9 8 4		♣ T 6 3
♠ A 4		
♥ Q J T 9 8		
♦ A 8 3		
♣ A J 7		

Börjar Väst med spader har spelföraren inte någon möjlighet att godspela sin hjärterfärg innan Väst godspelat sin spaderfärg. Skulle Väst bli ivrig och direkt ta för ess eller kung i hjärter får Syd lätt ihop tio stick.





Handens värde

En giv i bridge startar som sagt alltid med budgivning. Budgivningen fastställer ett kontrakt som ni sedan gör upp om i själva speldelen. Vi tänker oss att Syd är giv och därmed är först att bjuda.

Syds tretton kort ser ut så här:

♠ AK64 ♥ QJ7 ♦ AQ84 ♣ 82

Har vi en bra eller en dålig hand? Det finns flera olika sätt att göra en värdering av en hand. Den absolut vanligaste är poängmetoden. Vi brukar räkna poäng för de fyra högsta korten i varje färg. Poängen kallas honnörspoäng (hp) och så här ser värderingen ut:

Esset	4 poäng (hp)
Kungen	3 poäng (hp)
Damen	2 poäng (hp)
Knekten	1 poäng (hp)

Innan budgivningen startar och efter att vi sorterat korten summerar vi handens honnörspoäng. I exemplet ovan har Syd fått 16 hp. AK i spader är sju, QJ i hjärter är tre och AQ i klöver är sex. $7+3+6=16$ hp.

Det finns fyra färger med tio hp i varje ($4+3+2+1=10$), totalt $10*4=40$ hp. Eftersom det är fyra spelare kommer en genomsnittlig hand innehålla runt 10 hp. Har vi fler än 10 hp kan vi därför anse oss ha en ganska bra hand. Ju fler hp vi har, desto högre hoppas vi kunna spela.

Förutom att räkna våra hp brukar vi också direkt bestämma oss för vilken handtyp vi har. Det finns tre olika handtyper; balanserade händer, semibalanserade och obalanserade händer. En jämn hand kan se ut på tre sätt:

- 5332 Alltså fem kort i en färg, tre kort i två färger och en färg med två kort.
- 4432 Här har vi två fyrkortsfärger, en trekortsfärg och en tvåkortsfärg.
- 4333 Den allra jämnaste fördelningen. Vi har en fyrkortsfärg och tre kort i de övriga tre färgerna.

Händer med en kortfärg dvs. högst ett kort i en färg kallas ojämna och övriga handtyper som varken innehåller en kortfärg eller är någon av de jämna är semibalanserade, t.ex. 5422 eller 6322.

Öppningsbudet 1NT

Vi har nu lärt oss ett enkelt och bra sätt att värdera vår hand. Har vi 13 poäng eller fler ska vi öppna budgivningen, har vi färre säger vi pass.

Det kanske allra vanligaste öppningsbudet är 1NT. Öppnar vi med 1NT betyder det att vi har 15-17 hp och en jämn hand. Vi tar exemplet från tidigare där Syd var giv och fått följande kort:

♠ AK64 ♥ QJ7 ♦ AQ84 ♣ 82

En perfekt hand för öppningsbudet 1NT. Vi har 16 hp och en balanserad hand! Att vi inte har gubbar i alla färger är mindre viktigt.

Delkontrakt, utgång och slam

Budgivningens mål är att försöka få in så många poäng som möjligt till den egna sidan. Ju högre vi bjuder och ju fler stick vi tar, desto fler poäng kommer vi få. När slutbudet eller kontraktet är bestämt vet vi vad som gäller. Det finns tre förutbestämda nivåer. Delkontrakt är den lägsta typen. I sangspel kallas 1NT och 2NT delkontrakt. Nästa nivå är utgång, bjuder vi oss till 3NT ökar insatsen och vi får bonus om vi klarar att ta de nio stick som krävs. Den tredje nivån är lillslam. Bjuder vi 6NT ska vi ta tolv stick, lyckas vi med det får vi, förutom utgångsbonusen, även en bonus för lillslam. Allra högst upp finns storslam, bjuder vi 7NT och tar alla stick kommer vi förutom bonusarna för utgång och lillslam även få ytterligare poäng för det trettonde sticket.

Hur vet vi hur högt vi kan bjuda? Eftersom det i slutändan gäller att ta så många stick som möjligt är tabellen nedan bara en fingervisning, men trots det fungerar den ofta förvånansvärt bra.

Så här många kombinerade (du och din partner tillsammans) poäng (hp) krävs för de olika bonusnivåerna:

3NT	25 hp
6NT	33 hp
7NT	37 hp

Övningsexempel

Vi tar fyra exempel. Din partner har öppnat med 1NT (15-17 hp) och du har fått följande kort, vad vill du bjuda?

- A. ♠ QJ62 ♥ T52 ♦ AT6 ♣ 872
 B. ♠ KQ6 ♥ 952 ♦ AK3 ♣ T872
 C. ♠ 842 ♥ AK5 ♦ Q952 ♣ 742
 D. ♠ AK7 ♥ QJ73 ♦ AJ8 ♣ KT3

A. Passa! Din partner har högst sjutton hp, tillsammans har vi som mest 24 hp och eftersom vi aldrig kan ha de 25 som krävs för 3NT säger vi pass. Även om vi förmodligen har hyggliga chanser att ta åtta stick och klara 2NT finns ingen anledning att bjuda det, vi får ingen bonus för 2NT och när utgång inte är aktuellt försöker vi stanna så lågt som möjlig för att inte riskera gå straff i onödan.

B. Bjud 3NT! I andra exemplet har vi tolv hp. Tillsammans med partnern har vi mellan 27 och 29 hp. Mer än vad som normalt krävs för 3NT, men inte nog för slam.

C. Bjud 2NT! Nu är läget mer oklart. Vi har nio hp, har partnern 16-17 räcker det oftast till 3NT. Har han eller hon 15 hp kommer det normalt inte räcka. Budet 2NT är en in-
vit till partnern. Har partnern 16-17 hp kommer vi hamna i 3NT. Med femton poäng passar partnern och vi får spela 2NT och hoppas att det går hem.



D. Bjud 6NT! Våra arton hp tillsammans med partnerns 15-17 gör att vi gemensamt har mellan 33 och 35 poäng. Vi har styrka nog för lillslam, men inte för storslam.

Speltekniken i sang

När du som spelförare får upp din träkarl bör du alltid ta en paus och fundera. Du ska alltid försöka göra en spelplan. Ett enkelt och bra sätt är att ställa sig tre frågor:

- Hur många säkra stick har jag?
- Var kan jag få extrastick?
- Finns det några faror?

Ett exempel. Vi är som Syd spelförare i 3NT, Väst spelar ut ♥Q och så här ser det ut:

	♠ 7 5 3 2									
	♥ A K									
	♦ A Q T 3									
	♣ 7 5 3									
♥ Q	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>V</td> <td></td> <td>Ö</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		V		Ö		S	
	N									
V		Ö								
	S									
	♠ K Q 8									
	♥ 8 7									
	♦ K J 8 4									
	♣ A 9 4 2									

Vi får upp träkarlen och ska göra en spelplan. Steg ett är att räkna våra säkra stick. Vi har två i hjärter, fyra i ruter och ett i klöver. Vi saknar två stick och behöver därför se oss om efter extrastick. Möjligheterna till fler stick är dåliga i alla färger utom spader. Vårt mål blir därför att försöka skapa de två stick vi saknar i den färgen. Hur ska vi spela spaderfärgen för att ge oss bäst chans? Eftersom det är två stick som krävs duger det inte att spela spaderkung från handen. Försvaret kommer vinna sticket med esset och fortsätta med hjärter. Visserligen är vår spaderdam nu stor, men vi har bara ett extrastick och försvaret kommer kunna ta minst fem stick så fort de kommer in spelet igen. Vad vi istället ska göra är att spela spader från bordet. Vi spelar "från svaghet mot styrka". I stick två spelar vi ♠2 från bordet. Läger Öst lågt tar vi damen eller kungen från handen. Vinner vi sticket spelar vi in bordet i ruter och spelar en ny spader mot handen. Samma visa igen, lägger Öst lågt provar vi vår andra honnör, spelar Öst esset lägger vi givetvis åttan från handen. Vi har med det rekommenderadespelsättet ökat våra chanser till två spaderstick från nära 0 till 50 %, vad vi hoppas på är att Öst har esset. Skulle Väst ha spaderess är det sannolikt att vi går straff, men vi har ändå gjort så gott vi kunnat.



Hålla upp och maska

Vi tar ett andra exempel. Du har återigen blivit spelförare i 3NT och Väst spelar ut spaderkung, så här ser det ut:

♠ 8 2
 ♥ A K 2
 ♦ A Q T 7 4
 ♣ 7 5 3

♠ K

N
V Ö
S

♠ A 7 4
 ♥ 8 7 3
 ♦ J 9 8 3
 ♣ A K 4

Vi börjar alltid med att tacka partnern och räknar därefter våra säkra stick. I spader har vi ett säkert stick esset, i hjärter har vi två, i ruter ett och i klöver två stick. Totalt har vi sex säkra stick.

Eftersom vi ska ha nio stick för att gå hem i 3NT behöver vi tre extrastick.

Fråga två blir: Var finns möjligheter till extrastick? I spader ser det omöjligt ut att få mer än det säkra stick vi redan räknat, likaså i hjärter. I ruter ser det däremot bättre ut. Ger vi bort stick till ruterkung borde vi kunna få extrastick i den färgen, vi har alla höga kort utom just kungen och eftersom vi har fem ruter på bordet borde den färgen ge minst fyra stick. Med fyra ruterstick, ett i spader, två i hjärter och två i klöver har vi de nio som krävs. Vi har en spelplan!

Vi har svarat på fråga två och går vidare till fråga tre: Finns det några faror? Ja, kanske, Väst har spelat ut vår svagaste färg spader. Eftersom vi räknat med att eventuellt behöva ge bort till ruterkung finns risken att försvaret hinner ta fyra spaderstick och ruterkung innan vi har tagit våra nio. Att vi har stick i överflöd hjälper knappast om motståndarna redan tagit fem när vi får komma in i spelet.

