
Kommentarer till fyra av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 8 mars 2023



Givarna kommenterade av:
Martin Löfgren och Carl Ragnarsson

Bricka 3. Syd giv. Öst-Väst i zonen.

♠ 9 8 4 2
♥ A Q 8 6 4 3
♦ 5
♣ 9 4

♠ Q
♥ K 7 5
♦ A J 6 2
♣ A 10 7 5 3

♠ A K 10 5 3
♥ J 10
♦ Q 10 8 7
♣ K J

♠ J 7 6
♥ 9 2
♦ K 9 4 3
♣ Q 8 6 2

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Efter Västs naturliga ruteröppning spärrar Nord med 2 ♥ – en honnörssvag hand men som innehåller en helt ok sexkortsfärg.

Öst kräver för minst en rond med 2 ♠ (visar minst fem kort i färgen). Väst står nu inför ett problem och valet står mellan att bjuda om klövern och 2NT. Till det stigande budet 3 ♦ har han inte kort till. Med en relativt svag klöverfärg och samtidigt ett håll i fiendens färg, väljer Väst 2 NT. Budet visar en tämligen balanserad hand med 12-14 hp. Skulle partnern vara synnerligen förtjust i spader, så är damen singel troligen bättre hjälp än ett par hackor.

Den här gången har Öst naturligtvis inga tankar på spaderkontrakt utan höjer Västs 2 NT till utgång.

Kommentarer till spelet

Nord startar med hjärter fyra (1-3-5-regeln).

När träkarlens knekt vinner sticket, ser det onekligen ut som om Nord har både ess och dam i färgen. Det är därför vitalt att till varje pris hålla Syd utanför spelet, så att han inte kommer åt att spela hjärter genom Västs kung. I andra stick spelar Väst ruter dam och låter den löpa ifall Syd inte täcker.

När ruter dam vinner sticket är spelföraren uppe i åtta stick.

Det tycks som om ruter kung sitter rätt placerad, men det finns ändå all anledning att trots det inte fortsätta med ruter ... i nuläget! Istället ska Väst i stick tre spela klöver knekt från bordet, och släppa också den runt ifall Syd inte täcker.

Det som nu kan hända är:

1. Nord vinner sticket med klöverdam; hjärter kung är då skyddad mot genomspel och spelföraren får ihop minst elva stick.
2. Klöverknekt vinner sticket; i så fall ska Väst än en gång byta fot och sticka emellan med att inkassera spader dam innan han går tillbaka till bordet via klöver kung.

Det visar hur viktigt det var att spela knekten *före* kungen, för att om möjligt ha kvar en ingång till träkarlen senare.

Inne på klöver kung tar Väst för bordets båda toppar i spader på vilka han från egen hand sakar de båda hjärterna. När spader knekt snällt faller blir även tian och sedan femman i färgen stora. En rutermask ger sedan det tolfte sticket (fem spaderstick, ett hjärterstick i utspelet, tre ruterstick och tre klöverstick).

Resultat: 3 NT +3; Ö-V +690

Bricka 6. Öst giv. Öst-Väst i zonen.

♠ 3
♥ A K Q 6 5 2
♦ K 7
♣ A 7 4 2

♠ J 10 7 6
♥ 10 3
♦ A J 9 5
♣ Q J 9

♠ Q 8 5
♥ 9 7 4
♦ 10 8 6 4
♣ 10 8 5

♠ A K 9 4 2
♥ J 8
♦ Q 3 2
♣ K 6 3

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
		pass	1 ♠
pass	2 ♥	pass	2 NT
pass	3 ♣	pass	3 ♥
pass	4 ♥	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

Efter Nords 2-över-1 kan Syd välja mellan 2 NT och att bjuda om spader (2 ♠). Med honnörer i alla färger verkar sangåterbudet lämpligast.

När Nord kräver med 3 ♣ kan Syd visa sitt sekundärstöd i hjärter – med trekortsstöd hade Syd ju stöttat hjärtern direkt på 2 ♥, eftersom 2 ♥ lovar minst femkortsfärg. Möjligen ska Nord slaminvitera efter Syds 3 ♥; det är *touch-and-go*. Oavsett, kommer Syd att vara svårflirtad varför paret troligen landar endast i utgång.

Kommentarer till spelet

Öst väljer att spela ut den objudna färgen, ♦ 6.

När spelföraren begär liten ruter från bordet hamnar Väst i den trista situationen att hon inte kan "göra rätt"¹⁾. Om hon nöjer sig med knekten, för att inte ge spelföraren stick för både kung och dam, kan Nord vinna sticket och sedan göra sig av med sin kvarvarande ruter på en av bordet spaderhonnörer. Inte blir det fler stick till försvaret om hon tar för ruter ess; spelföraren kan då så småningom kasta två av handens klöverförlorare på ruter dam och spader kung.

Låt oss först se på spelet när Väst nöjer sig med knekten i första stick.

Nord vinner med kungen och spelar omgående två ronder spader och gör sig av med handens ruterhacka. Därefter är det dags för tre ronder klöver från toppen.

Varför klöver och inte trumf?

Om klöver sitter 3-3 spelar det ingen roll. Det gör det däremot om den skulle råka sitta 4-2. I så fall kan spelföraren, genom att vänta med trumfen, komma åt att stjäla den fjärde klöverhackan med (vid behov) bordets trumfknekt. Om trumfen visar sig sitta 3-2 blir allt hon förlorar ett enda stick, klöversticket försvaret nyss vann.

Låt oss sedan se vad som händer ifall Väst vinner första stick med ruter ess och fortsätter med valfri färg.

