# LEKTION 6-7 GRUNDKURS

## Öppning med 1 trick i färg och svarshandens bud med trumfstöd

|  |
| --- |
| En öppning med en trick i färg lovar minst **fyra kort** i den bjudna färgen och  en styrka **12 – 19 hp** (13 –21 hfp).  Har du en jämn hand och 15-17 hp ska du öppna med 1 NT. |

|  |
| --- |
| * Du öppnar med din **längsta** färg. * Med två eller tre fyrkortsfärger öppnar du med den **lägst** **rangerade** färgen med undantag av **hjärter** som du alltid väljer först; alltså: hjärter, klöver, ruter, spader. * Med två femkortsfärger öppnar du med den **högre** **rangerade**. |

## Vad öppnar du med?

♠ J 10 7 3 2 ♠ A K J 3 ♠ K 8 42

♥ A K Q 9 4 ♥ J 9 6 4 ♥ A 7

♦ A 8 ♦ A 7 ♦ Q 8 5

♣ 4 ♣ 8 3 2 ♣ A K Q 10

♠ K 8 ♠ K 8 ♠ K Q 7

♥ A J 4 3 ♥ Q 8 6 4 2 ♥ A 8

♦ 9 8 7 ♦ J ♦ Q J 8 5 3

♣ K Q 10 5 ♣ A Q J 8 5 ♣ K 7 3

## Svarshandens bud med trumfstöd

När din partner har öppnat med en trick i färg måste du med **6 hfp** eller mer bjuda för att inte riskera att missa utgång; **26 hfp för utgång.** Har du fyra kort i öppningsfärgen har du **trumfstöd.**

**I högfärg skall du alltid visa ditt trumfstöd direkt**.

Din partner öppnar med 1♠ och du har minst fyra korts stöd.

Så här visar du trumfstöd och styrka:

* Pass 0-5 hfp utgång osannolik
* 2 ♠ 6-9 hfp mild utgångsinvit
* 3 ♠ 10-12 hfp stark utgångsinvit
* 4 ♠ 13-18 hfp utgång

Vad bjuder du med dessa kort när din partner har öppnat med 1♥?

a)♠ K 7 5 b)♠ K 8 c)♠ A 6 d)♠ 8 6

♥ A 5 3 2 ♥ K 9 6 4 ♥ K Q 7 3 ♥ Q 9 7 4

♦ 7 ♦ 10 8 7 5 ♦ 9 6 5 ♦ Q 8 6 3 2

♣ K Q 6 5 3 ♣ 10 4 3 ♣ J 10 4 2 ♣ 9 6

1. **4**♥. Med 14 hfp vet du att den gemensamma styrkan räcker till utgång och att ni ska spela med hjärter som trumf. Du vet det före din partner och det är din skyldighet att direkt meddela de goda nyheterna.
2. **2**♥**.** Med 6-9 hfp och trumfstöd enkelhöjer du till 2♥.
3. **3**♥**.** Med 10-12 hfp och trumfstöd dubbelhöjer du till 3♥.
4. **Pass.** Med 0-5 hfp skall du passa. Din partner och du kan inte ha 26 hfp tillsammans.

#### Öppningshandens svar på trumfhöjning i högfärg

Efter en dubbelhöjning passar du med svag hand (12-14 hfp) och bjuder utgång med 15 hfp→.

Efter en enkelhöjning finns det flera möjligheter. Du öppnar med 1♠. Din partner bjuder 2 ♠.

Vad blir ditt nästa bud?

a)♠ Q J 3 2 b)♠ K Q 8 6 3 c)♠ A J 10 8 6

♥ K 7 5 ♥ 7 ♥ 8 6 4 2

♦ A K 6 ♦ A K 8 3 ♦ A K

♣ 6 5 3 ♣ A Q 9 ♣ A 7

1. **Pass**. Du har 13 hp. Tillsammans har ni högst 22 hfp, vilket inte räcker till utgång. Eftersom din partner har maximalt 9 hfp passar du med alla händer upp till 16 hfp.
2. **4**♠. Bjud utgång. Du har 20 hfp. Tillsammans har ni minst 26 hfp.
3. **3**♠. Invitera. Du har 18 hfp. Tillsammans har 24-27 hfp. För att invitera ska du ha 17-19hfp. Din partner accepterar inviten med 8-9 hfp.