Finns det något sätt att gardera sig mot den här utvecklingen? Ja, kanske igen. Vad vi kan göra är att släppa första stick. Väst fortsätter säkert med spader och vi fullföljer planen genom att krypa en andra fång. En tredje spader måste vi vinna med esset. Från bordet sakar vi en klöver. Absolut inte en ruter eftersom det är den färgen vi har bestämt oss för att godspela. Vad vi har åstadkommit genom att krypa på spadern två gånger visar sig senare när vi spelar ruter. Efter tre spelade stick ser det ut så här:

♠ ---
 ♥ A K 2
 ♦ A Q T 7 4
 ♣ 7 5

N
V Ö
S

♠ ---
 ♥ 8 7 3
 ♦ J 9 8 3
 ♣ A K 4

Vi har vunnit ett stick och ÖV två. Vi är inne på handen och ska ge oss på ruterfärgen. Vem hoppas vi ska ha ruterkung? Väst! Har Väst ruterkung kommer vi kunna ta fem ruterstick om vi spelar rätt. Vi tänker oss att vi spelar ruternio från handen (knekten eller åttan går lika bra, alla våra kort är "lika höga" eftersom vi bara saknar kungen). Läger Väst lågt lägger vi trean från bordet. Skulle Väst spela ruterkung tar vi givetvis esset och kan enkelt ta fem ruterstick. Får vi för ruternian fortsätter vi med att spela ruter från handen och upprepar samma procedur. Läger Väst kungen tar vi esset och följer Väst med en liten ruter nöjer vi oss med sjuan från bordet.

Vad vi just gjort kallas för att "maska" på bridgespråk. Vi hoppas på att en honnör ska sitta i "gapet". Det viktiga är precis som tidigare att vi spelar "från svaghet mot styrka". Måste vi spela ruter från bordet fungerar det inte alls lika bra. Tar vi för esset kommer Väst lägga liten och spelar vi damen från bordet kommer Väst vinna sticket med kungen.

Att en mask ska fungera är 50 %, antingen så har Väst kungen eller så har Öst den. Spelar vi ruterdam från träkarlen spelar det inte längre någon roll vem som har kungen. Oavsett kommer vi förlora stick. Vi har alltså ökat

våra chanser från 0 % till 50 % genom att maska över Väst!

Åter till exemplet. Vi spelade ruternio från handen och maskade genom att följa med en liten då Väst la lågt. Den här gången var det Öst som hade kungen. Så här såg hela given ut:

♠ 8 2
♥ A K 2
♦ A Q T 7 4
♣ 7 5 3

♠ K Q J T 3
♥ 9 6 5
♦ 6 2
♣ J T 8

N
V Ö
S

♠ 9 6 5
♥ Q J T 4
♦ K 5
♣ Q 9 5 2

♠ A 7 4
♥ 8 7 3
♦ J 9 8 3
♣ A K 4

Nu blir det tydligt varför det var så viktigt för oss att krypa på de två första spaderspelen. Öst kommer visserligen in på ruterking, men eftersom vi har hållit upp spadern två gånger kommer Öst inte ha några spader kvar att spela när han kommer in på ruterking. Vinner vi första eller andra spadern kommer Öst spela spader inne på ruterking. Försvaret kommer ta fem stick; fyra spader och ruterking innan vi hunnit ta våra nio stick. Som ofta är det bra att vänta med de säkra sticken tills vi godspelat de färger vi inte har helt säkra stick i. Målet är att ta nio stick, inte nödvändigtvis de nio första!

Trumpspiel

Varje gång budgivningen avslutas med ett färgbud, till skillnad från sang, kommer vi spela med den färgen som trumf. Trumffärgen kommer vara högre än de andra färgerna och varje gång du inte har några kort kvar (är renons, som det kallas på bridgespråk) i den färg som spelas kan du istället välja att spela en trumf. Är hjärter trumf kommer hjärter tvåta sticket även om utspelshanden har spelat spaderess. Med många trumf kommer du ibland kunna ta många stick utan att ha så väldigt bra kort i de andra färgerna.

Men, kom ihåg! Reglerna i färgspel är de samma som i sangspel. Kan du följa färg, måste du göra det. Har utspels-handen spelat spaderess och du har en spader på handen måste du spela den, även om du hellre skulle vilja vinna sticket med en liten trumf.

När vi spelar trumfkontrakt ska vi alltid sträva efter att ha fler trumf än motståndarna, ju fler trumf vi har, desto bättre kommer det normalt sett gå. En bra trumffärg bör bestå av minst åtta kort. Har vi åtta trumf tillsammans har motståndarna fem, det finns ju tretton kort i varje färg.



Vi sitter på Syds plats och ska spela 4♠, målet är att ta tio stick ($4+6=10$), så här ser det ut:

♠ A Q 3 2
 ♥ 9 7 3
 ♦ Q 7 4
 ♣ K Q 5

♠ K J T 8 4
 ♥ 4
 ♦ A K J 2
 ♣ J T 3

Utspelet är ♥A. Alla måste följa färg och Väst vinner första stick. I andra stick fortsätter Väst med hjärterkung. Bordet och Öst följer färg, men Syd har slut på hjärter och kan därför vinna sticket med en liten spader! När vi vinner stick, som börjat i en annan färg, med en trumf kallas det att stjäla, vi snor helt enkelt sticket!

Efter att ha vunnit andra stick bör Syd "trumfa ut". Att trumfa ut betyder att du spelar så många varv trumf som krävs för att motståndarnas trumf tar slut. När vi tillsammans har nio trumf har motståndarna fyra (det finns tretton kort i varje färg). Syd spelar därför en trumf till esset och fortsätter, men en andra trumf till handens knekt eller kung. Om båda motståndarna bekänner båda gångerna är trumfen slut och Syd kan avbryta spaderspelandet. Skulle Väst eller Öst saka andra gången finns det fortfarande en trumf kvar och en tredje rond spader krävs nu för att fullborda uttrumfningen.

Att försöka hålla reda på de kort som gått är något som krävs om du vill bli en duktig bridgespelare. Speciellt viktigt är att du som spelförare håller reda på hur många trumf som finns kvar.

När trumfen är slut kan Syd i lugn och ro hämta hem sina vinnare i ruter. Försvaret kommer få för klöveress, men Syd kommer därefter ta resten eftersom han fortfarande har trumf kvar på handen att stjäla hjärter med. Skulle Syd göra misstaget att spela ruter innan han drar ut motståndarnas trumf finns risk att Öst eller Väst kommer kunna stjäla en av ruterhonnörerna med en liten trumf. Detta är anledningen att du som spelförare i trumfkontrakt alltid bör överväga att vid första bästa tillfälle dra ut motståndarnas trumf. Däremot är det oftast helt fel att spela fler ronder trumf än vad som krävs. Skulle Syd i exemplet få för sig att ta samtliga sina trumf innan han spelar ruter och klöver riskerar han att gå straff eftersom han inte längre kommer ha några trumf att stjäla hjärter med när försvaret kommer in på klöveress.

Tekniken är annars ungefär den samma som i sangspel. Godspela de färger du måste förlora stick i innan du tar för dina säkra vinnare i sidofärgerna. Den stora skillnaden i trumfspel är att du vid första bästa tillfälle bör överväga att ta bort motståndarnas trumf för att inte riskera att de får stjäla dina vinnare i sidofärgerna.

I exempelgiven klarar NS hela elva stick i ett spaderkontrakt, medan det i bästa fall kommer att bli sju stick i sang (det är försvaret som börjar spelet och de har minst fem hjärterstick och klöveress). Med många trumf siktar vi på färgspel hellre än sang.



Fördelningspoäng (FP)

Vi har lärt oss vad som krävs för öppningsbudet 1NT (15-17 hp och en jämn hand). Eftersom vi även har nämnt att vi bör öppna budgivningen med runt 12-13 poäng blir det många händer som ska öppnas med ett annat bud. Med 13-21 poäng öppnar vi alltid med en i vår längsta färg (utom med just de händer som lämpar sig för sangbud).

Att det står poäng och inte hp är för att vi med ojämna händer brukar lägga på några poäng för att vi har långa färger. Istället för att ge pluspoäng för långfärger väljer vi att räkna poäng för våra korta färger (i slutändan blir det ungefär samma sak, har vi en lång färg kommer vi vara kort i någon annan). Poängen kallas fördelningspoäng (fp) och tabellen ser ut så här:

Inga kort i en färg (renons)	3 fp
Ett kort (singel)	2 fp
Två kort (dubbelton)	1 fp

Summerar vi hp och fp och kommer upp i 13 hfp (honnörs- och fördelningspoäng) ska vi öppna budgivningen. Med 10 hp eller färre bör vi överväga pass trots att vi kommer upp i 13 hfp, anledningen är att vi riskerar att komma för högt med två ojämna händer som inte passar ihop, dvs. händer där vi inte har någon gemensam trumf på minst åtta kort. Det hela är ganska logiskt. Har vi kortfärger, men inte några trumf kvar är det ganska poänglöst eftersom vi inte längre har någon möjlighet att stjäla. Med jämna händer undviker vi helt att räkna fp när vi öppnar. Anledningen är att vi ofta kommer att spela NT och utan möjlighet att stjäla är det inte något större vits att ha få kort i en färg. Däremot kan det fortfarande vara bra att ha långa färger.

Övningsuppgift:

Hur många hfp har du på de olika händerna? Vilken hand vill du helst ha?

