

---

# Kommentarer till fyra av givarna vid

*Partävling för mindre rutinerade*

Filbyter Bridge

**Onsdagen den 15 februari 2023**



Givarna kommenterade av:  
Martin Löfgren och Carl Ragnarsson

---

Bricka 2. Öst giv. Nord-Syd i zonen.

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

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

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

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

### Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
		2 ♠	pass
pass	3 ♦	pass	3 ♥
pass	4 ♥	pass	pass
pass			

### Kommentarer till budgivningen

Öst hand är ett gränsfall mellan att öppna med 1♠ och med en svag tvåöppning (2♠). Det finns i huvudsak två skäl till att förorda det senare:

- singelhonnörer är ofta tvivelaktiga värden, liksom damer och knektar i korta färger;
- den spärrande av öppningsbudet 2♠ är avsevärd – ska motparten in, blir det ju på lägst tretricksnivån – och beskriver dessutom den aktuella handen bättre än vad 1♠ gör.

Jämför med handen:

♠ A K 9 8 3 2 ♥ 9 6 ♦ 5 ♣ Q J 9 7

Honnörsstyrkan är densamma, men klart bättre disponerad (sammanhängande honnörer) och är definitivt värd att öppnas med 1♠.

Tillbaka till den aktuella given. Efter två pass är det Nord's tur. Ska han upplysningsdubbla eller bjuda 3♦? Ett svårt val. Båda kan vara rätt ... och båda vara fel. Dubbelt har fördelen av att vara lite mera flexibelt; Nord har ju trots allt acceptans för spel alla tre objudna färgerna. Fördelen med 3♦ är att den sätter fokus på Nord's långa färg, vilket kan vara en fördel för Syd att veta den gång han har 3NT i sikte.

Om vi så ser till *riskerna*:

Om Nord dubblar och Syd bjuder 3♥, vilket han gör också med fyrkortsfärg, kan det bli ett nog så besvärligt kontrakt att hantera med bara sju trumf tillsammans.

Om Nord väljer att bjuda 3♦ finns risken att Syd inte är stark nog att visa sin hjärterfärg heller den gången han har *femkorts* hjärter.

Vem har sagt att bridge är *enkelt*?

Efter att ha vägt för och emot, beslutar sig Nord för budet 3♦ och strålkastarljuset är nu riktat mot Syd. Ska han passa eller skrapa ihop till ett positivt svar? Minsann, inte heller det är självklart! Pass är absolut resonabelt, inte minst i partävling<sup>1)</sup> där man i tveksamma lägen bör ha siktet inställt på att få in på korten.

En faktor som *möjligen* talar för 3♥, är att Syd har längd i Östs öppningsfärg. Öst och Syd har tillsammans tio kort i spader, så det blir inte många spader över till Nord. Därmed blir det plats för fler kort i övriga färger på hans hand.

Om Syd väljer att bjuda 3♥ (som visar minst femkortsfärg), har Nord förstås till en självklar höjning till utgång.

---

<sup>1)</sup> I **partävling** jämförs ens eget resultat på brickan med vad *alla* de andra borden i tävlingen spelat och där *minsta lilla* differens är avgörande. Man får 2 poäng för varje annat resultat som är sämre än det egna, 1 poäng för varje resultat som är lika med ens eget och 0 poäng för varje resultat som är bättre.

I **lagtävling** jämförs bara med resultatet vid *det andra bordet i samma match*. Vad övriga bord i lokalen spelat på brickan har ingen inverkan på vårt resultat. I lagtävling är differensens *storlek* av avgörande betydelse; ju större, desto fler poäng (s.k. IMP) får man. Därför siktar man på utgång tuffare i lag- än i partävling i tveksamma lägen.

### Kommentarer till spelet

Väst ser ingen anledning till att *inte* starta i partnerns öppningsfärg, och med dubbelton väljer han högsta kortet i färgen, knekten.

När Öst kommer in på spader kung är frågan hur det fortsatta försvaret bäst ska bedrivas. Om Väst har trumfess, kan Öst få en ruterstöld om han i stick två vänder med ruterdam. Om Väst *inte* har det önskade kortet, är det godnatt för försvaret.

Det finns en hel del som talar för att det är *troligare* att Syd är den som har hjärter ess. Han bjöd trots allt 3♥, vilket är långt ifrån säkert att han gjort med, säg:

♠ 10 6 5 4 ♥ Q 10 7 3 2 ♦ 9 5 ♣ A Q

Om Öst resonerar så, ska han vända med klöver så att inte Västs eventuella klöveress brinner inne.

