
Kommentarer till fyra av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 8 februari 2023



Givarna kommenterade av:
Martin Löfgren och Carl Ragnarsson

Bricka 5. Nord giv. Nord-Syd i zonen.

♠ 10 8 6 5 4
♥ 9
♦ 10 4 3 2
♣ Q 3 2

♠ Q 9 3 ♠ A J 7 2
♥ A K 8 ♥ J 10 6 5 2
♦ A Q 7 5 ♦ J
♣ A 9 7 ♣ J 10 4

♠ K
♥ Q 7 4 3
♦ K 9 8 6
♣ K 8 6 5

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
	pass	pass	pass
1 ♦	pass	1 ♥	pass
2 NT	pass	3 ♥	pass
4 ♥	pass	pass	pass

Kommentarer till budgivningen

Efter två pass är frågan om Syd ska skrapa ihop till en s.k. *tredjehandsöppning*. Utan något speciellt utspel att rekommendera och med tre av de totalt elva honnörspoängen bestående av en singelkung, är något annat än pass inte att föredra.

Efter 1 ♦ -1 ♥; 2 NT (18-19) är frågan hur Öst ska undersöka om det finns en åttakortsanpassning i endera högfärgen. Här finns flera olika metoder "på marknaden", den enklaste är att helt sonika bjuda om färgen (vilket *inte* är ett förslag till slutbud, så som 2 ♥ hade varit efter 1 ♦ -1 ♥; 1 NT). Med trekorts hjärter höjer Väst till utgång i färgen; utan hjärterstöd men med fyra spader bjuds 3 ♠ och utan någotdera 3NT.

Kommentarer till spelet

En god regel är att man försöker räkna ut styrka och fördelning på de övriga händerna *innan* man spelar ut. Syd har själv 11 hp, Väst har visat 18-19 och Öst som minst ca 6 hp. Det innebär att det finns *maximalt* 5 hp över till Nord, troligen mindre.

Syds hand är en mardröm att spela ut ifrån, precis allt kan vara till spelförarens favör. Någon större mening att spela ut spadersingeln är det knappast. För även om det är troligt att esset

finns på bordet, så lär Syd inte kunna spela in partnern i tid för att på så sätt få en spaderstöld.

Ruter är det minst attraktiva utspelet, träkarlens öppningsfärg. Mot bakgrund av Syds innehav i färg är det lätt hänt att spelföraren får ett stick extra; t.ex. om Öst har knekt-hacka och bordet, som här, ess-dam. Spelföraren får då tre ruterstick istället för bara två.

Valet står mellan klöver – i så fall sexan, tredje uppifrån enligt 1-3-5-regeln – eller en trumf. Normalt är trumfospel från damen verkligen inte att rekommendera, men här kan det faktiskt vara ett alternativ eftersom Syd har fyra trumf – utan inga värdefulla mellankort – och träkarlen tre. Även om det med öppna kort skulle visa sig vara favör, är det högst osannolikt att spelföraren tror på att Syd startat med en trumf från damen.

Låt oss emellertid anta att Syd fastnar för klöverutspel. Öst ser att hon på en dålig dag kan förlora ett eller två stick i spader, ett i hjärter och ett eller två i klöver. Att ta för klöveress i stick ett vore att direkt lägga sig för två tapp i färgen. Istället lägger Öst lågt från bordet och låter Nord vinna första stick. Har Syd en av klöverhonnörerna kan den maskas ut senare.

I brist på bättre alternativ fortsätter Nord med klöver – om Syd har kung-tia i färgen är det väsentligt att sätta Östs knekt på mellanhand – och Öst får den här gången därmed sin klövermask gratis. Knekten täcks av kungen och bordets ess vinner sticket.

Förbindelserna mellan händerna är inte de bästa, så frågan är hur Öst ska försöka *kombinera* sina chanser för att få hem kontraktet. Öst har råd att förlora två stick ytterligare. En modell är att satsa på trumfen 3-2 med damen för mask. En annan att vid behov få en spaderstöld på bordet. Som sista utväg om inget annat lyckas får Öst blunda och slå rutermasken.