- A. ♠ KQJT9532 ♥ 8 ♦ AKQT ♣ 4
- B. ♠ KJ62 ♥ Q52 ♦ KQ54 ♣ A3
- C. ♠ K ♥ AQJ753 ♦ 8765 ♣ K2
- D. ♠ KQT9 ♥ AT ♦ KJT9 ♣ QT9

A. 19 hfp. Vi har femton hp och fyra fördelningspoäng.

B. 16 hfp. Andra handen innehåller 15 hp och en fp.

C. Totalt 14 hfp. I tredje exemplet har vi 13 hp och 3 fp. Att räkna dubbla poäng för spaderkungen är däremot inte rättvist. Honnörer i långa färger är oftast bättre än i korta och därför nöjer vi oss med att räkna rena honnörs-poäng när vi har en honnörs-singel (undantaget är esset som vi räknar fullt värde för även om det skulle råka vara singel).

D. I det sista exemplet har vi precis samma fördelning och precis samma honnörer som i andra exemplet. Den här handen är dock bättre. Anledningen är att vi har alla mellankort (tior och nior), medan andra exemplet bara innehåller småkort. Räknar vi strikt hfp blir det 16 hfp även för denna hand.

Slutligen kan sägas att den första handen är klart starkast. Oavsett vad partnern har att hjälpa till med kommer vi ofta kunna ta tio stick med spader som trumf. De andra händerna är svårare att säga någonting om, här beror det helt och hållet på vad din partner har för kort.

Öppningsbudet en-i-färg och utgångsnivåer

Som vi tidigare konstaterat ska vi, förutom med sanghänder, alltid öppna med vår längsta färg.

Har vi två lika långa färger gäller följande:
Med två femkortsfärger öppnar vi med den högsta färgen.
Har vi två fyrekortsfärger öppnar vi i första hand med hjärter. Har vi inte hjärter prioriterar vi spader och med båda lågfärgerna (ruter och klöver) är valet fritt, vanligast är att du öppnar med din bästa lågfärg.

Det finns även ett specialfall när vi har tre fyrekortsfärger, dvs fördelningen 4-4-4-1. Den här handen anses svår-bjuden och har därför fått ett eget namn, "marmic". Med 4-4-4-1 öppnar vi med lägsta fyrekortsfärgen i hopp om att partnern ska bjuda en av våra andra färger.



Anledningen till att vi valt detta upplägg är att högfärgerna (spader och hjärter) är viktigare. När vi lärde oss bonusnivåerna för sangspel var det 3NT som gällde för att få utgångsbonus. I färg är det annorlunda. I högfärg är det 4♠/♥ som gäller medan det krävs 5♦/♣ för att få utgångsbonus i lågfärg. För slam gäller samma bonusnivåer som i sang, 6 eller 7 oavsett färg eller sang ger slambonus.

I tabellform ser bonusnivåerna ut så här:

Utgång	Lillslam	Storslam
3NT, 25hp	6NT, 33 hp	7NT, 37 hp
4♥/♠, 25 hfp	6♥/♠, 33 hfp	7♥/♠, 37 hfp
5♣/♦, 28 hfp	6♣/♦, 33 hfp	7♣/♦, 37 hfp

För utgång i högfärg krävs alltså ca 25 hfp (och en trumf-färg på minst åtta kort). För utgång i lågfärg måste vi ta elva stick och därför krävs något mer ca. 28 hfp. Att det krävs så mycket poäng gör att vi först och främst siktar på sangspel när vi har en gemensam lågfärg. Det är ofta enklare att ta nio stick utan trumf än att ta elva stick med en lågfärg som trumf!

Du ska nu få fem händer, vad blir ditt val av öppningsbud?

- A. ♠AQ87 ♥KQ87 ♦QT2 ♣82
- B. ♠AK62 ♥AQ83 ♦KT3 ♣J4
- C. ♠8 ♥AKQ8 ♦T9753 ♣AJ3
- D. ♠AQ875 ♥AQJ72 ♦82 ♣J
- E. ♠KJ8763 ♥8 ♦AJ764 ♣T

A. I♥. Du har en jämn hand med 13 hp. Vi är inte starka nog för 1NT och vi öppnar därför med vår längsta färg. Med fyra kort i hjärter och spader blir valet I♥. Tanken är att partnern ska kunna bjuda I♠ på lägsta nivå. Öppnar vi med I♠ måste partnern bjuda 2♥ för att vi ska kunna enas om den färgen som trumf.

B. 1NT. Vi har visserligen fyra kort i både hjärter och spader, men då handen i övrigt passar för öppningsbudet 1NT väljer vi alltid det.

C. I♦. Hjärterfärgen är starkare, men vi prioriterar alltid vår längsta färg.

D. I♠. Med 5-5 bjuder vi vår högsta färg. Tanken är att vi nästa gång det blir vår tur, ska kunna bjuda hjärterfärgen.

E. Pass! Vi har 13 hfp, men med färre än 10 hp väljer vi ändå pass. Trots att vi passar första gången det är vår tur, betyder det inte nödvändigtvis att vi kommer passa resten av budgivningen. Skulle partnern t.ex. bjuda spader eller ruter kommer vi förmodligen kunna spela högt i någon av dessa färger.

Svarshandens (SH) första bud, trumfstöd och stödpoäng (stp)

Hur ska vi då göra när partnern redan öppnat budgivningen? Eftersom någon som öppnat med en i färg kan ha allt mellan 13 och 21 poäng måste vi själva vara beredda att bjuda på betydligt sämre kort än vi gör när vi öppnar själva. Skulle vi passa med 7-8 poäng när partnern har 21 kommer vi missa en massa utgångar (3NT/4h/5lå). Den undre gränsen för ett svarsbud är därför sex poäng. Första prioritet för SH är att visa äkta trumfstöd i högfärg. Ju fortare vi enas om en trumffärg, desto enklare blir den fortsatta budgivningen. Har vi hittat en gemensam högfärg kommer den fortsatta budgivningen enbart handla om hur högt vi ska spela. Öppnar din partner med 1♠/♥ och vi har fyra eller fler kort i stöd ska vi alltid höja färgen till en lämplig nivå.

Förutom dina vanliga hfp får du även räkna en extrapoäng för varje trumf över åtta som du vet att ni gemensamt har. Har du själv fem trumf, sju honnörs-poäng och två fördelningspoäng kommer du upp i 10 stödpoäng (stp) (7 hp + 2fp + 1 extra för den nionde trumfen). Beroende på hur många poäng du själv har ser ditt bud med trumfstöd ut som följer:

2hö	6-9 stp, enkelhöjning, partnern bjuder bara vidare om han är stark
3hö	10-12 stp, stark invit till 4hö
4hö	Inte slam! Många trumf, få hp
2NT*	13+ stp

2NT-budet är något som finns till för att underlätta slamundersökningen. Eftersom visjälva har 13 stp och partnern ska ha 13 hfp för sin öppning vet vi att vi ska spela minst utgång.

Generellt för all budgivning i bridge gäller att ju mer utrymme vi har desto enklare blir det att bjuda. Vi försöker därför undvika onödiga hopp när vi fortfarande inte vet exakt vad vi vill. Vet vi däremot vad vi vill spela gäller det motsatta. Här bjuder vi så fort som möjligt till den lämpliga nivån. Ett bra exempel på det sistnämnda är när partnern öppnat med 1NT. Eftersom vi redan vet så pass mycket om dennes hand kan vi ofta direkt bjuda det vi tror på.

SH första bud utan trumfstöd

Partnern har öppnat med en i färg, har vi trumfstöd visar vi det direkt. Saknar vi trumfstöd måste vi däremot bjuda en egen färg. Eftersom vi även här måste ta hänsyn till att partnern kan vara stark är den undre gränsen för ett svarsbud även här sex poäng. Vad som däremot skiljer sig är att när vi själva bjuder en ny färg är också vi obegränsade uppåt. För SH gäller i princip samma regler som för ÖH, har vi två femkortsfärgerväljer vi den högre och med två fyrkortsfärg prioriterar vi högfärgerna och då i första hand hjärtern.

Bjuder vi en ny färg tvingar vi alltså vår partner att bjuda vidare, för att vi inte alltför ofta ska komma för högt har vi bestämt att det krävs 12 poäng för att bjuda en ny färg på tvåtricknivån. Har partnern t.ex. öppnat med 1] går det bra att bjuda 1[på sex poäng, vill du däremot bjuda 2} krävs 12 poäng eftersom du i så fall måste upp en "nivå". Det här leder till att du ganska ofta kommer att tvingas bjuda "nödbudet" 1NT. Utan bjudbar färg på entricksnivån, utan trumfstöd och med 6-11 poäng måste du ju bjuda något. Om öppningsbudet 1NT är väldefinierat är svarshandens 1NT-bud betydligt mer oklart. Det kan innehålla både singel och långa färger som SH helt enkelt är för svag för att bjuda.

Svarshandens bud utan trumfstöd:

en-över-en	6+ poäng
1NT	6-11 poäng
Två-över-en	12+ poäng

Övningsexempel:

Partnern har öppnat med 1♥, vad blir ditt val av svarsbud?

- A. ♠ AQT82 ♥ 8732 ♦ 82 ♣ 74
- B. ♠ A4 ♥ 98 ♦ KT3 ♣ QT9642
- C. ♠ 76 ♥ AQ82 ♦ AK982 ♣ Q7
- D. ♠ QJ82 ♥ 54 ♦ KJT87 ♣ 53
- E. ♠ 4 ♥ K832 ♦ AQ87 ♣ T975





A. 2♥. 6-9 poäng och trumfstöd. Även om spaderfärgen är bättre visar vi alltid trumfstöd till en högfärg.

B. 1NT. Med nio hp är vi inte starka nog för att bjuda klöverfärgen på tvåläget (två-över-en). Eftersom vi med 6+ hp måste bjuda något blir valet 1NT.

C. 2NT. Vi har trumfstöd och fler än 13 poäng. 2NT är krav till utgång och talar om att vi ska spela hjärter, frågan är nu bara på vilken nivå. Har partnern bra kort kan det räcka till 6♥ eller tom 7♥, mot en minimal öppning hamnar vi så småningom i 4♥.

D. 1♠. Normalt bjuder vi våra längsta färger först, men som här när vi inte har styrka nog för att bjuda "två-över-en" får vi istället bjuda spaderfärgen. Ny färg på entricksnivån kräver bara sex poäng.

