#

|  |
| --- |
| **Fortsättningskurs Lektion 3** |

Börja med att värdera handen, hfp i färgspel, hp i sang. Öppna med 13 hfp eller mera. Passa med mindre, ifall du inte har en lång god färg och kan öppna med ett spärrbud. Kom ihåg att budgivningen går ut på att hitta bästa möjliga kontrakt, framför allt utgång om styrkan räcker till. Vi försöker beskriva styrka och fördelning med våra bud, så att den inom paret som har fått tillräcklig information kan avge slutbudet.

# Öppningshand

13 hp: Öppna alltid med 13 hp och mera.

12 hp: Öppna med 12 hp om du har en fem-korts färg.

11 hp: Öppna med 11 hp om du har en tvåfärgshand (minst 5-4)

 och styrkan koncentrerad till färgerna.

10 hp: Du kan t.o.m välja att öppna med så lite som 10 hp om du

har en bra sexkorts högfärg eller 6-4 i högfärgerna

## FÄRGÖPPNING PÅ 1-NIVÅN

* Budet visar minst fyra kort i färgen och 13-21 hfp.
* I tredje hand kan man öppna med lite svagare hand om man har en god färg, gärna högfärg.

Även om motståndarna får hand om slutkontraktet har man tipsat partnern om ett bra utspel.

* I fjärde hand öppnar man med gränshänder bara om man har spaderfärg.

Orsaken är att den sida som har spaderfärgen oftast brukar lägga beslag på kontraktet.

## Val av öppningsfärg

* Öppnamed **den längsta färgen,** oberoendeav färgens styrka. Längden är utslagsgivande,

inte styrkan i färgen.

* Med **två fyrkortsfärger** bjuder vi nerifrån upp med undantag av hjärtern.

Orsaken är att hjärtern lätt kommer bort under den fortsatta budgivningen

Alltså: **hjärter, klöver, ruter, spader.**

Viktigt är att man med 4-4 i högfärgerna öppnar med hjärter, **inte med spader!**

* Med **Marmic** fördelning (4-4-4-1) öppnar vi med ruter. Med rutersingel öppnar vi med klöver.
* Med **två femkortsfärger** öppnar vi med **den** **högre färgen,** oberoende av färgens styrka.

 Med J9742 och AKQ62 i hjärter öppnar vi alltså med 1♠.

 Orsaken är att den fortsatta budgivningen blir mer ekonomisk.

**Öppningshandens positiva invitbud**

**1♥ - 2♥**

pass 13–16 hfp, utgång osannolik

3♥ **ej invit**, spärrande

2♠, 3♣, 3♦ 17-18 hfp, positiv invit, ber svarshanden **bjuda utgång med maximum**

 **eller anpassning (honnör) i invitfärgen**

 (en färg som öppningshanden behöver hjälp med, t.ex. Kxxx eller Qxx),

 annars avböjer han inviten med 3♥.

4♥ 19-21 hfp, öppningshanden har cirka 20 hfp som tillsammans med

 svarshandens minst 6 hfp borde räcka till utgång.

Öppningshanden kan ha färre poäng om han har en lång trumffärg som

efter partnerns stöd ger många stick och handen som helhet har ökat i värde.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# SVARSHANDENS ANDRA BUD

Efter att öppningshanden med sitt andra bud beskrivit sin styrka och fördelning kan svarshanden ofta fastställa slutbudet.

**A. Svarshanden kan räkna ut att utgång inte finns**

 och försöker se till att bästa delkontrakt nås.

* Öppningshanden har visat trumfstöd eller bjudit om egen färg utan hopp och visat svag öppningshand, 13-15 hfp. **Svarshanden passar:**

1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♥ - 2♣

 2♠ - pass 2♥ - pass 2♥ - pass

* Öppningshanden har bjudit sang på lägsta nivå, vilket visar 12-14 hp och balanserad (eller semibalanserad) hand. **Svarshanden passar eller bjuder om egen minst femkortsfärg.**

 **1**♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♥ - 2♣

 1NT - pass 1NT - 2♠ 2NT - pass

* Öppningshanden har visat tvåfärgshand. **Svarshanden prefererar.**

 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♥ - 2♣

 2♣ - 2♥ 2♣ - pass 2♦\* - 2♥ \*krav

* **”Ovanligt”:**

- Svarshanden kan bjuda om egen minst sexkortsfärg trots att öppningshanden visat enfärgs-

 eller tvåfärgshand. Budet förnekar stöd i öppningshandens färger.