När man ser alla 52 korten står det klart att resten är stort sedan Väst vunnit stick för klöveress. Emellertid har spelföraren inte den fördelen vid bordet! När Väst i tredje stick fortsätter med låg klöver, är det troligt att spelföraren går upp med bordets kung och måste sedan manövrera försiktigt så att han inte förlorar kontrollen över spelet.

Med trumfen 3-2 är kontraktet i princip vattentätt om Syd efter klöver kung spelar låg trumf till esset och därefter låter ruter nio gå varvet runt. Om Öst, som här, kan sticka den, har Syd spelet under full kontroll:

- Vänder Öst med spader kung, stjälar Syd på bordet, tar ut hjärter kung, stjälar en klöver, varefter trumfdam drar ut försvarets sista trumf. Handens kvarvarande ruterhacka utgör sedan entré till bordets alla höga ruter.
- Vänder Öst med klöver, stjälar Syd och drar sedan med kung och dam ut försvarets resterande trumf, varefter bordets alla ruter kan åtnjutas.
- Inte heller en ruterretur från Öst hjälper försvaret. Spelföraren vinner sticket på bordet, spelar sedan trumf till handens dam och en ny trumf till bordets kung, som eliminerar försvarets sista. Bordets alla ruter tar hand om Syds resterande förlorare.

Eftersom kommunikationen mellan de båda händerna är dålig, gör spelföraren sannolikt bäst i att satsa på att försvarets trumf sitter 3-2 och spela på ovan beskrivet sätt. Resultatet blir då jämn hemgång i kontraktet, vilket torde ge en hyfsat bra score eftersom inte alla kommer att bjuda utgången.

**Resultat:** 4♥ =; N-S +620

## Efterdiskussion

Märk hur enkelt spelförarens uppgift blivit om Öst i stick två vänt med ruterdam – Syd hade då radat upp elva stick i rask följd!

Det kan ibland kännas reflexmässigt att vända med en singel i hopp om att så småningom få en stöld. Innan du gör det, försök att med hjälp av budgivningen, dina egna och träkarlens kort skapa dig en bild av hela given. Kanske är det bättre att satsa på en annan häst än singelvändan.

Innan vi går över till nästa giv, ponera att du är spelförare i ett sangkontrakt och att hemgången i ditt kontrakt är helt avhängigt att du får sex stick i din långa färg, som är fördelad så här:

♣ 10 6 ♣ A K J 9 8 7

Du har gott om ingångar mellan de båda händerna i andra färger, så allt handlar om klöverfärgen. Ska du börja med att ta för esset och först i nästa klöverstick slå masken eller bör du maska redan i det första klöversticket?

Om motståndarnas klöver är fördelade 3-2 spelar det ingen roll i vilket du gör, du kommer alltid att lyckas så snart damen sitter för mask. Men, vad om den sitter 4-1?

Det är bara när damen sitter singel, som det är rätt att inleda färgbehandlingen med esset. Med alla andra singlar (vilka är fyra till antalet: ♣2, ♣3, ♣4 och ♣5), är det rätt att maska redan *första* gången färgen spelas! Du kan då nämligen maska *två gånger* istället för en.

Bricka 3. Syd giv. Öst-Väst i zonen.

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

### Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
			1 ♠
2 ♣	2 ♠	pass	pass
2 NT	pass	3 ♦	pass
pass	pass		

### Kommentarer till budgivningen

Syds 1♠ och Västs inkliv 2♣ är självklara bud, liksom Nords höjning till 2♠. Någon kanske invänder att "Nord ju bara har 5 hp" – men med fyrkorts trumfstöd och en singel är det budet tämligen automatiskt.

---

Inom parentes sagt, finns det spelare – främst de som spelar med femkorts högfärgsöppning – som använder dubbelhöjningen till 3♠ som ett rent spärrbud. Med Nords hand bjuder de således 3♠ efter Västs inkliv, något som hade gjort livet betydligt mera surt för Öst-Väst. Vi förutsätter dock här att Nord-Syd *inte* har den systemöverenskommelsen.

---

Om Öst fått sin kung i en annan färg än motståndarnas, hade handen varit tillräcklig för en höjning till 3♣, men med den bortkastade spadermonarken gör Öst klokast i att passa. Väst vill emellertid inte ge upp kampen ännu med sin fina hand. Frågan är bara *vad* hon ska bjuda?

Det finns ett användbart knep när du klivit in med ett klöverbud och partnern inte sagt annat än pass. Med budet 2NT kan du i nästa budrond berätta om en ruterfärg på minst fyra kort vid sidan om din sedan tidigare visade klöverfärg.