E. 3♥. Med 11 stödpoäng (nio hp och två fp) har vi lagom bra för att invitera till utgång. Öppningshanden kommer säga pass med minimum och bjuda 4♥ med lite extra för sin öppning.

Öppningshandens andra bud

Du har öppnat budgivningen och din partner har svarat. Andra gången det är vår tur att bjuda ska vi försöka

beskriva vår hand. Precis som för SH är vår första prioritet att visa trumfstöd. Vi tänker oss att budgivningen inletts 1♥-1♠; och det är vår tur att bjuda för andra gången. Ser här ser vår hand ut:

♠ AK82 ♥ KQT87 ♦ K82 ♣ 8

Vi har öppnat budgivningen med 1♥ och har trumfstöd i spader, dvs. vi vet att vi har minst åtta spader ihop och att det är den färgen vi ska spela. Hur går vi nu vidare?

Med en vanlig öppningshand 13-15 stp bjuder vi 2♠. Vi har redan öppnat budgivningen och att bjuda högre är inte aktuellt. Tänk på att vi redan tvingat vår partner att bjuda med så lite som 6 hfp. Skulle partnern vara stark själv kan han eller hon alltid bjuda igen. Vi berättar vad vi har och hoppas att partnern bättre kan bedöma situationen med ledning av den informationen. Med bättre kort ca 16-18 hfp bjuder vi 3♠ och skulle vi ha 19-21 går vi direkt till 4♠. Med så starka kort räcker de 6 poäng partnern redan lovat för att vi ska vilja spela utgång.

Med den aktuella handen är 3♠ lagom. Vi har femton hp och två fördelningspoäng. 17 stp gör att vi hamnar i intervallet 16-18 stp. Med dåliga kort kommer partnern säga pass, med lite extra kommer partnern bjuda utgång, 4♠, och skulle partnern ha 15-16 poäng kan till och med slam bli aktuellt. Vilket det blir vet vi inte när vi bjuder 3♠,

det viktiga är att vi talar om vad vi har och låter partnern ta nästa beslut.

Med trumfstöd ser den fortsatta budgivningen ut så här efter 1x- 1högfärg (hö): (När vi skriver x menar vi vilken färg som helst, vilken färg vi har öppnat med är just nu ointressant)

1x-1hö;

2hö Trumfstöd, 13-15 stp

3hö Trumfstöd, 16-18 stp

4hö Trumfstöd, 19-21 stp

Precis som svarshanden talar du som ÖH alltid om ungefär hur många poäng du har när du visar trumfstöd.

Öppningshandens andra bud utan trumfstöd

Vi tänker oss återigen att budgivningen inletts med 1♥-♠. Saknar vi trumfstöd i spader måste vi hitta på något annat. Som ÖH blir vår uppgift i andra budronden att beskriva vår handtyp. När vi tidigare talade om öppningen 1NT pratade vi om balanserade, semibalanserade och ojämna händer. Har du en jämn hand utan trumfstöd ska du återbjuda sang. De ojämna eller semibalanserade typerna är



antingen tvåfärgshänder eller enfärgshänder. Med en tvåfärgshand menas en hand där du har minst 5-4 i två färger (visserligen skulle en hand med 4432 kunna ses som en tvåfärgshand, men eftersom vi redan bestämt att det är en jämn hand räknas det också som en sådan). En enfärgshand i sin tur innehåller en färg på minst sex kort. Har du 6-4 fördelning räknas det fortfarande som en tvåfärgshand. Med andra ord kommer en enfärgshands näst längsta färg bestå av högst tre kort. Att ha en "bjudbar färg" innebär alltid att du har minst fyra kort i färgen!

Jämna händer

Om du har öppnat med en i färg med en jämn hand innebär det att du antingen har 12-14 hp eller 18-19 hp (med 15-17 hade du öppnat med 1NT och med 20-21 kommer du att öppna med 2♣). För att beskriva din handtyp kommer du utan trumfstöd återbjuda sang på lägsta nivå med 12-14 hp och hoppa ett steg med 18-19 hp. I tabellform ser det ut så här (x och y står för vilka färger som helst eftersom det är ointressant för ditt återbud):

1x-1y;

1x-2y;

1NT 12-14 hp

2NT 12-14 hp

2NT 18-19 hp

3NT 18-19 hp

Om partnern svarat 1NT på vårt öppningsbud säger vi pass med 12-14 NT och bjuder 2NT med 18-19. Anledningen till att vi säger pass är att vår partner redan begränsat sig och att styrkan inte längre kan räcka till utgång.

Efter att du återbjudit sang vet partnern nu mer än han eller hon vetat om du öppnat med en sang. Du har visat din längsta färg och förnekat stöd till partners färg. Med ledning av detta blir det ofta hyfsat enkelt att bedöma på vilken nivå vi ska spela. Bollen ligger hos partnern och om vi inte blir direkt uppmuntrade kommer vi inte att bjuda så mycket mer.

Enfärgshänder

Med en enfärgshand ska du alltid bjuda din färg en andra gång. Varje gång du bjuder om en färg, stöttar din partner eller bjuder sang säger du också något om din styrka. Vi tänker oss återigen den här inledningen 1♥-1♠. Med sex kort i hjärter utan annan bjudbar färg återstår bara att bjuda hjärterfärgen en andra gång. Med 13-15 poäng

www.svenskbridge.se

Där finns all information
om svensk bridge!



bjuder du helt enkelt $2\heartsuit$ – återbud på lägsta nivå. Med 16-18 poäng bjuder du $3\heartsuit$ och med 19-21 blir valet $4\heartsuit$. I tabellform ser det ut så här:

$1\heartsuit$ - $1\spadesuit$;

$2\heartsuit$ 13-15 poäng
 $3\heartsuit$ 16-18 poäng
 $4\heartsuit$ 19-21 poäng

$1\heartsuit$ - $2\clubsuit$:

$2\heartsuit$ 13-15 poäng
 $3\heartsuit$ 16+ poäng

Att vi aldrig bjuder $4\heartsuit$ efter $1\heartsuit$ - $2\clubsuit$ hänger ihop med att vi redan vet att vi ska till minst utgång (vi har lovat 16 poäng och partnern minst 12). Precis av samma anledning som vi använder 2NT som 13+ med stöd efter $1\heartsuit/\spadesuit$, försöker vi nu spara på budutrymmet för att undersöka möjligheterna till slam.

Tvåfärgshänder

Med minst 5-4 i två färger utan trumfstöd återbjuder du din näst längsta färg. När du som öppningshand bjuder en andra färg talar du inte bara om att du har fyra kort i den bjudna färgen, utan även att du har minst fem kort i den först bjudna. En budgivning skulle t.ex. kunna se ut så här:

$1\heartsuit$ - $1\spadesuit$ - $2\diamondsuit$ - $4\heartsuit$;

När ÖH återbjuder ruter lovar han, förutom fyra ruter, fem kort i sin först bjudna färg hjärter. Det är troligt att SH som först bjudit spader har exakt tre hjärter, tre plus fem ger de åtta som krävs för att en färg ska duga som trumf på utgångsnivå.

Nackdelen med tvåfärgshänderna är att ÖH i detta läge inte säger något om sin styrka. Så länge nya färger bjuds är intervallet fortfarande 13-21 poäng.

Speltekniken i trumfkontrakt

Precis som i sangspel är det bra att alltid inleda med att lägga upp en spelplan. Förutom att räkna säkra stick kan det i trumfspel vara en idé att även räkna förlorare. Spelar vi t.ex. $4\heartsuit$ och ser fyra förlorare är det en för mycket. Istället för att godspela vinnare måste vi nu försöka undvika vår fjärde förlorare.

Vi ta ett exempel. Kontraktet är $4\spadesuit$ och Väst spelar ut $\heartsuit K$. Så här ser det ut:

$\spadesuit$ K Q T 7 2

$\heartsuit$ A 7 3

$\diamondsuit$ Q 8 6 2

$\clubsuit$ 5

$\heartsuit$ K



$\spadesuit$ J 9 8 5 4

$\heartsuit$ 6 5 2

$\diamondsuit$ K J

$\clubsuit$ A K 3

Vi tackar vår partner och istället för att räkna säkra stick försöker vi räkna möjliga förlorare. I spader har vi en förlorare, esset. I hjärter vinner vi första stick, men har därefter två möjliga förlorare. I ruter saknar vi också esset, dvs. en förlorare. När vi som här spelar $4\spadesuit$ får vi bara förlora tre stick och när vi riskerar fyra tapp är det en god idé att försöka göra sig av med en. Att krypa på hjärterkung precis som vi kan göra i sangkontrakt skulle kunna fungera om den som har fem hjärter saknar sidoingång. Nackdelen är att Öst kanske kan stjäla andra hjärtern om vi släpper första stick. En bättre plan är att vinna utspelet och göra sig av med en av bordets hjärter på höga klöver. Sakar vi undan en hjärter innan vi spelar trumf kommer försvaret bara ha ett hjärterstick att ta innan vi kan stjäla. Vi vinner alltså utspelet och spelar ess och kung i klöver. På klöveress måste träkarlen bekänna, men på klöverkung lägger vi hjärter tre. Vi har nu minskat våra förlorare till tre och kan lugnt spela spader för att trumfa ut. Spelar vi trumf direkt i stick två kommer försvaret ha fyra stick att ta. Att vi därefter har stick i överflöd hjälper oss inte.

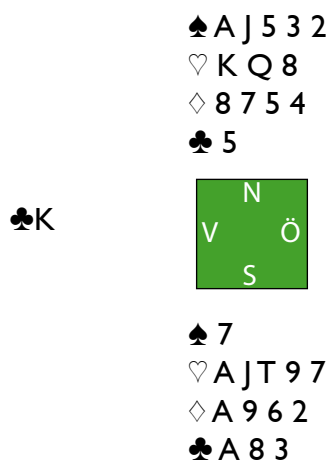
Att räkna förlorare bör bara användas som ett extra hjälpmedel. Skulle vi spela $4\spadesuit$ och ha tre direkta förlorare hjälper det knappast om det senare visar sig att vi bara har nio stick.