Spelföraren behöver nu ingen klöver-stöld på bordet; hon har två spaderstick, sex hjärterstick, två ruterstick och två klöverstick – totalt tolv stick utan några stölder. Därmed gäller det att kvickare än kvickt dra ut motpartens trumf, så att de inte ställer till med trassel under resten av spelet.

Resultat: 4 ♥ +2; N-S + 480

¹⁾ Situationen Väst råkade ut för i stick ett, benämns *Morton's Coup* eller *Morton's Fork* – det finns bara förlorande alternativ, oavsett vad Väst tar sig för i sticket.

Begreppet härstammar från en historia om en engelsk skatteindrivare, Mr Morton, som reste runt och knackade dörr för att inkassera skatt. Påstod man att man var fattig, hävdade Morton att man gömt undan pengar och därmed hade råd att betala. Det gick förstås inte bättre om man erkände att man var rik, också då hade man råd att betala skatt.

Lite av "Krona, jag vinner – klave, du förlorar"...

Bricka 9. Nord giv. Öst-Väst i zonen.

♠ A Q 10 8 6 2
♥ 9 7
♦ J 9
♣ 10 6 4

♠ J 9 5 4
♥ 10 8 5 4
♦ Q 3 2
♣ 9 5

♠ K 3
♥ A K 6 2
♦ A 8 7
♣ A K 8 2

♠ 7
♥ Q J 3
♦ K 10 6 5 4
♣ Q J 7 3

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Nord öppnar med en svag 2-öppning. Östs hand är ganska uppenbart lämpad för en upplysningsdubbling. Efter Syds lika uppenbara pass, är fokus nu riktat på stackars Väst.

Det finns ett antal budkonventioner att ta till som parter till den som upplysningsdubblat på två-tricksnivån, det för att kunna skilja riktigt svaga svarshänder från de något starkare. Emellertid antar vi här att Ö-V spelar helt naturligt, utan sådana verktyg i lådan.

Väst bjuder då sin (enda) färg, hjärter, och hoppas på det bästa. Att Öst höjer till utgång är förståeligt utifrån hans kort, Väst är initialt kanske mindre nöjd med händelseutvecklingen.

Kommentarer till spelet

Nord startar lämpligen med klöver fyra. Att spela ut från knekt-hacka i ruter är ett skott i mörkret; det kan vara väldigt lyckat, men också katastrofalt för det vidare försvarsspelet.

Av budgivningen är det troligt att bordets spader kung är ett stick. Likaså vet Väst att Syd har en spader, eftersom Nord's öppningsbud visar sexkortsfärg.

Om det ska finnas någon chans till hemgång i kontraktet får trumfen inte sitta sämre än 3-2 i försvaret.

Anta att Väst efter att ha vunnit första stick med klöver ess, tar för ess-kung i trumf, då alla bekänner. Någon anledning att dra ut försvarets sista – och höga – trumf, finns förstås inte, så det gäller för Väst att nu ta sig in till egen hand för att spela spader *upp mot* bordets kung. Det sker lämpligast genom att ta för klöver kung och därefter stjäla en klöver.

Nu följer spader mot bordet. Om Nord lägger lågt, vinner bordets kung, varefter Väst ånyo måste spela klöver från bordet för att försöka stjäla den (vilket lyckas denna gång). Därefter är det dags för ruter till esset och mera ruter mot handen i förhoppning att Syd har kungen. När önskingarna faller in, får spelföraren ihop ett spaderstick, två ruter stick, två klöverstick, två klöverstölder och tre äkta trumfstick, summa tio.

Låt oss anta Nord ingriper med spader ess när Väst spelar färgen mot bordets kung och därefter, bäst, vänder med ruter knekt. Väst får nu inte falla för frestelsen att lägga lågt från bordet, för då vinner Syd sticket med kungen varefter trumfdam tar bort en trumf från vardera handen för spelföraren och resulterar i att han blir ett stick kort. Istället måste Väst upp med ruter ess, stjäla sista klöver och sedan spela spader till bordets kung. Oavsett om Syd stjälar eller inte, har spelföraren kontroll över spelet och kan i sinom tid spela ruter mot handens dam, för det tionde sticket.

Resultat: 4 ♥ =; Ö-V +620

Efterdiskussion

Det kan se effektivt ut att starta med spader ess och fortsätta med färgen till stöld hos Syd. Men därefter blir spelföringen lätt för Väst; han kan trumfa ut – nu behövs bara två ronder trumf – och sedan spela ruter ess och ruter mot damen, för hemgång.

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

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

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
pass	1 ♠	pass	2 ♦
pass	2 ♠	pass	3 ♣
pass	4 ♣	pass	4 ♦
pass	4 NT	pass	5 ♦
pass	6 ♣	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

Observera att Öst, trots sina 13 hp, inte har spelstyrka nog för ett inkliv i zonen på tvåtricks-nivån, mitt emot en förhandspassad partner. Hjärterfärgen är i och för sig hygglig, men de övriga värdena desto mer tvivelaktiga.

Därmed får Nord-Syd ha budgivningen för sig själva och Syd visar sin hand, varefter Nord höjer Syds 3 ♣ till 4 ♣. Ett alternativ till 4 ♣ skulle vara att hoppa till 4 ♥, för att visa klöverstöd och kort (högst en) hjärter. Emellertid har 4 ♣ fördelen att tillåta Syd föreslå spel i spader direkt över 4 ♣ om det skulle råka vara aktuellt (visar då dubbelton eftersom Syd förnekat trekortsstöd när hon bjöd 3 ♣).

Denna gång är Syd dock ointresserad av att föreslå spader som trumf och kontrollbjuder istället rutern. