|  |
| --- |
| Fortsättningskurs Lektion 1 |

#### Stenberg

**1x – 2NT = Stenberg, utgångskrav**

Svarshandens 2NT lovar fyra kort i partnerns bjudna färg och egen öppningshand.

Härmed vet paret med säkerhet att de förfogar över 26 poäng och skall till utgång.

Det är dock möjligt att paret har styrka så att det räcker till slam.

Stenberg erbjuder oss möjlighet att undersöka detta.

2 NT, Stenberg, skall alerteras. Det är ett konventionellt bud.

### Högfärgsöppningar

**1♥ - 2 NT**

3♥ minimi öppningshand, 13-15 hfp

3♣, 3♦, 3♠ minst 16 hfp, sidofärg, slaminvit

3 NT 18-19 hp, balanserad

**1**♠ **- 2 NT**

3♠ minimi öppningshand, 13-15 hfp

3♣, 3♦, 3♥ minst 16 hfp, sidofärg, slaminvit

3 NT 18-19 hp, balanserad

Efter denna inledning kan man undersöka om man har slam i korten genom att kontrollbjuda och därefter ställa ässfrågan.

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

Då man har Stenberg på sin repertoar frigörs svarsbudet 4HF efter partnerns öppningsbud 1HF.

Detta bud används nu som ett spärrande bud.

Svarshanden förnekar öppningshand, men har minst 5 korts HF och en singel i en sidofärg:

1♥ - 4♥ = minst 5 korts hjärter, singel i en sidofärg, inte öppningshand

1♠ - 4♠ = minst 5 korts spader, singel i en sidofärg, inte öppningshand

## SLAMBUDGIVNING

För att bjuda slam bör vi ha

* **Tillräckligt styrka** 33hp för 6NT, 37hp för 7NT

samt 33hfp för lillslam i färg, 37 hfp för storslam i färg

* **Kontroller** i samtliga färger
* Tillräckligt antal **äss**

**Kontrollbud Cuebud**

Det finns två olika skolor för cuebud:

*a) att först alltid bjuda förstakontroller* eller

b) att ett cuebud visar första- eller andrakontroll.

De senare är de s.k. italienska kontrollbuden och det är dem vi kommer att använda.

#### Cueserie efter Stenberg

**1♥ - 2 NT**

3♥ - ny färg är cue

**1♥ - 2 NT**

3♣,♦,♠, 3NT - ny färg är cue

**1♥ - 2 NT**

3♣,♦ - 3♥

3♠,4♣,4♦ är cue

**Ässfrågor**

**4NT ässfråga, Blackwood**

5♣ = 0 eller 4 äss

5♦ = 1 äss

5♥ = 2 äss

5♠ = 3 äss

Den vanligaste slamkonventionen är

Blackwoods ässfråga 4NT med svaren:

**Roman Key Card Blackwood (RKCB)**

Det finns emellertid en bättre ässfråga: Roman Key Card Blackwood (RKCB).

Om det föregående budet har varit ett färgbud och partnern bjuder 4NT är det RKCB i den färgen. RKCB är fem-ässfråga, trumfkungen är det femte ässet. I en del svar berättar man också om man har eller inte har trumfdamen.

5♣ = 0 eller 3 äss

5♦ = 1 eller 4 äss

5♥ = 2 äss utan trumfdamen

5♠ = 2 äss med trumfdamen

På svaret 5♣ frågar 5♦ efter trumfdamen och på svaret 5♦ frågar 5♥ efter trumfdamen, förutsatt att hjärter inte är trumf. Man förnekar trumfdamen genom att bjuda trumffärgen och lovar trumfdamen genom att bjuda 5 sang eller bjuda en annan färg då man samtidigt lovar kungen i den färgen.