Stölder på korta handen

Att utnyttja trumfen på bästa sätt är något som tar lång tid att lära sig. Du kan t.ex. använda trumf för att godspela en färg med hjälp av stölder eller som håll i en sidofärg.

Att stjäla en massa gånger på handens långa trumf ger inte direkt extra stick. Skulle du däremot kunna stjäla på den hand som har minst trumf kommer det i regel direkt ge extra stick.

Ett exempel. Du spelar 4♥ och Väst spelar ut ♣Q, så här ser det ut:



Börjar vi med att räkna säkra stick ser vi att vi har åtta. Fem i trumf och ett vardera i de tre andra färgerna. Vi har inga direkta förlorare och vårt mål blir därför att skapa fler vinnare. Att stjäla spader på handens långa trumf kommer inte direkt ge oss några extrastick, men däremot tjänar vi stick genom att stjäla klöver på bordet korta trumf. Lyckas vi stjäla två klöver på träkarlen har vi de tio säkra stick som krävs för hemgång. Vi vinner utspelet med esset och stjälar en klöver med bordets trumf. Vi kan återvända till handen i trumf och stjäla vår tredje och sista klöver med bordets sista trumf. Först därefter är det dags att ta sig in på handen och dra ut motståndarnas små trumf. Med den rekommenderade spelplanen har vi ökat våra trumfstick från fem till sju genom att stjäla på den korta trumfen.

Fortfarande är det normala i trumfkontrakt är att du vid första bästa tillfälle ska dra ut motståndarnas trumf. Har du behov av att stjäla för att ge dig fler stick kan det ibland vara en idé att göra det innan du drar ut motståndarnas trumf. I exemplet ovan kommer Syd bara få åtta stick om han trumfar ut utan att stjäla sina klöverförlorare på Nords hand.

I övrigt gäller ungefär samma generella principer som i sangkontrakt. Du ska försöka spela mot honnörer hellre än från dem. Att t.ex. maska fungerar dessutom precis lika bra i trumfspel som det gör i sangspel.

Försvarsspel

När budgivningen är avklarad och kontraktet är bestämt kommer vi hamna som försvarsspelare ungefär varannan gång. Som spelförare kommer du alltid se din partners kort, medan du i försvaret får nöja dig med att se dina egna och träkarlens kort. För att underlätta försvaret måste vi på något sätt kommunicera med vår partner. Eftersom

det inte är tillåtet att muntligt tala om vad du har för kort, måste det ske med hjälp av korten du spelar.

Vår enda direkta fördel som försvarare jämfört med spelföraren är att vi faktiskt är de som startar spelet. Ibland kan det faktiskt vara så att beroende på vilken sida som får starta kan det skilja fyra-fem stick åt endera hållet.

Utspel

När vi startar spelet (spelar ut) använder vi oss av vissa förutbestämda regler. Reglerna är i första hand till för att underlätta för vår partner. Vi använder oss av något som vi kallar 1-3-5-regeln. Med det menas att vi spelar ut första, tredje eller femte kortet från toppen. Spelar vi ut en lång färg spelar vi ut tredje från toppen i en fyrkortsfärg (vi kan inte gärna spela femte när vi bara har fyra kort), eller femte från toppen i en färg på minst fem kort. De gånger vi spelar högsta, 1-regeln, är när vi spelar ut en kortfärg (färre än tre kort) eller när vi har flera honnörer i rad (en sekvens). Har vi en färg som ♠ KQJT2 är det dumt att spela ut tvåan. Vi riskerar att spelföraren får ett billigt stick på nian, något som aldrig sker om vi börjar med kungen. Varje gång vi spelar ut en honnör lovar vi därför kortet, eller helst de två korten, under (en sekvens av höga kort). Spelar vi ut damen, vet partnern att vi har knekten och tian, och spelar vi ut ett ess lovar vi kungen.



Utspel i sangkontrakt

Mot sangkontrakt spelar vi normalt ut vår längsta färg. Har partnern bjudit en färg väljer vi den om vi inte har starka skäl för att välja ett annat utspel. Har vi inget självklart val kanske vi kan få tips från budgivningen. Har motståndarna bjudit vår längsta färg kan det t.ex. vara bättre att prova en objuden färg och hoppas att vår partner har längd. Vi ska alltid försöka ha en plan när vi sitter i försvaret. Ofta är den planen att godspela vår egen långfärg, men ibland kan det löna sig att försöka hitta den färg partnern har bra i.

Övningsuppgift, budgivningen har gått 1NT-3NT och du ska spela ut vilket kort väljer du?

- A. ♠ KQJ92 ♥ A73 ♦ 986 ♣ 74
- B. ♠ A4 ♥ QT863 ♦ KT3 ♣ 862
- C. ♠ JT98 ♥ J852 ♦ K85 ♣ Q7
- D. ♠ 98743 ♥ AK ♦ AK ♣ 9652
- E. ♠ 85 ♥ QT3 ♦ KJ873 ♣ A97

A. ♠K. Det är alltid bra att ha en plan när du spelar bridge. I det här fallet är planen ganska enkel. Du hoppas "driva ut" spaderesset och i ett senare skede ta fyra spaderstick och hjärteress. Fem stick är precis vad som krävs för att straffa 3NT. Börjar du med ♠2 är det stor risk att spelföraren i onödan får ett billigt stick på ♠T.

B. ♥3. Här är saker och ting mer oklara. Vad vi hoppas på när vi spelar ut hjärter är att vår partner ska ha något att hjälpa till med. Kanske kan partnern ta för esset och fortsätta med färgen. I ett senare skede kanske vi kan ta tre hjärterstick och spaderess. Även om partnern bara skulle ha knekten i hjärter är inte allt hopp ute. Vi har möjlighet att komma in i spelet både på ruterkung och spaderess och lyckas vi godspela hjärterfärgen på vägen kanske vi hinner före till fem stick innan spelföraren tar sina kontrakterade nio. Ibland kommer hjärter ut vara fel, men det finns sällan eller aldrig något facit när vi ska spela ut. Vi får göra vad vi i längden tror kommer ge bäst resultat.

C. ♠J. En äkta sekvens (minst tre kort i rad) i en lång färg är ett säkert och oftast bra utspel. Visst kan det vara så att hjärter eller ruter är bättre, men vi får ingen ta det kort som vi hoppas ska ge bäst resultat i längden.

D. ♠2. Vi har fyra säkra stick i rödfärgerna, men det är oftast ingen brådska med dessa. När vi själva har 14 hp och motståndarna har bjudit 3NT blir det inte mycket över till partnern. Vad vi hoppas på är att vi ska hinna godspela spaderfärgen innan spelföraren hinner godspela sina egna färger.

E. ♦3. Återigen femte kortet i vår längsta färg. Har partnern damen eller esset att hjälpa till med ser det ganska bra ut. Även om hon eller han bara har två eller tre små kort kan vi behöva spela ut färgen för att i ett senare skede kunna godspela den.



Som partner till utspelshanden ska du alltid försöka att spela på högsta nödvändiga kort. Vi tänker oss att partner spelat ut ♥2. På bordet ligger det ♥76 och vi själva har ♥K84. Nu bör vi absolut spela på kungen. En regel säger att du alltid ska spela högt i tredje hand. Har partnern spelat ut tvåan från ♥QJ532 (att han har fem kort i färgen är mycket troligt, eftersom vi spelar ut enligt 1-3-5-regeln) kommer spelföraren få ett billigt stick på hjärter nio om vi lägger lågt. Kom ihåg att vi hela tiden ska försöka samarbeta med vår partner!

Utspel mot färgkontrakt

Mot färgkontrakt är utspelsprinciperna lite annorlunda. Vi använder oss fortfarande av 1-3-5-regeln, men strategin bör vara en annan. Att spela ut sin längsta färg är inte alls lika självklart. Även om vi så småningom godspelar en långfärg är det inte nödvändigtvis något vi vinner på. Spelföraren har kanske slut på kort i den färgen och kan "stjåla" våra höga kort. Mot färgspel ska du prioritera "säkra utspel". Sekvenser är bra eftersom de aldrig direkt ger bort stick. Ett annat bra utspel är en singleton, något du i princip aldrig spelar ut mot sangkontrakt. Det vi hoppas på genom att spela ut en kortfärg är att vi själva ska kunna få en stöld. T.ex. kan partnern direkt vinna sticket med esset och spela tillbaks färgen. Eftersom vi inte har några kort kvar i utspelsfärgen kan vi stjäla sticket med en liten trumf, innan spelföraren hinner trumfa ut

Har partnern bjudit en färg är det precis som i sangspel alltid ett alternativ som du bör överväga starkt.

Markeringar

När vi spelar de låga korten i en färg kan vi tala om hur vi har det ställt i färgen. Det finns två vanliga lägen.

Den första är när partnern spelar ut en honnör. Spelar partnern t.ex. ut esset (som lovar kungen) lägger vi ett lågt kort om vi har damen i färgen. Ett lågt kort talar om att vi har något att hjälpa till med och gärna ser att partnern förstår (i färgspel kan vi också lägga lågt på partnerns ess om vi har två små kort i färgen, vad vi vill är att partnern ska ta kungen och spela en tredje som vi kan stjäla). Har vi däremot inget att hjälpa till med lägger vi en hög hacka (hackor är alla kort mellan två och nio).

Det andra fallet är när vi måste saka ett kort. Spelföraren spelar kanske en färg som vi inte längre har och vi blir tvungna att lägga ett kort i en annan färg. Lägger vi ett lågt kort betyder det precis som i det första fallet att vi har bra i färgen. Har vi bara skräp i färgen vi sakar lägger vi även här ett högt kort. Med vägledning av hur du sakar dina kort kanske din partner kan räkna ut vad som krävs för att straffa ett kontrakt. Återigen, bridge är ett parspel där du måste samarbeta med din partner för att kunna lyckas.

