# LEKTION 8 GRUNDKURS

## Svarshandens första bud utan trumfstöd

En öppning med 1 trick i färg lovar minst fyra kort i den bjudna färgen och en styrka mellan 12 och 19 hp (13-21 hfp).

|  |
| --- |
| **1-över-1** |

För att inte riskera att missa utgång **måste du**, som svarshand, **bjuda med 6 hp eller mer.** Förra lektionen visade hur du svarar när du har trumfstöd i din partners öppningsfärg.

Men vad ska du göra när du inte har trumfstöd? Det naturligaste är att **du själv föreslår någon av dina färger** som trumf. Du har följande kort:

♠ A Q 8 6

♥ K 4 2

♦ Q 7 5

♣ 6 5 4

Din partner öppnar budgivningen med 1♥. Du föreslår nu istället spader som trumf. Eftersom spader är en högre färg än hjärter kan du bjuda 1♠. Detta bud ber samtidigt din partner att bättre beskriva sin hands fördelning och styrka.

När du bjuder ny färg på entricksnivån lovar du **minst fyra kort i färgen och minst 6 hp.**

Eftersom det är ett nytt bud på entricksnivån bjudet över ett öppningsbud på entricksnivån kallas det för **1-över-1** och **är krav för en rond.** Med krav menas att budgivningen måste fortsätta.

Din partner öppnar med 1♦. Vad bjuder du med följande händer?

♠ A Q 9 7 ♠ A Q 9 7 3 ♠ A Q 9 7 ♠ Q 9 7 3

♥ K 8 6 5 2 ♥ K 9 7 5 4 ♥ 9 7 4 2 ♥ A 6

♦ 8 ♦ 6 ♦ A K 5 ♦ Q J 9 5

♣ 9 6 3 ♣ A 6 ♣ 7 6 ♣ 9 8 7

1. **1**♥**.** Bjud din längsta färg
2. **1**♠**.** Med två femkortsfärger bjuder du den högre först.
3. **1**♥**.** Med två fyrkortsfärger bjuder du så ekonomiskt som möjligt, dvs den lägre färgen först.
4. **1**♠**.** Bjud högfärgen först med trumfstöd i lågfärg. Anledningen är att du behöver bara ta 10 stick för utgång i högfärg, men elva stick för utgång i lågfärg.

Med andra ord **–** **sök högfärg.**

|  |
| --- |
| **2–över–1** |

Ibland har du varken trumfstöd eller möjlighet att bjuda din färg på entricksnivån.

T.ex ♠ A 8

♥ K 8 4

♦ 9 4 3

♣ A K 9 7 5

När din partner har öppnat budgivningen med 1♥ vill du föreslå klöver som trumf.

Det gör du genom att bjuda 2♣. Här måste du höja tricknivån med ett steg eftersom klöver är en lägre färg än hjärter. I och med att du bjuder på en högre tricknivå ställs det större krav på handens styrka.

|  |
| --- |
| När du bjuder en ny färg på **tvåtricksnivån** lovar du **i lågfärg minst fyra kort och i högfärg minst fem kort** samt **minst 10 hp.** |

Eftersom det är ett bud på tvåtricksnivån (i en lägre färg) bjudet över ett öppningsbud på entricksnivån kallas det för **2–över–1** och är **krav för en rond.**

Din partner öppnar med 1♠. Vad bjuder du med följande händer?

♠ K 8 ♠ 9 7 ♠ K 8

♥ A 8 6 4 2 ♥ 7 ♥ 7 6 2

♦ K 9 6 4 ♦ A 9 8 7 4 ♦ A 5 4 3

♣ A 5 ♣ A K Q 7 5 ♣ K Q 9 5

Du ska bjuda enligt samma principer som gäller för 1-över-1, dvs:

1. **2**♥**.** Bjud den längsta färgen först. **OBS!** Lovar femkortsfärg.
2. **2**♦**.** Bjud den högre femkortsfärgen först.
3. **2**♣**.** Bjud så ekonomiskt som möjligt med två fyrkortsfärger.

|  |
| --- |
| 1 NT- över-1 |

Din partner öppnar med 1♥. Vad bjuder du med denna hand?

 ♠ A 8 7

♥ K 3

♦ 9 5 2

♣ Q 9 8 7 6

Din styrka är inte tillräcklig för att bjuda 2♣ (fordrar minst 10 hp). Samtidigt är du för stark för att passa (med 6 hp eller mera måste du bjuda). I sådana lägen bjuder du ”**nödbudet” 1 NT**.

|  |
| --- |
| ”**Nödbudet” 1 NT** lovar 6-9 hp, berättar att trumfstöd och bjudbar färg på entricksnivån saknas. |

Eftersom budet är maximerat uppåt till 9 hp är budet **1 NT–över-1 inte krav.**

**Spelföringsteknik – Korsstöld**

I trumfspel är det oftast rätt att dra ut motspelarnas trumf, helt eller delvis.

Men det finns undantag – här är ett. Du är Syd och spelförare i 4♠:

 ♠ Q J 10 9

♥ 2

♦ A 4 3 2

♣ A 6 4 3

Utspel ♣ K

 ♠ A K 8 7 6

♥ A 6 5 4 3

♦ 5

♣ 8 7

I stället för att dra ut trumfen ska du som spelförare stjäla hjärter på bordet och ruter på handen. Detta kallas **korsstöld**.

Ta ut ruteräss efter klöveräss. Spela hjärter två från bordet till ässet, stjäl en hjärter på bordet, stjäl en ruter, stjäl en hjärter o.s.v. Detta spelsätt leder till 12 stick. Om du istället börjar trumfa ut får du högst tio stick och bara åtta om motståndarnas trumf är fördelade 4-0.

**Innan** du börjar korsstjäla ska du **ta dina säkra stick i sidofärgerna**.

## Spelföringsteknik – När motspelarna har en hög trumf kvar

Dra inte ut motspelarnas sista trumf, om den är hög. Du är Syd och spelförare i 4♠

 ♠ K 9 8 3

 ♥ 9 4 2

 ♦ K 4

 ♣ A 10 7 3

 ♠ J 7 2 ♠ Q 6

 ♥ **K** Q 7 ♥ J 10 8 5

 ♦ J 6 3 ♦ 9 8 7 2

 ♣ 9 8 6 4 ♣ K Q J

 ♠ A 10 5 4

 ♥ A 6 3

 ♦ A Q 10 5

 ♣ 5 2

Väst spelar ut ♥K (högsta från intilliggande honnörer). Öst **markerar positivt** med ♥5.

Du tar för hjärter äss och spelar trumf två gånger. Fortsätter du nu att trumfa ut kommer motståndarna att få detta stick samt två hjärter- och ett klöverstick. Du får en straff.

Men om du väljer att avbryta uttrumfningen efter två ronder och i stället fortsätter med fyra ronder ruter, kommer visserligen Väst åt att stjäla fjärde rutern, men då har du hunnit saka dina hjärter på bordet. Du ger bara bort ett klöver- och ett trumfstick och får ett övertrick.

**Tips:**

När du är spelförare i trumfkontrakt:

* **Dra ”alltid” ut motspelarnas trumf.**
* **Om du inte gör det ska du veta varför!**

Du kanske …

- behöver trumfen för att **stjäla på korta trumfhanden** först

- spelar **korsstöld**

- inte har råd att släppa in motspelarna i trumf innan du hunnit **saka en förlorare**

## Motspel – Täck honnör med honnör

När spelföraren spelar en honnör från handen eller bordet, ställs du som motspelare inför ett problem: ska du täcka (spela en högre honnör) eller inte.

 ♥ A J 7 6

♥ K 8 3 ♥ 10 9 5 2

 ♥ **Q** 4

Syd spelar hjärter dam. Du ska som Väst täcka damen med kungen.

Då får Syd bara två stick i färgen, annars tre.

 ♥ A K 10 8

♥ Q 3 2 ♥ 9 7 5 4

 ♥ **J** 6

Syd spelar hjärter knekt. Du ska som Väst täcka knekten med damen.

Då får Syd bara tre stick i färgen, annars fyra.

## Beräkningssystem

När en bricka är färdigspelad kontrollerar alla vid bordet om du som spelförare klarat ditt kontrakt eller ej. Har du klarat det får ditt par poäng enligt följande. Har motspelarna straffat kontraktet får de poäng enligt straffskalan.

**Trickpoäng:**

### Trick 1 2 3 4 5 6 7

NT 40 30 30 30 30 30 30

♥och ♠ 30 30 30 30 30 30 30

♣ och ♦ 20 20 20 20 20 20 20

I **Spelföraren klarar kontraktet:**

 Trickpoäng + bonuspoäng

II **Spelföraren klarar inte kontraktet:**

1. Inga poäng till den egna sidan
2. Straffpoäng till motspelarna

#### BONUS OCH STRAFF

När vi bjudit och spelat hem ett kontrakt där trickpoängen är 100 eller mer får vi **utgångsbonus.**

3 NT 40+30+30 = 100

4♥, 4♠ 30+30+30+30 = 120

5♣, 5♦ 20+ 20+20+20+20 = 100

Utgångsbonusens storlek bestäms av **zonmarkeringen** på brickan.

Ozon = ofarlig zon (grön) ger 300 poäng

Zon = riskzon (röd) ger 500 poäng

## Delkontrakt

Alla kontrakt under utgång kallas delkontrakt.

Ett hemspelat delkontrakt ger 50 poäng i bonus oberoende av zonförhållandet

**Övertrick:**

Alla stick över det bjudna kontraktet ger vanliga trickpoäng.

**Straff:**

Alla stick under det bjudna kontraktet, **straff** eller **bet,** ger motståndarna poäng.

Ozon: 50 poäng / straff

Zon: 100 poäng / straff

## Straffdubbling

Du ska dubbla om du är övertygad om att motspelarna inte klarar av att spela hem ett kontrakt. En **straffdubbling** gör att du får mer betalt för straffarna. Samtidigt får motspelarna fler poäng, om de klarar av att spela hem det dubblade kontraktet.

**Dubblade betar:**

Ozon: Första beten 100, andra och tredje 200, fjärde uppåt 300

Zon: Första beten 200, följande betar 300

# SAMMANFATTNING

## Spelteknik

Korsstöld Ta ut dina säkra stick innan du börjar korsstjäla.

Uttrumfning Dra inte ut motståndarnas sista trumf om den är hög.

## Motspelsteknik

Täck honnör med honnör

## Beräkningssystem

1 trick i sang 40 p, därpå följande 30 p

Varje högfärgstrick 30 p

Varje lågfärgstrick 20 p

Utgång Trickpoäng minst 100

Bonus 300 i ozon

 500 i zon

Delkontraktsbonus 50 oberoende av zon

Straffar 50 i ozon

 100 i zon

Dubblade straffar I ozon: första 100, andra och tredje 200, därefter 300

 I zonen: första 200, därefter 300