På så sätt kan din sida hitta en eventuell gemensam ruterfärg *utan* att riskera att hamna komma för högt den gång rutern inte faller partnern i smaken. Om du istället för 2NT bjuder 3♦, och partnern gillar klövern bättre, är ni ju på fyrtricksnivån helt i onödan.

Den här gången är emellertid besked om ruter ljuv musik i Östs öron. Femkortsstöd *plus* hög honnör i Västs förstafärg, klöver, gör budet 3♦ självklart trots färgens anemiska utseende.

Modern budgivning handlar mycket om *konkurrens*, att slåss om vilken sida som ska få spela (del)kontraktet och att därmed försöka komma undan billigare. En viktig princip i det sammanhanget är den *nionde trumfen*! Om vi kan överblicka att vi har nio trumf tillsammans och styrkan mellan Nord-Syd och Öst-Väst är ungefär lika, ska vi konkurrera till tretricksnivån.

Spelar man med femkorts högfärg blir en sådan tankeövning lättare; Nord har då inte bara den så viktiga nionde trumfen utan också en singel, varför hon bör konkurrera med 3♠ över Östs 3♦. Spelar Nord-Syd med fyrkorts högfärgsöppning kan Nord inte vara säker på att paret förfogar över nio trumf, varvid det blir mera tveksamt att fortsätta kämpa om kontraktet.

Huruvida Öst-Väst, efter ett eventuellt 3♠ från Nord, konkurrerar vidare, är en smaksak.

### Kommentarer till spelet

Det kan kännas automatiskt att spela en singelton om man har en. Emellertid ska utspelshanden innan sitt utspel *alltid* försöka ska sig en bild av de övriga händer runt bordet och *först därefter* bestämma sig för lämplig attack.

Vad vet Syd? Väst har visat minst fem, troligen sex, klöver och fyra ruter. Således har Väst tre eller fyra högfärgskort. Ur Syds horisont finns tre olika attackmöjligheter:

1. Spela ut klöver i hopp om att så småningom få en stöld;
2. Spela ut parets gemensamma färg, spader.
3. Spela ut hjärter kung för att försöka ställa (minst) ett hjärterstick åt försvaret;

Låt oss studera vart och ett av dessa alternativ lite närmare i sömmarna:

## 1. Spela ut klöver

Att spela ut en singel i sidofärg i hopp om att senare få stjäla, är ofta attraktivt. Här är det emellertid spelförande sidans huvudfärg, Väst klev ju in med 2♣! Även om klöverutspelet skulle visa sig inte vara någon direkt favör, så är det en *tempoförlust*, d.v.s. försvaret riskerar att komma på efterkälke ifall attacken visade sig vara fel.

Klöverutspelet vinner Öst på bordet och spelar ruter kung. Syd ingriper med esset och spelar spader i hopp om att Nord kan komma in. Inne på spader ess inser Nord att Syds utspel, i bordets huvudfärg, rimligen måste vara en singelton, och returnerar klöver som Syd stjal. Det blir dock försvarets sista stick. Spelföraren vinner varje vända från Syd, drar ut sista trumfen och har sedan stick i överflöd.

**Resultat:** 3♦ +1; Ö-V +130

## 2. Spela ut gemensamma färgen spader

Start i den egna sidans färg kan sällan kritiseras, om än att det just denna gång ger spelföraren ett extrastick.

Nord vinner första stick med esset och med den feta klövern fullt synlig på bordet, är skyndsamt av nöden att vända i hjärter. Spelföraren vinner med bordets ess och går i nästa stick in på handen på klöver ess varefter bordets hjärterförlorare sakas på spader kung.

Först nu är det dags att spela trumf mot bordet och Syd lägger givetvis lågt. Utan tillgång till vare sig speglar i taket eller välpolerad kristallkula, begär Öst honnör från bordet. När ingen knekt faller, och utan ingång till egen hand, får spelföraren hoppas att de utestående ruterna numera sitter 1-1. När det visar sig att Syd har båda, får spelföraren acceptera att förlora två trumfstick.

**Resultat:** 3♦ +1; Ö-V +130

## 3. Spela ut hjärter kung

Fördelen med att starta med hjärter kung är att Syd inte ger bort det så viktiga *tempot*, tidsfaktorn, i försvaret, samtidigt som det också godspelar ett stick till den egna sidan.

Såvida inte Öst har röntgensyn och slår en trumfmask med tian, kommer försvaret att gå segrande ur striden med två trumfstick och ett i vardera högfärgen, summa fyra.