För den händelse trumfdam skulle sitta singel inleder Öst med att i stick tre ta för hjärteress. När ingen dam fortsätter Öst med låg spader till mask med knekten och Syds kung. Syd returnerar klöver, som Östs tia vinner. Spelföraren provar nu med hjärterknekt, men Syd täcker förstås inte den. Att masken går är bara delvis en framgång, när det visar sig att Nord är utan trumf.

Spelföraren kan nu välja att ta för trumfkung och därefter prova ifall spadern satt jämnt och om inte, slå rutermasken.

Ett annat alternativ, som faktiskt inte kostar något, är att efter hjärterknekt direkt spela låg spader mot bordets dam. Om Syd nu faller för frestelsen att stjäla, s.a.s. i luften, är spelförarens alla problem över. Så snart Öst kommer in faller hon Syds dam med kungen; spaderdam och -ess är höga kort, liksom ruteress och handens trumf.

Syd får således inte falla för den lömska frestelsen att stjäla en av spelförarens *förlorare*. Istället ska Syd lugnt och sansat saka en klöver och låta bordets spaderdam vinna sticket.

Nu är det Östs tur att vara försiktig. För se vad som händer ifall Öst glatt fortsätter med spader till handens ess. *Nu* passar för Syd att stjäla och när Syd slår ut sig med trumfdam fastnar spelföraren på bordet och kan inte ta sig därifrån för att komma åt att slå rutermasken!

Finns det någon medicin mot detta nesliga scenario? Ja visst, efter att ha fått stick för spaderdam, ska Öst ta för trumfkung *innan* hon fortsätter med spader till handens ess. Nu hjälper det inte Syd att vare sig stjäla eller avstå – om Syd stjälar, har han inget kort att slå sig fri med som hindrar att Öst kommer åt att slå rutermasken; om han inte stjälar är Öst inne på egen hand och kan nu prova rutern.

Pust – det var onekligen en besvärlig giv! Den som såväl tar sig till 4♥ som går hem i kontraktet med bra motspel, ska ge sig själv en klapp på axeln!

Resultat: 4♥ =; Ö-V + 420.

Efterdiskussion

Observera, att om Syd öppnat i tredje hand blir spelföringen betydligt lättare. Öst *vet* då att Syd, för att få ihop till ett öppningsbud, måste ha all den utevarande honnörstyrkan – sedan Nord vunnit första stick med klöverdam, finns inte plats för fler honnörer norröver.

Det är inte alltid den mest talträngde som lyckas!

Bricka 7. Syd giv. Alla i zonen.

♠ A 8 7 4

♥ K 6

♦ J 2

♣ J 7 6 4 3

♠ J 10

♥ 8 5 4 2

♦ K Q 5 4

♣ 10 8 5

♠ K Q 2

♥ Q 10 7 3

♦ 9 6 3

♣ K 9 2

♠ 9 6 5 3

♥ A J 9

♦ A 10 8 7

♣ A Q

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
			1 NT
pass	2 ♣	pass	2 ♠
pass	4 ♠	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

Sedan Syd med sitt öppningsbud visat 15-17 hp, bör Nord satsa på utgång i kraft av 9 hp och femkortsfärg. Med högfärgsfrågan 2♣ undersöker Nord först om paret har spaderfärgen gemensam. När Syd ger besked om fyrcorts spader bjuder Nord utgång i färgen.

Kommentarer till spelet

Väst har en s.k. *oäkta sekvens*¹⁾ (ibland även benämnd *kort sekvens*) i ruter. Det är inget fel, rent generellt, att spela ut från sådana sekvenser, dock bör man vara försiktig de gånger det sitter en stark hand till höger, t.ex. en sangöppning. Det finns då argument för att spela ut passivt, och i aktuellt fall är *spader knekt* ett klart alternativ.

¹⁾ **Oäkta sekvens** benämns sekvenser som består av endast två likvärdiga honnörskort, t.ex. K-Q-7-4, Q-J-8-2, J-10-6; medan **äkta sekvenser** består av minst tre likvärda kort, t.ex. K-Q-J-7, Q-J-10-3, J-10-9. Äkta sekvenser är mer säkra att spela ut ifrån än de oäkta.

Låt oss anta att Väst väljer att spela ut en passiv spaderknekt. Ett elegant sätt är att låta Öst-Väst få vinna första sticket. Nästa spader (om Väst fortsätter i färgen) vinner Syd med bordets ess och kan nu välja mellan alternativen:

- att satsa på att stjäla både sina hjärter- och sin ruterförlorare på bordet; och
- att godspela klöverfärgen.

Vi studerar de båda alternativen lite närmare:

Godspela klöverfärgen

Efter att ha vunnit andra stick med trumfess, slår Syd klövermasken. När den går tar han också för klöveress, varefter han spelar in bordet på hjärterkung och sedan stjälar en klöver. När klövern råkar sitta 3-3 är färgen godspeland. Syd tar för hjärteress, stjälar en hjärter och spelar sedan höga klöver från bordet tills den av motspelarna som har trumf kvar stjälar. Mer än ett ruterstick därutöver behöver Syd inte förlora, och kan notera sig för jämn hemgång.

Stjäla hjärter- och ruterförlorare på bordet

Efter att ha vunnit andra stick med trumfess, spelar Syd ruterknekt från bordet och släpper den runt ifall ingen honnör kommer på från Öst. Väst vinner sticket och har nu ingen attraktiv vända; ruter löser spelförarens problem omedelbart; klöver ger Syd masken gratis och en hjärter löser den färgen utan att Syd måste ödsla trumf på att stjäla. Syd får med detta spelsätt sin hemgång.

Resultat: 4♠ =; N-S + 620.

Efterdiskussion

Observera, att med annan färg än trumf i utspel får spelföraren en lätt uppgift.

Vilket av de båda föreslagna spelsätten är att rekommendera?

Att satsa på att stjäla de röda förlorarna är bättre – antingen blir Väst, som här, inpetad i ruter och måste ge favör; eller, ifall Öst täcker ruterknekt, kan Syd gå till bordet på hjärterkung och spela ny ruter mot handen och täcka Östs kort billigtast möjligt. I flertalet fall blir Väst inpetad och måste ge favör också då.

Att godspela klövern kräver i princip klövern 3-3 eller att klövermasken går.

Bricka 12. Väst giv. Nord-Syd i zonen.

♠ 10 6 5

♥ A 9 8 7

♦ J 2

♣ A 9 6 4

♠ 9 8 2

♥ K 5

♦ A 10 9 8 7 5

♣ 10 8

♠ K Q J 7

♥ Q J 10 6 2

♦ ---

♣ K 5 3 2

♠ A 4 3

♥ 4 3

♦ K Q 6 4 3

♣ Q J 7

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
pass	pass	1 ♥	pass
1 NT	pass	2 ♣	pass
2 ♦/♥	pass	pass	pass

Kommentarer till budgivningen

Om Väst väljer att bjuda 2♦ på Östs återbud, passar Öst. Motvilligt. Väljer Väst att istället preferera hjärtern, blir slutbudet 2♥.

Kommentarer till spelet

Mot 2♥ spelar Nord ut den objudna färgen, ♠5, enligt 1-3-5-regeln, och Syd sticker bordets påspelade honnör med esset och returnerar färgen. Väst förlorar tre ruterstick och ett stick i var och en av de övriga tre färgerna; resultat en straff.

Mot 2♥ är det Syd som har utspelet, med ruterkung som troligt val. Spelföraren ingriper med esset och sakar en klöver från egen hand. Öst fortsätter i andra stick med klöver mot egen hand och när Nord lägger lågt (Öst skulle ju kunna ha en giss i färgen, t.ex. kung-knekt) vinner handens kung. Härnäst driver Öst ut spaderess och får hoppas att den sitter 3-3, för att på så sätt få två spaderstick, fyra trumfstick och ett i vardera lågfärgen.

Resultat: 2♥ =; Ö-V + 110.

Efterdiskussion

Någon kanske opponerar sig mot att Syd med sina 12 hp och femkortsfärg varken på första eller andra varvet kliver in med 2♦. I zonen med en så pass dålig färg och jämn fördelning råder vi till att hålla sig borta från att frivilligt kliva in tvåtricksnivån.

Inte sällan får man höra spelare säga: Hur många *poäng* hade du? Eller: Men jag hade ju 12 hp, så jag var *tvungen* att kliva in!

Kontrakt vinnas inte med poäng allena, utan främst med hjälp av *stick*! Ett extremt exempel är en hand som denna:

♠ Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2 ♥ 2 ♦ 2 ♣ –

Bara 3 hp, men i ett spaderkontrakt kan inget i världen hindra att du tar nio stick – *på egen hand*.

Så det tål att upprepas att bridge är ett *stickspel*, och det kan lätt gå illa om man kliver in på de högre nivåerna utan att ha just det ... *stick*!

Säg att Syd väljer att kliva in med 2♦. Då kan det gå så här:

Väst	Nord	Öst	Syd
pass	pass	1 ♥	2 ♦
pass	pass	D	pass
pass	pass		

Öst som har anpassning i de objudna färgerna och vill inte gärna låta Nord-Syd få vinna kontraktet så lätt. Med en *upplysningsdubbling* på 2♦ visar Öst intresse för spel också i spader och klöver. Med sin långa och täta ruterfärg har Väst förstås ingen tanke på något annat än att passa på dubblingen, och Nord-Syd är nu på hal is.

Mot Syds 2♦ startar Väst med ♥K. Försvaret kan så småningom ta två spaderstick, ett hjärter- och ett klöverstick plus tre eller fyra ruterstick, lite beroende på hur spelet utvecklar sig. Så trots att Nord kan bidra med *två ess och en ruterhonnör*, får Syd betala ut 500 eller 800 på brickan – utan att Öst-Väst har utgång.

Jämför Syds hand med denna:

♠ A 4 3 ♥ 4 3 ♦ Q J 10 9 6 4 ♣ A 7

Syd har nu bara 11 hp, men det ska mycket till för att handen inte ska generera sex stick i ett ruterkontrakt; fyra i ruter plus de båda essen.

Sens moral: det är ok att kliva in med en bra färg på entricksnivån, även med mindre än öppningsstyrka. På tvåtricksnivån måste man vara mer försiktig också med de händer som innehåller öppningsstyrka – *stick* är många gånger viktigare än ett visst antal *poäng*!

Bricka 16. Väst giv. Öst-Väst i zonen.

♠ A 10 8 2

♥ A

♦ A K 8 6 4

♣ A 4 2

♠ 7 5

♥ 7 4 2

♦ 10

♣ K Q 8 7 6 5 3

♠ K Q 9 4

♥ K Q 6 5 3

♦ 9 7 3

♣ 9

♠ J 6 3

♥ J 10 9 8

♦ Q J 5 2

♣ J 10

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
3 ♣	D	pass	4 ♣
pass	4 ♦	pass	4 ♥
pass	??		

Kommentarer till budgivningen

Spärröppningar är till dels för att ge partnern en beskrivande bild av den egna handen, dels för att försvåra motståndarnas precision i budgivningen.

Här lyckas verkligen det sistnämnda, för om Nord-Syd fått bjuda ostört hade det blivit mycket lättare:

Väst	Nord	Öst	Syd
pass	1 ♦	pass	1 ♥
pass	2 ♠	pass	3 ♠

Nord kräver på andra varvet med naturliga 2♠ och efter det budet är förstås Syds höjning också krav och dessutom starkare än en direkt höjning till utgång. Hur man sedan fortsätter är upp till vilka metoder paret har, men man bör komma till lillslam i spader.

Tillbaka till budgivningen efter Västs spärröppning med 3♣. Nord har ett svårt bud, såväl 3NT som dubbelt kan vara rätt. Dock är dubbelt mera flexibelt och håller vägen för alternativa slutkontrakt öppna. Över ett eventuellt 3♥ från Syd kan Nord *då* återkomma med 3NT.

Med den aktuella handen har Syd till att bjuda utgång. Det är emellertid inte säkert att utgången ska spelas i just hjärter, så för att komma i *rätt färg* gör han ett *överbud i motståndarnas färg*. Budet är krav till minst utgång, så Nord behöver inte vara ängslig för att få pass på 4♦. Syd har förstås ingen tanke på att spela med ruter som trumf, utan fortsätter med 4♥, som betyder: *Välj mellan högfärgerna, partner*.

I valet mellan högfärgerna har Nord det lätt; svårare är det med nivån. Syd har sagt sig vara villig att spela utgång mittemot en hand hos Nord som skulle kunnat vara betydligt svagare än den aktuella. Nord skulle bra gärna vilja bjuda något starkare än 4♠, men vad?