**Exempel 2**

♠ AKJ87 ♠ Q106

♥ KQ ♥ A963

♦ A9 ♦ 1052

♣ AQJ2 ♣ K106

2♣ 2NT

3♠ 4♣ (cue)

4♦ (cue) 4♥ (cue)

4NT(RKCB) 5♦ (1 eller 4 äss)

5♥ (frågar efter 6♣

trumfdamen) (javisst + klöverkung)

7♠

**Exempel 1**

♠ AK982 ♠ Q1075

♥ AKQ54 ♥ 63

♦ 5 ♦ A9

♣ K3 ♣ AQ842

1♠ 2NT (Stenberg)

4NT (RKCB) 5♠ (2 äss av fem +

7♠ trumfdamen)

# 

# Kungfråga

Efter svar på 4NT-ässfrågan frågar 5NT efter antalet kungar utöver trumfkungen.

Kungfrågan är en storslamsinvit och lovar också att paret förfogar över samtliga äss.

Svar på 5NT kungfrågan:

6♣ = 0 kungar

6♦ = 1 kung

6♥ = 2 kungar

6♠ = 3 kungar

# Spelföringsteknik, repetition

|  |
| --- |
| Spela alltid från svaghet mot styrka! |

Det är viktigt att spela upp mot honnörer – alltså spela från svaghet upp mot styrka

Du har:

a) b) c) d)

♠K2 ♥KQ6 ♦QJ3 ♣Q43

N N N N

S S S S

♠43 ♥542 ♦654 ♣A65

a) Om du spelar från Syds svaghet upp mot Nords styrka får du stick för ♠K då Väst har ♠A.

Om Öst har ♠A kan du aldrig få något stick i färgen.

b) Genom att spela från Syd svaghet upp mot Nords styrka får du två stick i färgen då Väst har ♥A.

c) Även denna gång skall du spela från din svaghet. Du får ett ruterstick om du spelar ruter två

gånger från Syds hand såvida inte Öst har både ässet och kungen.

d) Här ska du spela på att ♣K sitter hos Väst. Då får du ett stick för ♣Q genom att spela en liten

från Syds hand upp mot Nords dam.

|  |
| --- |
| Spela den korta handens honnörer först! |

En mycket viktig sak att tänka på är att inleda med den korta handens honnörer.

a) b) c)

♠AK63 ♥AQ874 ♦KJ983

N N N

S S S

♠QJ2 ♥KJ3 ♦QT

a) Om du börjar med att ta stick för ♠Q och ♠J kan du sedan spela ♠2 och enkelt få stick för

♠A och ♠K.

b) Även i det här fallet blir det betydligt enklare om du först spelar ♥K och ♥J, den korta

handens honnörer. Sedan spelar du in dig på Nords hand med ♥3och tar hem dina stick.

c) Spela ♦Q (eller ♦T) och ta sedan över ♦T med knekten eller kungen.

# Motspel, repetition

|  |
| --- |
| Lågt i andra hand, högt i tredje |

a) b)

♠J87 ♦876

♠KT3 ♠A92 ♦KJ432 ♦Q95

♠Q654 ♦AT

a) Syd spelar ♠4. Om Väst går upp med kungen i andra hand kommer ÖV bara att få två stick

i spader, ässet och kungen. Om Väst däremot lägger lågt i andra hand får ÖV tre stick.

b) Men den som sitter i tredje hand skall alltid sätta i det högsta nödvändiga kortet för att

hjälpa sin partner. Väst spelar ut ♦3. Om Öst nöjer sig med nian får Syd ett billigt stick för

tian. Öst måste sätta i damen för att hjälpa sin partner att godspela färgen.

c) d)

♥J65 ♣75

♥K8742 ♥QT3 ♣KT842 ♣QJ3

♥A9 ♣A96

c) Väst spelar ut ♥4, från Nord spelas ♥5. Öst spelar ♥T, det högsta nödvändiga kortet.

d) Väst spelar ut ♣4, hacka från Nord, Väst spelar ♣J, det högsta nödvändiga kortet.

När knekten tvingar ut Syds äss kan Väst räkna ut att Öst har damen.

Om Syd haft damen hade han knappast vunnit sticket med ässet.

e)

♠653 Väst startar med ♠K. Öst bör ta över sin partner kung

♠KQJ82 ♠A7 med ässet och fortsätta med ♠7 för att inte blockera

♠T94 färgen.