**Resultat:** 3♦ =; Ö-V +110

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

♠ 10 9 5 2

♥ A K 7

♦ A 9 5

♣ 8 7 3

♠ A

♥ J 6 5 2

♦ K J 4 2

♣ A J 9 2

♠ J 6 4

♥ 10 8

♦ Q 10 8 6 3

♣ Q 5 4

♠ K Q 8 7 3

♥ Q 9 4 3

♦ 7

♣ K 10 6

Väst	Nord	Öst	Syd
	Pass	pass	1 ♠
D	2 NT	pass	3 ♠
pass	pass	pass	

### Kommentarer till budgivningen

Det finns ytterst lite att vinna och desto mer att förlora på att öppna budgivningen med en hand som Nords i ett naturligt system. Tråkigast möjliga fördelning (4333), dålig fyrkortsfärg och bara 11 hp.

Efter pass också från Öst är Syd i blickfånget. I tredje hand efter två pass och med 5-4 i högfärgerna är det rimligt att öppna, trots bara 10 hp, när femkortsfärgen är så pass bra. Dels tar det bort nästan hela entricksnivån för motståndarna, dels – om de vinner budgivningen – ger det partnern tips om ett bra utspel ifall Väst skulle råka bli spelförare.

Väst har den perfekta fördelningen för en *upplysningsdubbling* (UD): fyra kort i alla objudna färger. Enda lilla minuset är spader ess singel; det hade varit bättre med en hacka singel och istället ha esset i någon av de andra färgerna. Men, man kan inte få allt!

Nords hand har styrka för ett *inviterande* 3♠ i ostörd budgivning. Om Nord-Syd har samma överenskommelse även i störd budgivning, bör Nord bjuda just det. Emellertid rekommenderas att sänka kraven för *Stenbergs 2NT* efter just en UD, så att 2NT blir *minst* invitet till utgång (givetvis fortsatt med trumfstöd), medan 3♠ istället säger "6-8 hp med gott trumfstöd och lite fördelning" – det försvårar budgivningen för motståndarna betydligt mer än vad en enkelhöjning gör.

Diskutera gärna med din partner!

## Kommentarer till spelet

Väst har ett svårt utspel.

Att starta med trumfess kan mycket väl hjälpa spelföraren att lösa trumfen.

Att spela ut klöver, vare sig en liten eller esset, är verkligen *inte* att rekommendera. Alltför ofta ger det bort både stick och tempo.

Valet står därför mellan de båda röda färgerna. Att starta från en ogarderad knekt är inte sällan favorit och riskerar att rulla upp färgen.

Så, bland en uppsjö onda ting tycks ruter vara minst illa. Om Väst fastnar för ruterutspel är rätt kort fyran; om han väljer hjärter är det femman – båda följer den s.k. 1-3-5-regeln.

Oavsett vilken röd färg Väst väljer att spela ut, vinner spelföraren utspelet på bordet och konstaterar samtidigt att Väst, som upplysningsdubblat, har merparten av försvarets honnörstyrka.

Av utspelet kan spelföraren också dra den rimliga slutsatsen att Väst inte har vare sig K-Q-J eller Q-J i ruter, han hade då spelat ut kungen respektive damen. Den indirekta slutsats man kan dra av det, är att sannolikheten ökar för att Väst har klöver ess – han har annars inte styrka till sin upplysningsdubbling.

Så, hur bör Syd bedriva spelföringen utifrån dessa slutsatser?

I stick två spelar Syd en trumf till handens kung och Västs ess. Väst fortsätter troligen med den färg han spelade ut i första stick och frågan är hur Syd, efter att ha vunnit tredje sticket, ska behandla trumfen. Försöka toppa ut knekten eller maska? Sannolikheten är relativt lika för båda spelsätten, men det som väger över till maskens fördel är Västs upplysningsdubbling ju indikerar korthet i Syds öppningsfärg. Men, naturligtvis finns ingen garanti att Väst inte har ess-knekt ensam i färgen. Det blir således en gissning för spelföraren; ibland gissar han rätt, ibland fel.

Observera dock, att om Syd – som han bör – spelar spader tio från bordet, måste Öst lägga lågt utan att darra på manschetten. Annars kommer Syd att gissa rätt.

Det finns emellertid en fördel till med att slå trumfmasken, för även om Väst skulle ha ess-knekt ensam behöver slaget alls inte vara förlorat.

Säg att Väst spelat ut ruter och fortsatt i färgen när han kom in på spader ess. Syd stjal, kutar in till bordet på hjärter ess och släpper spader tio runt, som Väst vinner på sin presumtiva trumfknekt. För att inte ge favorit fortsätter Väst med ruter och Syd stjal.

Läget är då följande, med Syd inne på egen hand:

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

Ser du hur du ska spela för att garantera hemgången?