## Öppningshandens svar på trumfhöjning i lågfärg

Högfärgskontrakt ger flera poäng än lågfärgskontrakt. Detta leder till att du i första hand

**skall bjuda din eventuella minst fyra korts högfärg**, ifall din partner öppnar med 1♣ eller 1♦.

Om du inte har en bjudbar högfärg skall du visa ditt trumfstöd i lågfärgen och samtidigt berätta hur många poäng du har:

Din partner öppnar med 1♣. Du har ingen minst fyra korts högfärg. Stöd din partners lågfärg då du har minst fyra kort i den. Så här visar du trumfstöd och styrka:

* Pass 0-5 hfp utgång osannolik
* 2 ♣ 6-9 hfp mild utgångsinvit
* 3 ♣ 10-12 hfp stark utgångsinvit
* 3NT eller 5♣ 13-19 hfp utgång

För att spela hem utgång i lågfärg, 5♣ / 5♦, krävs att du tar minst 11 stick och att ni har en gemensam styrka på ungefär 29 hfp.

**Eftersom det räcker med 9 stick för utgång i sang föredrar man oftast att bjuda 3 NT.**

Efter en enkel eller dubbel höjning av ditt öppningsbud i lågfärg ska du inte bara besluta om utgång ska bjudas eller inte. Du ska också avgöra om utgången ska spelas i sang eller i lågfärg.

Du har öppnat med 1♦ och din partner har svarat 3♦ (10-12 hfp). Vad bjuder du?

a)♠ 8 b)♠ A 9 c)♠ 8

♥ Q 9 7 4 ♥ K 10 ♥ A 6

♦ A Q 8 6 4 ♦ A K 8 6 4 ♦ A K 9 7 5 3

♣ A 10 3 ♣ Q J 9 6 ♣ A 10 8 6

1. **Pass**. Du har 14 hfp vilket är för litet för att bjuda utgång i lågfärg. Dina 12 hp räcker inte heller till 3 NT. Observera att du ska endast räkna honnörspoäng när du bjuder ett sangkontrakt.
2. **3 NT**. Du har 17 hp och en relativt jämn hand. Chansa på sangutgång.
3. **5**♦. Du har 18 hfp. Handen är ojämn vilket talat för att 5♦kan var ett bättre kontrakt än 3NT.

## Spelföringsteknik – Stjäla på den korta handen

Du är Syd och spelförare i 4♠. ♠ A J 4

♥ 8

♦ Q 7 5 4 2

♣ A 8 6 3

Utspel ♥ K

♠ K Q 10 9 3

♥ A 9 4

♦ A 6 3

♣ 7 2

## Planera spelföringen!

Fråga: Svar:

* Hur många stick behöver jag? 10
* Hur många säkra stick har jag? 5 Sp + 1 Hj + 1 Ru + 1 Kl = 8
* Hur många stick saknas? 2
* I vilken färg kan jag få de saknade sticken? I trumf genom två hjärterstölder på

bordet

Du har 8 stick och motståndarna fem. Deras trumf kan vara fördelad 5-0, 4-1 eller 3-2.

Den vanligaste fördelningen är 3-2, vilket innebär att om du spelar spader äss, kung och dam är motståndarnas trumf slut och du får fem trumfstick på handen.

|  |
| --- |
| I trumfspel får du extra stick genom att **stjäla på korta trumfhanden, innan** du drar ut trumfen. Med den **korta trumfhanden** menas den hand som innehåller färre antal trumf. |

I exemplet får du de stick som saknas genom att stjäla handens två hjärterförlorare på bordet **innan du trumfar ut.** Du får då fem spaderstick på handen och två på bordet

(korta handen) eller totalt sju stick, vilket tillsammans med hjärter, ruter och klöver ger tio stick.

