# LEKTION 4-5 GRUNDKURS

## Zoner

På brickorna finns angivet om paret befinner sig i **ozon** (vit eller grön färg) eller i **zon** (röd färg). Du får högre bonus i zon, samtidigt som straffarna eller betarna (kontraktet går inte hem)

kostar mer.

## Handens värdering i trumkontrakt

Du har lärt dig att räkna honnörspoäng (hp). När du spelarett trumfkontrakt är det värdefullt att ha få kort i en sidofärg. Din hand stiger i värde eftersom du kan stjäla motståndarnas höga kort när du inte kan bekänna färg. För att gör en bättre värdering av handen ska du också räkna **fördelningspoäng** (fp) i trumfspel. Du räknar fördelningspoäng när du och din partner har hittat engemensam trumffärg.

* **Renons** (noll kort i en färg) ger **3 fp**
* **Singelton** (ett kort i en färg) ger **2 fp**
* **Dubbelton** (två kort i en färg) ger **1 fp**

#### Utgång i trumfkontrakt

I **högfärg** – spader och hjärter – måste du bjuda **fyra trick** (4 ♠ eller 4 ♥) och alltså ta tio stick för att få utgångsbonus**.**

I **lågfärg** – ruter och klöver – måste du bjuda **fem trick** (5♦ eller 5 ♣) för att få utgångsbonus.

För utgång i högfärg krävs minst **26 hfp** (honnörspoäng + fördelningspoäng) och minst 8 korts gemensam trumf.

För utgång i lågfärg krävs minst **29 hfp** (honnörspoäng + fördelningspoäng) och minst 8 korts gemensam trumf.

|  |
| --- |
| **OBS!**  Med **gemensam lågfärg och utgångspoäng** lönar det sig oftast att **bjuda utgången i sang; 3 NT**. |

## Fortsatt budgivning efter öppningsbudet 1 NT

**1. Du har 0-8 hp och en lång färg**

När din partner har öppnat med 1 NT och du har 0-8 hp och minst **fem** kort i en färg

(sex kort i klöver) väljer du att spela ett **trumfkontrakt framom ett sangkontrakt**.

Du vet att ni gemensamt ofta har minst åtta trumf och den gången din partner har endast två kort i din färg är det ingen katastrof. Ett delkontrakt kan mycket väl spelas med bara sju trumf.

|  |
| --- |
| Bjud: 2♦, 2♥, 2♠, 3♣ |

**2. Om svarshanden har minst 11 hp bör han se till att komma i utgång**

* Om svarshandens **långfärg är i lågfärg eller handen är jämn utan högfärgsintresse**, bjuder han utgången i sang.

|  |
| --- |
| **Bjud 3 NT** |

* Med gemensam högfärg (minst 8 kort) och styrka för utgång ska utgången spelas i högfärg. Om svarshanden har minst **sex kort i en högfärg och minst 11 hfp** bjuder han direkt utgång i sin högfärg – 4♠ eller 4♥. Öppningshanden passar.

|  |
| --- |
| Bjud 4♥ eller 4♠ |

* Om svarshanden har en **femkorts** högfärg och **styrka för utgång** vet han inte om utgången skall spelas i sang eller i högfärg. Det beror på öppningshandens trumfstöd. Om sangöppnaren bara har tvåkorts stöd ska utgången spelas i sang, medan om öppningshanden har tre- eller fyrkorts stöd ska utgången spelas i högfärgen.

Med femkorts högfärg och minst 11 hp bjuder svarshanden

|  |
| --- |
| **3**♥ **eller 3**♠ |

som är **kravbud,** vilket innebär att öppningshanden inte får passa utan måste välja utgång.

Öppningshanden bjuder **3 NT** med tvåkorts stöd och **4**♥ eller **4**♠ med minst tre korts stöd.

**Övningsuppgifter**

Din partner har öppnat med 1 NT. Vad bjuder du med?