Ta för topphonnörerna i hjärter och stjal därefter hjärterhackan. Du är då inne på bordet och situationen är denna:

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

När du nu spelar en klöver från bordet, täcker du Östs kort billigast möjligt och som väntat vinner Väst sticket. Men, han är nu inpetad och måste antingen vända från sin kvarvarande klöverkombination (i vilket fall du får ett klöverstick) *eller* vända i ruter mot dubbelrenons. I det senare fallet stjal du på den ena handen (spelar denna gång ingen roll vilken) och sakar en klöver från den andra. I båda fallen har du "trollat" bort ett av försvarets stick och kan stolt notera dig för jämn hemgång!

**Resultat:** 3♠ =; N-S +140

(eller vid felgissning i trumf: 3♠ -1, Ö-V +50)

Bricka 15. Syd giv. Nord-Syd i zonen.

♠ Q  
♥ Q J 10 9 8 6  
♦ A K 10 8  
♣ 10 3

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

♠ 8 7 5  
♥ A K  
♦ 9 7 2  
♣ A Q 6 5 2

### Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
4 ♠	5 ♥	pass	1 ♣
Pass			

### Kommentarer till budgivningen

Efter Syds naturliga öppningsbud har Väst till ett självklart inkliv med 4 ♠. Oavsett zonförhållande bör Väst med såväl en åttakortsfärg som bra fördelning bjuda till fyrtricksnivån.

Nord har, som vid de flesta spärrbud, fått ett svårt läge, men det ser närmast omöjligt ut att hålla sig borta från att bjuda 5 ♥ med Nord's kort.

### Kommentarer till spelet

Öst har ett givet utspel i ♠4, som Väst vinner med kungen för att fortsätta i färgen. Spelförarens första hinder kommer redan nu och där det gäller att inte stjäla för lågt. Om Nord reflexmässigt stjälar med sexan kommer Öst att kunna stjäla över med sjuan. Således väljer Nord att stjäla högt, vilket visar sig vara välbetänkt.

Första prioritet när träkarlen inte erbjuder några möjligheter till stölder, är att dra ut trumfen. Spelföraren för emellertid en mindre chock, när hon i tredje stick spelar trumfsexan till bordets ess och Väst inte kan bekänna! Nord måste nu manövrera oerhört försiktigt för att ro sitt kontrakt i hamn.

Det verkliga hotet är en s.k. *trumfmatt*<sup>1)</sup>. Så, spelföraren måste försöka undvika att Väst kommer in och genom fortsatt spaderspelande kan korta Nord's trumf.

Det är däremot ofarligt att släppa in Öst en gång (släpps Öst in två gånger har kontraktet gått bet, så det får inte hända).

Efter hjärter ess avbryter Nord därför uttrumfningen och spelar istället ruter två till åttan när Väst lägger lågt. Hon förväntar sig inte att vinna sticket, men som tidigare konstaterats är spelförarens prioritet att med näbbar och klor hindra Väst att komma in för tidigt.

Till spelförarens stora förvåning visar sig åttan vinna sticket! Hon fortsätter med en trumf till bordets kung och spelar en ny ruter och täcker Västs kort billigast möjligt. Först nu är det dags att dra ut Östs alla trumf.

Hur många stick har Nord tagit så här långt?

En spaderstöld, fem trumfstick och två stick i ruter; totalt åtta. Genom ytterligare en rutermask är hon uppe i tio och med klöver ess därtill elva.

Det är förvisso sannolikt att klövermasken går – Väst har högst två klöver mot Öst minst fyra – men Nord bör undvika att äventyra hemgången genom att slå den när det inte behövs. Nord kommer att få en tillräckligt bra score genom att gå hem i sitt kontrakt, inte minst när det krävs en så omsorgsfull spelföring som hon hittills genomfört!

Det här är en *mycket svår* giv, som även mycket erfarna spelare skulle göra fel på om de inte tänker efter ... före.

En stor guldstjärna till dem av er som klarade detta vid spelbordet!

**Resultat:** 5 ♥ =, N-S +450

---

<sup>1)</sup> **Trumfmatt** innebär att spelföraren förlorar kontrollen över trumfen genom bli kortare i trumf (på egen hand eller på träkarlen) än en av försvarsspelarna.

Trumfmatt kan också uppstå om spelföraren drar ut alla motspelarnas trumf och då även själv blir trumflös utan att sedan ha tillräckligt med vinnare för att gå hem i sitt kontrakt.

Trumfmatt uppstår lätt de gånger motståndarnas trumf sitter snett; t.ex. 4-1 eller 5-0, och som spelförare gäller det att försöka vara förutseende och inte minst drabbas av panik.

---