**LEKTION** **2** **GRUNDKURS**

## Trumfspel

När en färg är trumf, får den ett högre värde än övriga färger. När du är utan kort, **renons**, i den färg

som spelas, kan du vinna sticket genom att spela en trumf. Detta kallas för att **trumfa** eller **stjäla**.

Du väljer själv om du ska stjäla eller inte. Stjäl flera spelare vinner den, som stjäl med den högsta trumfen.

När du och din partner har minst **åtta** kort tillsammans i en färg, är det ofta bättre att spela med den färgen som trumf än att spela sang. I spel med trumf får du ofta ett extra stick.

* Planera spelföringen på samma sätt som i sangspel.
* **Dra ut motståndarnas trumf**. Kom ihåg att räkna trumfen – dvs hur många trumf det går i varje stick, så att du vet när motståndarnas trumf är slut.
* I trumfspel kan du få extra stick genom att **godspela en sidofärg med hjälp av stöld**.

**Exempel** på spelteknik i trumfspel: ♠ J 7 6 3

♥ 5 4

♦ A K 5 3 2

♣ A 5

♠ 10 4 **N** ♠ 9 8 2

♥ K Q J 8 7 ♥ 10 9 6

♦ Q 10 8 ♦ 9 7 6

♣ Q 9 6 **S** ♣ K J 8 3

♠ A K Q 5

♥ A 3 2

♦ J 4

♣ 10 7 4 2

Du är Syd och skall ta tio stick med spader som trumf.

När du planerar spelföringen i trumfspel, ställer du dig samma frågor som du gör i sangspel.

I trumfspel ska du i de flesta fall **börja med att dra ut** **motspelarnas trumf**.

* Hur många stick behöver jag? Svar: 10
* Hur många säkra stick har jag? Svar: 4 sp + 1 hj + 2 ru + 1 kl = 8 stick
* Hur många stick saknas? Svar: 2
* I vilken färg kan jag få dessa stick? Svar: Ruter

Totalt har du åtta trumf och motståndarna fem. Deras trumf kan vara fördelade 5-0, 4-1 eller 3-2. Vanligaste fördelningen är 3-2 och när den sitter så måste du spela trumf tre gånger för att dra ut motståndarnas trumf.

Efter att ha trumfat ut (spelat tre spaderstick) godspelar du två ruterstick genom att ta för ♦A och ♦K

och sedan stjäla en hacka. ♣A ger dig ingång till bordet så att du kan inkassera dina godspelade ruterstick. Hur många stick får Syd i ett sangspel?

När du spelar ett trumfkontrakt är det värdefullt att ha få kort i en sidofärg:

* **Renons** betyder noll kort i en färg
* **Singelton** betyder ett kort i en färg
* **Dubbelton** betyder två kort i en färg

## Utspel mot trumfkontrakt

I trumf skiljer sig utspelstekniken lite från den i sangkontrakt. I trumfspel lönar det sig sällan att godspela en lång färg, eftersom spelföraren kan stjäla färgen när han blir renons.

Vi använder fortfarande elva-regeln men ändrar lite på taktiken.

### **1. Singeltonutspel**

I trumfspel är det bra att spela ut en färg där du har bara ett kort, en **singelton**.

Nästa gång färgen spelas kan du vinna sticket genom att stjäla.

### **2. Sekvensutspel**

Även i trumfspel är utspel från **sekvenser** säkra utspel, t.ex:

**K** Q J 8 **J** 10 9 2

Bra utspel är också utspel från **korta toppsekvenser** (två kort i följd), t.ex:

**A** K 6 **K** Q 5 4 3 **Q** J 8 4

Dessa kortsekvensutspel är bättre än att dra för färgen. När din partner spelar ut en honnör mot ett trumfkontrakt kan du räkna med att han har gjort utspelet från minst två honnörer i följd.

**3. Drag från honnör**

När du spelar ut från en honnör eller inte intilliggande honnörer gör du det på samma sätt som i sangspel, dvs fjärde kortet uppifrån.

Att dra för en färg som innehåller ässet, t.ex. A 10 9 6 eller A Q 5 3 är ett direkt **dåligt utspel** i ett trumfkontrakt. Du riskerar att spelföraren får ett billigt stick och sedan stjäl nästa gång färgen spelas.

**4.Utspel från hackor**

Ibland är det bäst att spela ut från ett antal hackor:

Spela den **större** hackan om du har **två** kort i färgen: 9 7

Spela den **mittersta** med **tre** kort: 8 6 4

Genom dessa regler får din partner besked om hur färgen är fördelad. Spelar du t.ex ut en nia och bekänner med ett lägre kort nästa gång vet partner att du hade två hackor i utspelsfärgen.

Spelar du ut en sexa följd av en åtta vet partner att du hade tre kort i färgen.

## Returnera din partners utspel

När du tror att din partner har spelat ut en singelton ska du försöka vinna ett stick så tidigt som möjligt och spela tillbaka utspelsfärgen. Din partner kan då stjäla ett stick.

## OBS! En god partner spelar tillbaka i utspelsfärgen!

## Spelteknik – mask

Du spelar ett spaderkontrakt och har följande ruterfärg: ♦ A Q bordet (träkarlen)

♦ 7 4 handen (spelföraren)

Vilka möjligheter har du att få två stick i färgen?

Du ska hoppas på att Väst har ♦K och spela ett lågt kort, fyran, från handen. Om Väst spelar ett lågt kort nöjer du dig med att spela damen. Kungen har kommit i kläm mellan ässet och damen.

Detta spelsätt kallas för att **slå en mask** eller att **maska.**

Exempel:

a. ♣ A 7 4 b. ♥ A Q 4 c.♦ A K J

N N N

S S S

♣ Q J 10 ♥ J 10 7 ♦ 4 3 2

1. Du ska hoppas att Väst har kungen.

Spela damen från handen och lägg fyran från bordet om Väst bekänner lågt.

Om damen vinner sticket upprepar du masken genom att spela knekten.

1. Även här hoppas du att Väst har kungen.

Spela knekten och maska över Väst. Genom att börja med knekten kan du fortsätta

att spela från din hand och maska mot AQ.

1. Nu hoppas du att Väst har damen. Spela tvåan från handen och maska med knekten.

**SAMMANFATTNING**

## Definitioner:

Renons Noll kort i en färg

Singelton Ett kort i en färg

Dubbelton Två kort i en färg

## Spelteknik

Maska Att spela ett lågt kort mot t.ex. AQ

## Råd i trumfspel

Spelföraren Dra ut trumfen, räkna motståndarnas trumf

Utspelaren Godspela toppstick, dra inte för äss

## Utspel i trumfspel

Singelton När du tror att du har chans att stjäla

Sekvens, äkta – oäkta **Q** J 10 8, **K** Q 10 7 3

Toppsekvens **A** K 7 3 2, **K** Q 5, **J** 10 5 2

Drag i en färg Q 9 6 **4**, K 9 8 **5** 4

Hackor **8** 5, 9 **5** 3