**A B C D**

♠ 9 8 ♠ K Q 8 7 6 2 ♠ A 7 6 ♠ Q 7

♥ J 9 2 ♥ A 8 5 ♥ Q J 7 6 3 ♥ A 7 4

♦ Q J 9 8 6 2 ♦ 7 2 ♦ K J 6 ♦ K Q 8 6 3

♣ 5 2 ♣ 9 7 ♣ 53 ♣7 5

**Spelföringsteknik – Spela från svaghet mot styrka**

Med följande kortfördelning gäller det att spela från den svaga handen mot den starka för att få maximalt antal stick.

a. ♦ K 4 b. ♥ K Q 6

N N

S S

♦ 7 2 ♥ 8 5 2

1. Spela en hacka från handen (svaghet) upp mot bordets kung (styrka). Du hoppas att Väst har ässet. Nu måste Väst bestämma sig före dig. Tar Väst för ässet, spelar du ruter fyra och kungen är hög. Spelar Väst ett lågt kort, spelar du kungen och vinner sticket.
2. Spela en hacka från handen mot bordet. Om du vinner sticket med damen första gången spelar du dig tillbaka till handen i en annan färg och spelar ett lågt kort mot kvarvarande K 6. Du får två stick om Väst har ässet.

|  |
| --- |
| **Spela från svaghet mot styrka.** |

## Dubbelmask

Ibland kan du maska två gånger i en och samma färg.

a. ♣ A Q 10 b. ♠ A Q 2 c. ♥ A J 10 2 d. ♦ A 8 7 2

♣ 9 8 2 ♠ 10 9 8 ♥ 8 6 4 3 ♦ J 10 9 3

1. Om väst har både kung och knekt får du tre stick. Spela en hacka från handen och maska med tian. Vinner du sticket, går du tillbaka till egen hand i en annan färg och spelar en ny hacka upp mot kvarvarande AQ.
2. Här får du också tre stick om Väst har både kung och knekt. Spela tian och låt den löpa om Väst inte täcker. Gå sedan in på handen och maska på nytt.
3. Du har åtta kort och motståndarna fem. Den vanligaste fördelningen av fem kort är 3-2, med varsin honnör hos Väst och Öst. Det riktiga spelsättet blir därför att spela ett lågt kort från handen och maska med tian. Troligen vinner Öst sticket med sin honnör. Nästa gång du vinner ett stick spelar du in dig på handen och maskar med knekten. Detta spelsätt ger dig oftast tre stick i färgen.
4. Ett liknande exempel som c, men du börjar med knekten som du låter gå runt ifall Väst inte täcker den. Öst får troligen sticket och nästa gång spelar du tian från handen.

**Jämför följande händer:**

a. ♦ A Q 7 b. ♣ A 7 3 c. ♠ A 7 3

♦ 8 6 3 ♣ Q J 10 ♠ Q 8 6

1. Spela trean och maska med damen.
2. Spela damen och maska mot ässet, när du som här har sekvens – QJ10
3. Spela **inte** damen mot ässet. Detta ger inget extra stick oavsett om Väst eller Öst har kungen. Rätta spelsättet är att spela sexan från handen till ässet och därefter trean från bordet mot damen. Då får du två stick varje gång Öst har kungen.

# SAMMANFATTNING

## Definitioner

Högfärg Spader och hjärter

Lågfärg Ruter och klöver

Fördelningspoäng Renons = 3 fp

Singelton = 2 fp

Dubbelton = 1 fp

Utgång Högfärg: 4♥, 4 ♠

Lågfärg: 5♣, 5♦

Delkontrakt 1-3 i högfärg

1-4 i lågfärg

Zoner Zon = röd zon

Ozon = grön zon

## Spelteknik

Spela från svaghet mot styrka

Spela lågt kort från hackor mot kortkombinationer som

K 4 K Q 4 K J 4 A J 10 4

Olika typer av maskar Enkel mask

Dubbel mask