# LEKTION 3 GRUNDKURS

## Budgivning

Bridge består av två moment, budgivning och spel. Man börjar med budgivningen.

Det par som bjuder högst tar hand om spelföringen. Budgivningen fastställer

* hur många stick spelföraren minst måste ta
* om det ska spelas sang eller någon färg som trumf
* vem som blir spelförare

## Handens värdering

Du måste kunna värdera din hand när du ska bjuda.

Detta gör du genom att räkna ihop handens **honnörspoäng** (hp):

# Äss = 4 hp Kung = 3 hp Dam = 2 hp Knekt = 1 hp

Den som är **giv** börjar budgivningen. Sedan bjuder spelarna i tur och ordning medsols.

Idag lär vi oss öppningsbudet 1 NT och fortsatt budgivning. Det antal NT du bjuder kallas för **trick**.

1 trick = 7 stick, 2 trick 8 stick. o.s.v. till 7 trick = alla 13 stick.

Ju högre du bjuder desto fler stick måste du således ta, men samtidigt får du extra bonus när du bjuder och spelar hem 9, 12 eller 13 stick i sang.

* 3 NT = 9 stick **(utgång)**
* 6 NT = 12 stick **(lillslam)**
* 7 NT = 13 stick **(storslam)**

Bud under utgång (1 NT och 2 NT) kallas för **delkontrakt**.

## Öppningsbudet 1 NT

* Du har 15 – 17 hp och
* jämn, balanserad hand (högst en dubbelton, ingen singelton eller renons)

Vi strävar till att bjuda utgång för att få extra bonus.

I sang heter utgången **3 NT** (9 stick) och för att klara 3 NT behöver vi 26 hp tillsammans.

**26 hp behövs för 3 NT**

När din partner öppnar med 1 NT får du en bra beskrivning av öppningshanden – balanserad hand, 15 – 17 hp. Genom att addera dina hp till din partners kan du avgöra om ni ska stanna i ett delkontrakt, bjuda utgång eller t.o.m. satsa på slam. Om du själv har en balanserad hand (lång ruter eller klöver kan finnas) är målsättningen att spela ett sangkontrakt.

Din partner öppnar med 1 NT. Vad bjuder du som svarshand med dessa händer?

a. b. c.

♠ A 10 ♠ 7 4 2 ♠ Q 8

♥ K 9 7 ♥ Q 10 8 ♥ Q 86

♦ Q J 7 4 ♦ Q J 8 3 2 ♦ A 9 4 2

♣ Q 10 7 4 ♣ 10 8 ♣ Q 10 7 4

1. **3 NT**. Du vet att ni har 27 – 29 hp tillsammans och bjuder utgång.

**Du bjuder utgång när du har minst 11 hp.**

1. **Pass.** Du vet att ni har maximalt 22 hp (5+17) tillsammans.

**Du bjuder pass då du har 0-8 hp.**

1. **2** **NT**. Du vet att ni har 25-27 hp tillsammans och kan inte ensam avgöra om utgång

ska bjudas. Genom att bjuda 2 NT frågar du din partner hur stark sangöppningen är.

Med maximum (16-17 hp) bjuder din partner 3 NT. Med minimum (15 hp) passar din partner. **Du bjuder 2 NT med 9-10 hp**. Budet 2NT är här ett **invitbud** – du inviterar till 3 NT.

## Spelföringsteknik – Blockering av motspelarnas långfärg

Du är Syd och spelförare i 3 NT. Väst spelar ut ♥K.

 ♠ Q 3 2

 ♥ 3 2

 ♦ Q J 10 3 2

 ♣ A 3 2

♠ J 6 5 **N** ♠ 10 9 8 7

♥ **K** Q J 9 8 ♥ 10 7 6

♦ 9 ♦ A 7 6

♣ Q 10 9 6 **S** ♣ J 8 7

 ♠ A K 4

 ♥ A 5 4

 ♦ K 8 5 4

 ♣ K 5 4

Du har sex säkra stick. För att klara hemgången måste du få minst tre ruterstick.

Men så snart du spelar ruter tar Öst ässet och fortsätter i hjärter. Om hjärtern nu sitter 4-4 hos Öst-Väst tar motståndarna tre hjärter- och ett ruterstick. Du klarar kontraktet.

Men hur ska du klara kontraktet med hjärterfördelningen 5-3 eller 6-2? Jo, du väntar med att ta för hjärter ässet tills färgen spelas tredje gången, så att hjärtern då tagit slut hos den andra motståndaren. Du hoppas att den motståndaren har ruteräss.

Detta spelsätt kallas för att **blockera** eller **hålla upp** motståndarnas färg så att man **bryter deras förbindelser.**

## Motspel – Blockering av spelförarens långfärg

Samma teknik som användes av spelföraren i ovanstående exempel kan också användas av motspelarna.

Syd spelar 3 NT. Du är Öst och din partner spelar ut ♠K.

 ♠ A 3

 ♥ 7 5 2

 ♦ K Q J 7 2

 ♣ 10 7 4

♠ **K** Q J 8 **N** ♠ 6 5 4

♥ 10 8 3 ♥ Q J 6 4

♦ 8 4 ♦ A 9 6

♣ 8 6 3 2 **S** ♣ J 9 5

 ♠ 10 9 7 2

 ♥ A K 9

 ♦ 10 5 3

 ♣ A K Q

Spelföraren har sex säkra stick och behöver ytterligare tre för att klara hemgången.

Dessa stick kan Syd få i ruter, **om inte motspelarna blockerar färgen.** Syd vinner utspelet med spader äss. Nu spelas en låg ruter från bordet mot tian. Du låter syd vinna sticket.

När sedan Syd fortsätter i färgen spelar du åter ett lågt kort för att säkerställa att färgen blir blockerad. Spelföraren kan nu bara få ihop åtta stick och får straff i kontraktet.

## Spelföringsteknik – Honnör från den korta färgen

Det är alltid bäst att börja med honnör(er) på den **korta handen,** när du ska inkassera dina säkra stick i en färg som denna.

 ♥ K Q J 8 5 3

♥ 4 2 ♥ 10 9 7

 ♥ A 6

Här måste du börja med att ta ässet på handen innan du spelar ett lågt kort mot bordet.

Gör du tvärtom kommer du att **blockera** färgen. Du kommer inte åt dina sex stick i färgen om bordet saknar ingång.

Samma teknik ska du använda när du godspelar en färg.

 ♠ J 10 9 6 3

♠ A 2 ♠ 8 5 4

 ♠ K Q 7

Här börjar du med att spela kungen och fortsätter sedan med damen. Om du börjar med att spela sjuan till knekten har du blockerat färgen. Detta kan medföra att du senare inte kan nå dina godspelade stick i färgen.

**Ta ut honnörerna på den korta handen först.**

## Motspel – högt i tredje hand

Din partner, Väst, spelar ut ett lågt kort. Från Nord (bordet) begärs tvåan i alla tre exempel. Nu ska du som Öst, i tredje hand, hjälpa till att godspela utspelsfärgen genom att spela ditt

**högsta nödvändiga** kort i färgen.

 ♣ 9 6 2

Utspel:

♣ 5 ♣ K J 3 Du ska spela högt i tredje hand – **kungen.**

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

 ♣ Q 10 2

Utspel:

♣ 5 ♣ K J 3 Du ska sätta i **knekten**.

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

 ♣ 8 2 Här ska du spela **tian**,

 lägsta kortet från intilliggande kort (tvärtom vid utspel).

 Om utspelaren har kungen och Syd vinner sticket

Utspel: med ässet kan din partner räkna ut att du har dam och knekt.

♣ 5 ♣Q J 10 3

### Motspel – Lågt i andra hand

Du är Väst. Syd, spelföraren, spelar tvåan. Vilket kort spelar du?

 ♠ K 7 6

♠ Q 10 5 3

 ♠ 2

**Spela trean**.

Spelföraren har redan bestämt sig för att spela kungen när han spelar ett lågt kort från sin hand. Därför skall du spela ett **lågt kort i andra hand.** Dam-tia kan ge två stick om du behåller dem.

Ett annat exempel:

 ♠ K 7 6

♠ A J 3 ♠ 9 8 5

 ♠ Q 10 4 **2**

Syd spelar tvåan. Som Väst spelar du **trean** och får sedan två stick i färgen.

**OBS** Om du tar för ässet eller spelar knekten första gången färgen spelas får Syd tre stick i färgen.

SAMMANFATTNING

## Definitioner:

Honnörspoäng (hp) Äss = 4, kung = 3, dam = 2, knekt = 1

Trick Varje stick över sex

Storslam 7 NT

Lillslam 6 NT

Utgång 3 NT

Delkontrakt 1 NT eller 2 NT

## Spelteknik:

Avblockera Ta ut honnör(er) på den korta handen först

Blockering Håll upp ditt säkra kort i motspelarnas långfärg

**Motspelsteknik:**

Högt i tredje hand Spela högsta nödvändiga kort, dock lägsta kort från intilliggande

 kort

Lågt i andra hand Det är oftast rätt att spela ett lågt kort i andra hand.

Blockering Håll upp ditt säkra kort i spelförarens långfärg.

av spelföraren