Det finns många artificiella vägar, men de kräver **a)** att man sinsemellan har diskuterat läget i förväg och **b)** att man är säker på att det rimligtvis leder till målet. Långt ifrån alla par, i vart fall på klubbnivå, har haft den diskussionen, och då är det lika gott att ta det säkra före det osäkra och nöja sig med 4♠.

Spärröppningar har förmågan att göra livet surt för motståndarna och en gissning är att inte så många Nord-Syd-par kommer att bjuda slam *med säkerhet* efter Västs 3♣-öppning. En stjärna i kanten till dem som lyckats med bedriften!

Väst	Nord	Öst	Syd
3 ♣	D	pass	4 ♣
pass	4 ♦	pass	4 ♥
pass	4 ♠	pass	pass
pass			

Kommentarer till spelet

Mot ett spaderkontrakt startar Öst rimligen med klöverknekt, oavsett om Väst spärröppnat eller inte. Om Väst inte öppnat har ju Syd fått tillfälle att visa sin hjärterfärg, så också då ligger klöverutspel närmare tillhands än hjärter i bordets färg.

Efter en spärröppning är det fara värt att det sitter snett också i övriga färger, så Nord bör försöka gardera sig mot trumfen 4-1. I andra stick tar Nord för hjärteress och spelar därefter spaderess och spader till bordets kung. Om alla bekänner kan Nord lugnt fortsätta hjärterkung och sedan låg hjärter mot handen. Om Väst skulle kunna stjäla hjärterkung (eller den låga hjärtern), blir det försvarets enda stick.

Med aktuell sits kan Väst emellertid bekänna, så Nord stjälar hjärterhackan med handens näst sista trumf. Om spelföraren nu hållit räkning på hur många hjärter som gått, vet han att Öst bara har en kvar och att den så småningom kommer att falla på bordets dam. Nord spelar handens sista trumf och sticker Östs knekt med bordets dam. Allt försvaret får på sluttampen är ett ruterstick. Nord går alltså hem i sex trick.

Låt oss anta att Väst inte kan bekänna när andra rondens trumf spelas, och att hela kortsitsen istället är denna:

♠ A 10 8 2

♥ A

♦ A K 8 6 4

♣ A 4 2

♠ 7

♥ 7 4 2

♦ 10 5

♣ K Q 8 7 6 5 3

♠ K Q 9 4

♥ K Q 6 5 3

♦ 9 7 3

♣ 9

♠ J 6 5 3

♥ J 10 9 8

♦ Q J 2

♣ J 10

Spelföraren spelar så kung och dam i hjärter, och när båda motståndarna kan bekänna fortsätter han med hjärter till stöld med spader tio. Därefter följer trumfåttan; om Öst lägger lågt låter spelföraren bordet sticka med nian, varefter damen drar ut Östs sista trumf; om Öst sätter i knekten vinner Syds dam, varefter nian drar ut Östs sista trumfhacka.

Observera vikten av att hjärterstölden sker med trumftian och inte med åttan! Om Nord slarvigt stjälar med åttan, kan en inte alltför sömning Öst beta kontraktet genom att helt sonika lägga låg trumf när tian spelas. Nord har nu ingen ingång till bordet för att kunna dra ut sista trumfen och sedan åtnjuta stick för den höga hjärtersexan.

Tips!

Var alltid observant på hackor så att du så långt möjligt kan hålla kommunikation öppen mellan de båda händerna.

Ett avslutande exempel, där många – också rutinerade spelare – ibland missar:

♣ A K Q 6 5 4

♣ 9 8 7 2

Öst är spelförare i 3NT och har den fina klöverfärgen på bordet, dock utan någon sidoingång. För att gå hem i kontraktet behöver spelföraren samtliga sex klöverstick.

Eftersom motståndarna bara har tre klöver tillsammans kan de ju som allra sämst sitta 3-0. Så några problem att få full utdelning i färgen är det förstås inte – bara Öst är en smula försiktig i första klöversticket. Säg att han slarvigt spelar tvåan och färgen nu sitter 3-0 – då kommer handens höga hackor att blockera och två av bordets småkort brinner inne.

Bättre går det ifall Öst i de tre första sticken gör sig av med de *höga* hackorna; tvåan kan då så småningom stickas av någon av bordets tre hackor.