- Efter att först ha bjudit nödbudet 1 NT kan svarshanden bjuda egen lång färg efter det att

 öppningshanden bjudit om egen färg eller visat tvåfärgshand. Budet ber öppningshanden

 passa.

 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♠ - 1NT  1♥ - 2♣

 2♥ - 2♠ 2♣ - 2♠ 2♣ - 2♦  2♦ - 3♣

**B. Svarshanden räknar ut att styrkan möjligen räcker till utgång och gör en invit.**

1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠

1NT – **2NT** 1NT - **3♠** 2 ♥ - **3♥** 2♣ - **3♥** 2♥ - **2NT**

1♣ - 1♥  1♦ - 1♥ 1♥ - 2♣  1♦ - 2♣ 1♣ - 1♠

1♠ - **3♠**  2♣ - **2NT** 2♥ - **3♥**  2♦ - **3♦** 1NT - **3♣**

Observera att svarshandens 2NT i andra budronden är ett starkt inviterande bud, ca 11 hp, och visar håll i objuden/objudna färg(er) och viss anpassning. Man bjuder alltså **inte** 2NT med dåliga poäng och missanpassning.

Exempel två visar ca 11 hfp med sexkorts spader.

Exempel fyra är **hoppande preferens** i hjärter, ca 11 hfp och trekorts stöd.

I exempel sex ca 11 hfp med fyrkorts spader. Observera att man aldrig stöder partners andra färg med mindre än fyra kort.

I de två sista exemplen inviterar svarshanden till 3NT.

# C. Svarshanden räknar ut att poängen (minst 26) räcker för utgång och bjuder rätt

 **utgång.**

* Med gemensam högfärg på minst 8 kort bjuder svarshanden fyra i högfärg

 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1NT - **4♠** 1♥ - 1♠

 2♣ - **4♥** 2♠ - **4♠** 2♥ - **4♥** 1NT - **4♠**

* Med tillräckligt många poäng men utan gemensam högfärg (kan ofta finnas gemensam lågfärg)

bjuder svarshanden 3NT (slutbudet 3NT lovar inte jämn hand.)

 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1♥ - 1♠ 1NT – **3NT** 1♥ - 2♣

 2♣ - **3NT** 2♥ - **3NT** 1NT – **3NT** 2♦ - **3NT**

* Med gemensam lågfärg och vetskap om att ingendera har håll i en färg (motståndarna har ofta bjudit den) bjuder svarshanden fem i lågfärg. Om möjligt, spela hellre 3NT än lågfärgsutgång i partävling.

# D. Svarshanden vet att poängen räcker för minst utgång, men behöver mera information.

 för att kunna bjuda rätt utgång eller slam. Svarshanden bjuder ett **kravbud**. Mera om detta i nästa

 lektion.

### SPELFÖRING

#### **Spelplan i trumfkontrakt**

1. Hur många stick får jag ge bort?
2. Hur många förlorare har jag?
3. Hur kan jag eliminera förlorare?

**Man kan eliminera förlorare genom att:**

* Godspela honnörer
* Godspela långa färger
* Saka förlorare på bordets eller egna handens vinnare
* Stjäla förlorare på korta trumfhanden
* Maska

I ett trumfkontrakt är det ofta rätt att börja med att trumfa ut. Din första tanke i ett trumfkontrakt borde vara**: ”Dra bort motståndarnas trumf!”** Du har flera trumfar än motståndarna så du har kontrollen över spelet. Ta fort bort deras trumfar så att de inte kan stjäla **dina vinnare** i andra färger. Du har trumfar kvar och kan stjäla deras vinnare. De flesta misstag i trumfkontrakt sker just för att spelföraren underlåter att dra ut motståndarnas trumfar. Det finns alltid den risken att en motståndare är kort i en av dina färger och stjäl dina vinnare, vilket kan kosta kontraktet. Ett vanligt misstag hos orutinerade spelare är att ta vinnare i sidofärger innan trumfen är borta. Om man har de högsta trumfarna spelar man dem och räknar noga tills motståndarna inte har någon trumf kvar. Men observera: om du har trumfat ut t.ex två gånger och den ena motståndaren har en hög trumf kvar låter du den vara. Öda inte två av dina trumfar för att dra ut motståndarnas höga trumf som ändå får ett stick. Godspela istället din bästa sidofärg eller ta stick i en sidofärg och låt motståndaren ta för sin höga trumf när han vill. Vice versa, om du som motståndare sitter med en hög trumf och kommer in i en annan färg skall du spela din höga trumf och därmed ta bort två av spelförarens trumfar.