Poängberäkningen, zon och ozon

Vi har redan talat om de olika bonusnivåerna som är målen för all budgivning. När du räknar ut hur mycket poäng du ska ha börjar du först med att räkna poäng för samtliga trick du har bjudit och spelat hem. Har du spelat med en lågfärg som trumf får du 20 poäng för varje tricknivå. Har du spelat med högfärg som trumf får du 30 poäng för varje trick och i sang får du 40 för det första och därefter 30 för all de nästkommande. Har du spelat ett delkontrakt, dvs. underutgångsnivå, kommer du förutom trickpoängen även få en bonus på 50 poäng för att du klarat ditt kontrakt.

Ett exempel: Vi tänker oss att vi spelat 1NT och tagit åtta stick. Första tricket i sang dvs. det sjunde sticket får du 40 poäng för. Dessutom får du 30 poäng för att du tagit ett övertrick. $40+30+50$ som är bonusen för delkontrakt ger totalt 120 poäng. Tar du nio stick får du ytterligare 30 poäng dvs. 150 poäng.

Vi tänker oss nu att du istället spelat 3NT och tagit nio stick. Förutom trickpoängen 40 (för det första i NT) $+30+30=100$ får du även bonus för att du bjudit dig till utgång. Hur mycket bonus du får beror nu på om du är i zon eller ozon.

Spelar du på klubben ser du på brickan hur zonerna är. Är det rött betyder det att du är i zon och är det vitt eller grönt är du i ozon. Spelar du hem en utgång i ozon får du 300 poäng i bonus och är du i zon får du 500 poäng extra.

Bonusen för delkontrakt utgår, vilket gör att du för 3NT med nio stick i zonen får 600 poäng ($40+30+30+500$ (utgångsbonus) $=600$). Bjuder du och spelar hem lillslam (12 stick) i NT får du, förutom utgångsbonus även extra bonus för lillslam. Är du osäker på hur mycket något ger går det alltid bra att titta bak på budkorten där alla poäng står.

De tre bonusnivåerna i ozon respektive zon ger så här mycket poäng:

	ozon	zon
Utgång	300	500
Lillslam	$300+500$	$500+750$
Storslam	$300+500+500$	$500+750+750$

Ska du få bonus krävs det alltid att du bjudit dig till den bestämda nivån. Bjuder du t.ex. 3NT och tar tolv stick får du enbart bonus för utgång.

Straffar och dubblingar

Tar du straff i motståndarnas kontrakt får du 50 (om de är i ozon) eller 100 (om de är i zon) poäng per straff du tar.

Känner du att motståndarna bjudit för högt kan det ibland vara lönsamt att dubbla. Dubblar du någon som är i zonen och tar två straff får du 500 (200 för den första och 300 för den andra straffen). Spelar du bridge på klubben dubblar du genom att använda det röda kortet med D eller X på. Tror spelföraren på hemgång trots att du dubblat går det även att redubbla, dvs. höja taxan en tredje gång. Går du flera dubblade eller redubblade straff kan det bli väldigt dyrt, men å andra sidan kommer spelföraren få en massa



extrapoäng om han går hem i ett dubblat kontrakt.

Exakt hur mycket poäng du får för dubblade eller redubblade straffar står på baksidan av dubblings- respektive redubblingskortet. T.ex. kostar första dubblade straffen i ozon 100 poäng, andra och tredje straffen 200 och fjärde och uppåt kostar 300 styck. I zon är det 200 poäng för den första och 300 för alla däröver. En redubblad straff i ozon ger 200 osv.

Att räkna ut hur mycket poäng spelföraren får för hemgång i ett dubblat eller redubblat kontrakt är ganska jobbigt, men även här går det bra att titta bak på budkortet för just det kontraktet.

Sammanfattningsvis kan man säga att det är extra lönsamt att spela hem utgångar och slammar i zonen, men att du ibland bör vara lite försiktigare. Blir du dubblad i zon och går tre straff kostar det t.ex. 800 poäng.

Inkliv

Hittills har det bara varit en sida som deltagit i budgivning, men givetvis är det tillåtet för båda sidor att vara med och bjuda. Precis samma regler gäller som i ostörd budgivning. Du måste alltid bjuda högre än föregående bud och budgivningen kommer precis som vanligt vara avslutad först efter att tre spelare i rad sagt pass.

När du kliver in har en av motståndarna redan visat en öppningshand och chanserna att ni ska kunna bjuda slam är därför väldigt små. Det mest sannolika är därför ett delkontrakt eller utgång. Att vi, trots inklivet, hamnar i försvar är fortfarande det vanligaste och ditt bud kan då också fungera som vägledning till en partners om ska spela ut. Just det här sista är något som gör att du bör ha en hygglig färg när du kliver in, ett inkliv på t.ex. **T8632** kan få partnern att spela ut från **K5** i den färgen vilket ofta kommer ge spelföraren extrastick han aldrig kunnat få med ett annat utspel.

Ett inkliv på entricksnivån lovar femkortsfärg och 9-16 hp, ju färre hp du har desto bättre bör din färg vara.

Ett inkliv på tvåtricksnivån lovar minst fem, men helst sex kort i färgen och 10-16 hp.

Ett inkliv med 1NT visar 15-17 hp och en jämn hand, precis som öppningsbudet hade gjort. Skillnaden vid inkliv är att du också måste ha håll i öppningsfärgen, dvs. du måste kunna hindra motståndarna från att ta de första sticken i den färgen (**A8, KT6, JT92** är alla exempel på håll).

Som du ser skiljer vi något på inkliv på entricksnivån och tvåtricksnivån. Anledningen är att det är betydligt farligare att kliva in ju högre upp du är. Skulle din partner ha dåliga kort och motståndarna dessutom har de gott ställt i din



trumffärg kan de ibland dubbla och ta dyra straffar.

Som svarshand till en partner som klivit in använder vi ungefär samma principer som vi gjort när vi öppnat. Skillnaden är att poänggränserna ändras något. Eftersom vi kliver in på ner till nio poäng och maxgränsen är 16 hp höjs kraven för att få svara något. T.ex. visar en enkelhöjning ungefär 7-10 stp, och ett hopp till tre 11-13 stp. Eftersom vi alltid lovar minst fem kort när vi kliver räcker det också med trestöd i färgen för att höja, har vi åtta trumf vet vi att färgen duger som trumf.

Dubbelt

Den övre gränsen för ett vanligt inkliv är satt till 16 hp. Med mer än så finns bara ett alternativ kvar och det är att du dubblar. En dubbling på låg nivå är inte straff utan istället en upplysningsdubbling (UD). En normal UD visar de övriga färgerna och är därför i stort motsatsen till en ren straffdubbling.

För att dubbla ett öppningsbud krävs att du har egen öppningshand och minst tre kort i de övriga färgerna. Det du hoppas på är att partnern ska bjuda sin längsta färg och att ni på så sätt ska hitta en bra trumf. Idealfördelningen för en UD är 4441 med singel i öppningsfärgen, oavsett vilken färg partnern nu bjuder har du fyra trumf att hjälpa till med. Eftersom 4441 är en ovanlig fördelning har vi som sagt bestämt att det räcker med tre kort i de övriga färgerna och högst två kort i öppningsfärgen. T.ex. 4243 eller 4135 fungerar utmärkt att dubbla en hjärter med om du skulle ha egen öppningshand.

Eftersom du tvingar partnern att bjuda sin bästa färg på din dubbling, oavsett hur många honnörspoäng denne har, bör du inte räkna med att bjuda mer om inte partnern direkt uppmuntrar dig. Undantaget är om du är väldigt stark.

Den andra handtypen du säger dubbelt med är om du har 17 eller fler hp. Din tanke är att senare i budgivningen återkomma med din längsta färg och på så sätt visa en stark hand.

Starka och svaga öppningsbud

Eftersom den övre gränsen för ett öppningsbud på entricksnivån är satt till 21 hp måste vi även ha bud för händer som är starkare än så. Någon gång emellanåt händer det att du får 24-25 poäng på egen hand och för att inte riskera att partnern passar på din enöppning måste vi ha ett starkt bud som partnern måste svara på. De starka öppningsbud som finns är **2♣** och **2NT**.

2NT visar 22-24 hp och en jämn hand, budet är inte krav

2♣ visar 20-21 NT, en ojämn hand med 22+ hp eller 25+ NT

Efter **2♣** bjuder SH normalt **2♦** som egentligen inte betyder någonting. I andra budronden talar du sedan om hur din hand ser ut. Efter inledningen **2♣-2♦** ser den fortsatta budgivningen ut så här:

2♣-2♦;

2♥/♠ 3♣/♦

2NT

3NT

4NT

Ny färg visar 22+ hp med minst fem kort i den färgen och är krav.

20-21 hp, okrav

25-27 hp

28-30 hp

Svaga öppningar

Övriga höga öppningsbud är reserverade för svagare händer med långa färger. **2♦**, **2♥** och **2♠** är s.k. "svaga tvåöppningar". En svag tvåöppning innehåller 6-10 hp och en bra sexkortsfärg.

T.ex. **♠ KQT842 ♥ 6 ♦ QT6 ♣ 832** är en utmärkt hand för öppningsbudet **2♠**. En del av idén bakom svaga öppningar är att vi ska göra det svårt för motståndarna de gånger de har det högsta kontraktet. Ju högre upp du måste börja bjuda desto mer måste du gissa eftersom budutrymmet blir mer och mer begränsat.

Samma sak gäller för öppningsbudet tre och fyra i färg. Buden visar även de ungefär 6-10 hp, men skillnaden är att färgen bör vara längre. Med sju kort i din långa färg kan du öppna på treläget och med åtta kort på fyräget.

♠ KQT9763 ♥ 8 ♦ T97 ♣ K2, är t.ex. en perfekt hand för öppningsbudet **3♠**.

Viktigt att komma ihåg är att du med 11+ hp och en lång färg öppnar med 1 i färg som vanligt. Skulle du öppna med **3♠** med **♠ AKJT652 ♥ AK5 ♦ 4 ♣ 87**, skulle din partner inte förstå att du har så bra kort och risken att ni själva kommer för lågt är därför uppenbar.