**OBS!** Du vinner inte något extra stick genom att stjäla på den långa handen.

## Spelföringsteknik – Färgbehandling

Som spelförare bör du vara uppmärksam på att det ibland ”sitter snett”.

Ofta kan du gardera dig mot snedsits genom korrekt färgbehandling.

Du har inte råd att förlora något stick i nedanstående spaderfärg om du ska klara ditt kontrakt. Hur spelar du?

♠ A K 10 8 3 Motspelarna har fyra spader tillsammans – J 7 6 5.

Sitter dessa kort på samma hand, 4-0 sits, kan du få problem.

Men, om du börjar med att ta för ässet upptäcker du vem av motspelarna som har fyrkorts spader (någondera kan inte bekänna).

Nu kan du maska åt rätt håll.

♠ Q 9 4 2 Observera vad som händer om du börjar med att spela damen och det visar sig att Öst har alla fyra utestående korten.

|  |
| --- |
| **Motspel – Styrkemarkering (Schneider)**  Du signalerar på din partners utspel om du vill ha fortsättning i utspelsfärgen. Positiv markering Genom att spela ett **lågt** kort i färgen visar du att du är **positiv** till att din partner fortsätter i färgen. Negativ markering Genom att spela ett **onödigt högt kort** i färgen visar du att du **inte är intresserad** av att din  partner fortsätter i färgen. |

Syd spelar 4♠. Du är Öst.

♠ K Q 8 7

♥ J 6 5

♦ A 5 2

♣ 6 5 3

Utspel

♥ K ♠ 3 2 Din partner Väst spelar ut hjärter kung. Du vill helst

♥ A 8 2 att Väst fortsätter med hjärter. Därför markerar du

♦ J 8 7 6 4 **positivt** med hjärter två.

♣ J 9 8

|  |
| --- |
| I trumfkontrakt ska du också markera positivt om du tror att du kan få en **stöld** i färgen. |

Syd spelar 4♠. Du är Öst.

♠ K Q 8 7

♥ Q 6 5

♦ A 5 2

♣ 6 5 3

Utspel

♥A ♠ 3 2 Här ska du markera positivt med hjärter två och

♥ 8 2 hoppas att partner fortsätter med kungen och en till.

♦ J 8 7 6 4 Det ger dig möjlighet att vinna ett stick billigt genom

♣ J 9 8 4 att stjäla.

I sangspel är det också viktigt att försöka vägleda partnern till rätt motspel. Syd spelar 3 NT. Du är Öst och din partner spelar ut spader dam. Hur markerar du?

a ♠ A 5 4 b. ♠ A 5 4

Utspel ♠8 6 3 Utspel ♠ K 6 3

♠ Q ♠ Q

a. ♠ 8. Du markerar negativt med din högsta hacka. Din partner vet nu att du inte har någon

honnör i färgen.

b. ♠ 3. Du markerar positivt med din lägsta hacka. Din partner vet nu att du kan hjälpa till i

färgen.

|  |
| --- |
| När du ska **saka** (du kan inte bekänna färg) ett kort, har du ett utmärkt tillfälle att markera positivt eller negativt i färg på motsvarande sätt, dvs genom att spela ett lågt kort markerar du **positivt** i en färg och genom att spela ett onödigt högt kort markerar du **negativt** i färgen. |

# SAMMANFATTNING

## Öppningsbud

1 trick i färg Minst 13 hfp (12-19 hp)

Val av färg Längsta färg

Högsta färg med 5-5 och 6-6

4-4 färger: hjärter, klöver, ruter, spader

## Råd i trumfspel

Planera spelföreningen på samma sätt som i sangspel

Dra ut motståndarnas trumf

Kom ihåg att räkna antalet trumf som har spelats

Stölder på ”korta trumfhanden” före uttrumfning ger extra stick

Stölder på långa trumfhanden ger inga extra stick.

Godspela extra stick i sidofärg med hjälp av stöld.

## Spelteknik

Färgbehandling Ta första sticket på den hand där du har två honnörer då du

saknar J x x x i färgen.

**Motspelsteknik** Markeringar enligt Schneider

**Positiv markering** lågt kort

**Negativ markering** högt kort