Man ska inte vara rädd för att dra ut motståndarnas trumfar även om man inte själv har de högsta trumfarna. Du har ju ändå flera trumfar än motståndarna och kan spela trumf tills motståndarnas trumfar är borta.

De viktigaste orsakerna till att skjuta upp uttrumfningen är:

1. Om man behöver bordets**, den korta trumfhandens trumfar för stöld** före uttrumfningen.

 Det betyder förstås att man har en kort färg på bordet, singel eller dubbelton.

2. Man behöver **skapa en ingång** till bordet för att **maska** i trumf.

3. Man spelar på **korsstöld**.

4. Man behöver **saka förlorare** på bordet.

5. Man behöver spara en **ingång** till bordet.

* Undvik att stjäla på den långa trumfhanden. Det ger oftast inga extra stick, endast försvagar handen. Undantag är korsstöld. Vid **korsstöld** ska man komma ihåg att först ta för sina sidoäss och –kungar innan man sätter igång och stjäl.
* **”Nine never”, ”eight ever”;** med 9-korts trumf och damen borta är det rätt att toppa, med 8-korts trumf och damen borta är det rätt att maska. Dessa är allmänna regler, men man ska förstås ta budgivningen i betraktande. Om t.ex den ena motståndaren öppnat med ett spärrbud på trenivån är det troligt att han är kort i vår långa färg, isynnerhet om han redan visat några kort i andra färger. Då är det antagligen rätt att maska med 9-kors färg.
* Glöm inte **dubbelmasken**! Din trumffärg kan t.ex se ut så här:

Handen: A J 8 3 Bordet: 10 9 7 2

Kom ihåg att spela **från svaghet mot styrka**. Se till att du är inne på bordet och börjar med att spela tian. Om det kommer en hacka på låter du tian gå runt och motståndarna får antagligen stick för kungen eller damen. När du kommit in igen ser du till att du är på bordet för att fortsätta att spela trumf. Nu spelar du nian från bordet. Kommer det en liten från motståndaren till vänster låter du nian gå runt. Ifall honnörerna är fördelade hos motståndarna (75% chans) lyckas dubbelmasken och motståndarna får bara ett stick i trumf. Om man felaktigt börjar med ässet får motståndarna nästan alltid två stick.

##### **Spelplan i sangkontrakt**

1. Hur många stick behöver jag?

2. Hur många säkra stick har jag?

3. Hur kan jag godspela extra stick?

* Börja med att **godspela din längsta färg**, dvs driv ut motståndarnas håll i färgen. Vänta med att ta ut dina säkra stick i dina korta färger. De färgerna är ju motståndarnas långa färger och därmed de färger motståndarna försöker godspela.
* **Ducka** motståndarnas färg, dvs ta inte för ditt höga kort första eller andra gången färgen spelas.

På så sätt kan du bryta motståndarnas förbindelser.

* **Släpp inte in den farliga motståndaren**. För att kunna göra det måste man definiera vem som är den farliga motståndaren: 1) Det är **den motståndare** som har en **godspelad färg** färdig att inkassera om han kommer in; eller 2) Det är **den motståndare** som är i den strategiska positionen att han kan göra en mördande **vända** genom ett otillräckligt håll.

1) ♥ 4 3 2) ♣ 8 6 5 4

♥ K Q J 9 7 ♥ 8 6 5 ♣ A Q 7 ♣ J 10 9

♥ A 10 2 ♣ K 3 2

I exempel 1) spelar Väst ut ♥K mot 3 NT. Du duckar två gånger och tar ässet först tredje gången för att bryta motståndarnas förbindelser. Väst har två godspelade hjärter, men om du kan hålla honom ute ur spelet kan han inte inkassera dem. Väst är alltså **den farliga motståndaren.** I exempel 2) tappar du tre stick om Öst kommer in och slår klöver. Alltså är Öst **den farliga motståndaren** i det här exemplet och du bör på alla sätt undvika att släppa in Öst. Efter det du definierat vilkendera som är den farliga motståndaren, finns det olika sätt att se till att den motståndaren inte kommer in.

#### **Mask åt båda hållen**

Din längsta färg som du ska godspela kan se ut så här:

Bordet, Nord: K 10 8

Handen, Syd: A J 9 5 3

Om det är Väst som är den farliga motståndaren spelar du en liten från handen och maskar med tian, men om det är Öst som inte får komma in spelar du istället kungen från bordet och låter sedan tian gå runt.