ÖVNINGSGIVAR LEKTION 1

1. Nord
Ingen

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

Syd är spelförare och ska ta nio stick. Väst spelar ut ♥K.

Efter utspelet räknar Syd sina säkra stick och ser att han har nio. Fyra i spader, ett i hjärter, ett i ruter och tre i klöver. Vad Syd måste tänka på är att han måste börja med spaderknekt när den färgen spelas - "korta handens honnörer först".

2. Öst
NS

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

Väst är spelförare och ska ta sju stick. Nord spelar ut ♠Q.

Spelföraren har sju säkra stick så länge ruterfärgen inte sitter 5-0. Väst vinner utspelet och spelar kung och knekt i ruter. Därefter kan Väst enkelt ta för ess, dam och sexa i ruter. Börjar Väst med en liten ruter till esset är färgen "blockerad".

3. Syd
ÖV

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

Öst är spelförare och ska ta 12 stick. Syd spelar ut ♣K.

Öst vinner utspelet och måste se till att ta för kung och knekt i spader innan han använder hjärteresset som ingång till den höga spaderfärgen. Tar Väst direkt sina hjärter kommer han aldrig åt handens spaderfärg.

4. Väst
Alla

♠ K 10 9 7 6	♠ J 3 2	♠ A 8 5
♥ A 5 4	♥ 9 7 3	♥ 8 6 2
♦ 9 2	♦ Q 10 8 7	♦ A 6 5 4
♣ Q 8 4	♣ K 7 5	♣ J 10 9
	♠ Q 4	
	♥ K Q J 10	
	♦ K J 3	
	♣ A 6 3 2	

Syd är spelförare och ska ta sju stick. Väst spelar ut en liten spader.

Spelföraren måste lägga lägga lågt från bordet i första stick. För att inte Syd skall få ett billigt stick vinner Öst med esset. Dam till knekt-trea blir nu ett håll (stopp) för spelföraren som kommer in i andra eller tredje stick. Flera stick kan godspelas i hjärter eller ruter. Försvaret tar fyra spader stick samt två ess, men spelföraren får ihop sina sju stick.

5. Nord
NS

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

Nord är spelförare och ska ta sju stick. Öst spelar ut ♠Q.

Nord har fyra säkra stick. Extrastick kan godspelas i hjärter. Rätt metod är att inleda med hjärterknekt från handen innan Nord tar sina säkra stick i ruter och klöver.

6. Öst
ÖV

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

Öst är spelförare och ska ta nio stick. Syd spelar ut ♦Q.

Bäst chans att godspela de fyra extrastick som saknas finns i hjärter, kan Öst få försvaret att ta för esset har han fyra stick i den färgen. För att bevara en säker ingång till bordet ska Öst vinna utspelet på handen med esset och spela ♥K. Kryper försvaret måste Öst sen ta över ♥J med bordets dam för att undvika att försvaret ska kunna ducka igen.

7. Syd
Alla

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

Nord är spelförare och ska ta 7 stick. Öst spelar ut ♥Q.

Nord vinner den utspelade damen med handens ess. Rätt metod för att få fyra ruterstick är att ta för handens kung och dam. När Väst sakar andra gången kan Nord spela ruter mot bordets ess-tia, lägger Öst lågt räcker det med bordets tia.

8. Väst
Ingen

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

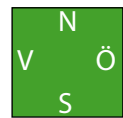
Väst är spelförare och ska ta tolv stick. Nord spelar ut ♠J.

Väst har nio toppstick. De tre stick som saknas kan godspelas i hjärter. Väst måste se till att spela hjärter innan han tar för sina säkra stick i sidofärgerna. Börjar Väst med att ta för de höga korten vid sidan kommer försvaret ha ett par höga stick att ta när de kommer in på hjärteress.

ÖVNINGSGIVAR LEKTION 2

1. Nord
Ingen

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



Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	INT	Pass	3NT

Utspel: ♠Q

Med sju säkra stick behöver Nord två till för hemgång. Rätt färg att godspela är hjärter. När esset är borta har Nord ordnat de två stick han saknar.

2. Öst
NS

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



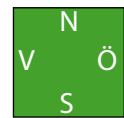
Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	Pass	Pass	INT

Utspel: ♣K

Syd vinner utspelet och bör godspela spader genom att spela lite mot bordets tia och knekt. Med tre spader-, två hjärter-, och ett stick i vardera lågfärgen har Syd de sju som behövs för hemgång i 1NT.

3. Syd
ÖV

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



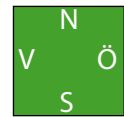
Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	Pass	INT	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♦K

Öst ska krypa utspelet två gånger för att om möjligt bryta försvarets förbindelser. Efter att ha vunnit tredje ruter maskar Öst i klöver. Nord kommer in på klöverkung, men har inga ruter kvar. Vinner Öst första eller andra rutersticket går kontraktet straff.

4. Väst
Alla

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



Väst	Nord	Öst	Syd
INT	Pass	7NT!	Pass
Pass	Pass		

Utspel: ♠T

Med 22 hp till partnerns lovade 15 har ÖV minst de 37 poäng som krävs för storslam. Med 13 säkra stick behövs ingen hjärtermask.

5. Nord
NS

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

Väst	Nord	Öst	Syd
	Pass	INT	Pass
2NT	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass		

Utspel: ♥Q

Väst inviterar till utgång med 2NT. Med maximum accepterar givetvis Öst. Öst har åtta säkra stick. Bästa chansen till ett nionde är att maska i klöver över Nord. Nio stick är klara när Nord har kungen som Öst hoppas.

6. Öst
ÖV

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

Väst	Nord	Öst	Syd
		Pass	Pass
INT	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♥2

Nord spelar ut sin längsta färg. Syd vinner esset och spelar en ny hjärter. Spelar Väst damen tar Nord kungen och lägger Öst lågt vinner Nord sticket med knekten. Försvaret har maskat ut spelförarens dam. NS har nu minst sju stick och kontraktet går straff.

7. Syd
Alla

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

Väst	Nord	Öst	Syd
			INT
Pass	3NT	Pass	Pass
Pass			

Utspel: ♠K

Syd räknar till åtta säkra stick. Enda chansen till extrastick finns i hjärter och där har försvaret esset. I hopp om att försvararen som har hjärteress inte ska ha fem spader måste Syd släppa utspelsfärgen två gånger. Tio stick om Syd håller upp spaderess, i annat fall blir det en straff.

8. Väst
Ingen

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

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	INT	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	

Utspel: ♥Q

Nord har sex säkra stick. Genom att maska i både klöver och ruter kan spelföraren ta hela tolv stick.

ÖVNINGSGIVAR LEKTION 3

1. Nord
Ingen

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



♠ 8 4
♥ A J 8 3
♦ A 5 3
♣ Q 7 5 3

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	1♥	Pass	3♥
Pass	4♥	Pass	Pass

Utspel: ♦K

Nord vinner utspelet och trumfar ut. Därefter är det dags att godspela klöverfärgen. Väst ska ha två klöverstick men därefter kan Nord ta resten genom att stjäla en spader på bordet.

2. Öst
NS

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



♠ Q T 3 2
♥ A K J
♦ K T 5 3
♣ A 9

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	3NT	Pass	INT
Pass		Pass	Pass

Utspel: ♣4

Syd har åtta stick och behöver ett nionde. Att godspela spadern duger inte eftersom försvaret kommer ta fyra klöverstick och spaderess. Istället bör Syd satsa på att Öst har hjärterdam och maska i den färgen.

3. Syd
ÖV

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



♠ 7 4
♥ 6 4 3
♦ Q J T 4
♣ A 5 4 2

Väst	Nord	Öst	Syd
1♠	Pass	2♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♣Q

Med 19 hfp är Väst stark nog för att bjuda utgång när Öst stöttar spaderfärgen. Undviker försvaret att ge Väst stick för ruterkung blir det tio stick och jämn hemgång.

4. Väst
Alla

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



♠ 8 5 4 3
♥ A Q 9 7 4
♦ T
♣ 5 4 2

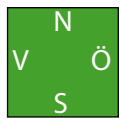
Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	Pass	3♦	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♠Q

Väst har 16 hp och håll i samtliga färger. När Öst visar en invithand med trumfstöd väljer Väst 3NT hellre än 5♦. Det är oftast lättare att ta nio stick i sang än de elva som krävs för utgång i lågfärg.

5. Nord
NS

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



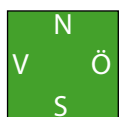
Väst	Nord	Öst	Syd
	Pass	1♥	Pass
2♥	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♠Q

Med sin enkelhöjning visar Väst 6-9 stp. Öst som bara har 14 hp vet att utgång är väldigt långt borta och passar.

6. Öst
ÖV

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



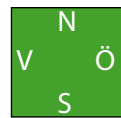
Väst	Nord	Öst	Syd
		Pass	INT
Pass	Pass	Pass	

Utspel: ♥2

Väst spelar ut hjärter och Syd räknar snabbt till sju säkra stick. Vad Syd måste tänka på är att ta ut kung och knekt i spader för att "frigöra" handens honnörer innan han tar de säkra sticken i sidofärgerna.

7. Syd
Alla

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



Väst	Nord	Öst	Syd
			Pass
Pass	1♠	Pass	3♠
Pass	4♠	Pass	Pass
Pass			

Utspel: ♥9

Öst spelar ut ♥9 i hopp om att få en stöld. Vinner Väst hjärteress och spelar en till kan Öst stjäla. ÖV ska även ha för ess och kung i ruter vilket gör en straff. Tar ÖV inte sin stöld går Nord enkelt hem genom att dra ut trumfen och godspela hjärtern.

8. Väst
Ingen

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



Väst	Nord	Öst	Syd
			Pass
Pass	Pass	1♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

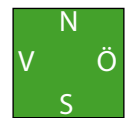
Utspel: ♥K

Väst har en perfekt hand för 4♠. Många trumf och bra fördelning gör att kontraktet ofta går hem trots att ÖV inte har så många hp. Med en honnörsmässigt starkare hand börjar Väst med 2NT*.

ÖVNINGSGIVAR LEKTION 4

1. Nord
Ingen

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



♠ 7 5 3
♥ A T 2
♦ Q T 9 8
♣ A 5 4

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	1♠	Pass	INT
	Pass	Pass	

Utspel: ♥2

Syd är för svag för att bjuda en ny färg på tvåtricknivån och blir tvungen att bjuda 1NT. Västs utspel gå till Östs dam och det finns ingen vits för Syd att ducka eftersom knekt och tia tillsammans gör att Syd fortfarande har håll i färgen. Godspelar Syd ruterfärgen har han minst ju stick.

2. Öst
NS

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



♠ 9 5
♥ J T 8 4
♦ A 9 4 3
♣ K J 5

Väst	Nord	Öst	Syd
1♠	Pass	1♥	Pass
4♠	Pass	3♠	Pass
		Pass	Pass

Utspel: ♦Q

Öst har lagom bra kort för ett hopp till 3♠ i andra budronden. Väst kommer in i stick två, trumfar ut och testar hjärtern. När färgen inte sitter jämt får han nöja sig med 11 stick.

3. Syd
ÖV

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



♠ Q 7 5
♥ 6 4
♦ A Q J T 4
♣ K 8 6

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	1♥	Pass	1♦
Pass	Pass	Pass	INT

Utspel: ♣Q

Med sitt återbud visar Syd 12-14 hp och en jämn hand. Nord har inte tillräckligt bra kort för att utgång ska vara aktuellt och säger pass. Efter utspelet har Syd sex säkra stick. Ett sjunde ordnas i hjärter.

4. Väst
Alla

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



♠ J 8 4
♥ J 9 7 4 2
♦ T 9
♣ 5 4 3

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	Pass	INT	Pass
2NT	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass		

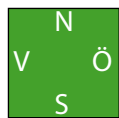
Utspel: ♥2

Västs 2NT visar 18-19 hp eftersom pass är rätt bud med 12-14 NT. Det är viktigt att Öst lägger lågt från bordet på utspelet för att försäkra sig om ett dubbelhåll i färgen. Provar Öst ♥Q kommer kontraktet gå straff när Nord har ♥K och klövermasken spricker.

5. Nord
NS

♠ A J T 8 6
♥ A 4 3 2
♦ J T 3
♣ A

♠ 4
♥ K J T 9 5
♦ 9 8 6 2
♣ T 9 4



♠ 9 3 2
♥ 8 7 6
♦ A K Q
♣ K 8 6 2

♠ K Q 7 5
♥ Q
♦ 7 5 4
♣ Q J 7 5 3

Väst	Nord	Öst	Syd
	1♠	Pass	3♠
Pass	4♠	Pass	Pass
Pass			

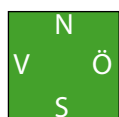
Utspel: ♦A

Öst börjar med att ta de tre första sticken i ruter. För att klara sig måste Nord utnyttja trumfen maximalt. Handens tre hjärter ska stjälas på bordet och för att komma fram och tillbaka måste Nord stjäla klöver på handen.

6. Öst
ÖV

♠ 7 6 4
♥ 9 8 5
♦ A 5 4
♣ A Q T 3

♠ J
♥ K 6 3
♦ T 9 7 2
♣ K J 5 4 2



♠ K Q T 9 8 2
♥ A 4 2
♦ Q J 3
♣ 8

♠ A 5 3
♥ Q J T 7
♦ K 8 6
♣ 9 7 6

Väst	Nord	Öst	Syd
		1♠	Pass
INT	Pass	2♠	Pass
Pass	Pass		

Utspel: ♥Q

När Öst bjuder om spaderfärgen på lägsta nivå lovar han sex spader och 13-15 poäng. Öst har inga ambitioner om något högre kontrakt och säger pass. Sköter sig försvaret har de fem stick.

7. Syd
Alla

♠ 8 6 3
♥ A Q 5
♦ Q 7 4
♣ K 8 7 3

♠ K T 7
♥ 9 6 3
♦ A 2
♣ Q J T 9 4



♠ J 5 4
♥ J T 4 2
♦ 9 8 5 3
♣ 6 2

♠ A Q 9 2
♥ K 8 7
♦ K J T 6
♣ A 5

Väst	Nord	Öst	Syd
			INT
Pass	3NT	Pass	Pass
Pass			

Utspel: ♣Q

Spelföraren vinner utspelet och godspelar rutern. Minst nio stick om Syd inte blir girig och slår en spadermask efter att försvaret godspelat klöver.

8. Väst
Ingen

♠ 9 2
♥ K Q 7 4
♦ J 5 4
♣ A 5 3 2

♠ K Q T 4
♥ J 8 3 2
♦ A 9 7
♣ K 6



♠ A J 8 7 3
♥ 6
♦ K Q T 6 2
♣ 8 7

♠ 6 5
♥ A T 9 5
♦ 8 3
♣ Q J T 9 4

Väst	Nord	Öst	Syd
1♥	Pass	1♠	Pass
2♠	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

Utspel: ♣Q

Östs hand växer markant i värde då Väst visar trumfstöd och att direkt gå till utgång är självklart. Utspelet "maskar ut" bordets klöverkung och försvaret ska dessutom ha ett hjärterstick. Jämn hemgång.

ÖVNINGSGIVAR LEKTION 5

I. Nord
Ingen

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

Väst	Nord	Öst	Syd
	1♥	Pass	2♣
Pass	2NT	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	

Utspel: ♠J

Öst spelar ut spaderknekt och spelföraren begär trean från träkarlen. Bästa försvar från Väst är att lägga lågt. Spelföraren får nu bara ett stick i färgen. Nord provar klövermasken och undviker Väst att spela spader kommer Öst så småningom komma in och spela spader för en straff efter ett bra försvar. +50 ÖV

2. Öst
NS

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

Väst	Nord	Öst	Syd
4♥	Pass	3♥	Pass
		Pass	Pass

Utspel: ♦Q

Efter Östs spärrbud försöker Väst med utgång. Har Öst sju hjärter med kungen i topp räknar Väst enkelt till tio stick. +450 ÖV

3. Syd
ÖV

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

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	1♥	Pass	1♣
Pass	3NT	Pass	2NT
Pass		Pass	Pass

Utspel: ♠3

På utspelet lägger spelföraren lågt från och Öst spelar damen – högt i tredje hand. Tack vare bordets tia har Syd dubbelhåll i färgen och bör därför vinna sticket. När det visar sig att klöver sitter 4-1 måste Syd ge bort ett stick i den färgen. Sakar försvaret rätt blir det "bara" nio stick för spelföraren. +400 NS

4. Väst
Alla

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

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	1♠	INT	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♥J

Östs inkliv lovar 15-17 hp och håll i hjärter. Utspelet vinner Öst så billigt som möjligt. Steg två blir att spela spader mot bordet för att senare maska i klöver. Elva stick och +660 ÖV

5. Nord
NS

♠ K Q T 9 6
♥ K Q 9 4
♦ J 7 3
♣ T

♠ A J 4
♥ A T 7
♦ Q T 5 4
♣ K 8 3

N
V S Ö

♠ 5 3
♥ J 5
♦ K 9 2
♣ A Q J 7 6 4

♠ 8 7 2
♥ 8 7 6 3
♦ A 8 6
♣ 9 5 2

Väst	Nord	Öst	Syd
	1♠	2♣	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♠K

Efter Östs inkliv bör Väst med sina 14 hp bjuda utgång. Med håll i alla färger och en helt jämn hand ligger 3NT närmare än 5♣. På utspelet bör Väst krypa. Oavsett vad Nord fortsätter med kommer Väst ha tid att godspela ett nionde stick.

6. Öst
ÖV

♠ 6
♥ Q J T
♦ J 9 8 5
♣ A 9 7 6 3

♠ K Q T 9 8 2
♥ A 4 3
♦ A K 3
♣ 8

N
V S Ö

♠ J 7 6 4
♥ K 6 2
♦ Q 7 4 2
♣ J T

♠ A 6
♥ 9 8 7 5
♦ T 6
♣ K Q 5 4 2

Väst	Nord	Öst	Syd
1♠	Pass	Pass	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♥Q

Efter Östs enkelhökning bör Väst bjuda utgång med sina 18 hfp. Håller Nord hårt i sina ruter kan försvaret hålla spelföraren till tio stick. + 620 ÖV

7. Syd
Alla

♠ A K 8 6 4
♥ A Q 5
♦ 9 8 5
♣ 8 6

♠ Q T 7
♥ 8 7 6 3
♦ K Q J 2
♣ J 7

N
V S Ö

♠ J 9 5 2
♥ 4
♦ T 6 3
♣ K Q T 9 4

♠ 3
♥ K J T 9 2
♦ A 7 4
♣ A 5 3 2

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	1♠	Pass	1♥
Pass	4♥	Pass	2♣
Pass		Pass	Pass

Utspel: ♦K

När Syd återbjuder 2♣ lovar det minst fem hjärter. Efter utspelet kan Syd minska sina förlorare genom att saka en ruter på spaderkung. För att få tio stick måste Syd se till att stjäla minst en klöver på bordets korta trumf. +620-650 NS

8. Väst
Ingen

♠ K Q J 3
♥ K Q J
♦ K Q T
♣ A K 5

♠ 9 6 5
♥ T 7 2
♦ J 5 4
♣ 7 6 3 2

N
V S Ö

♠ T 4 2
♥ 8 6 5 4
♦ A 7 2
♣ T 9 8

♠ A 8 7
♥ A 9 3
♦ 9 8 6 3
♣ Q J 4

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	2NT	Pass	6NT
Pass	Pass	Pass	

Utspel: ♣T

Trots 35 hp har Nord bara 10 säkra stick. Enda chansen till två extrastick är för Nord att två gånger spela ruter mot handens kung-dam. Hittar Öst att ducka första honnören får Nord en obehaglig giss andra gången färgen spelas.



Bli en vinnare du med!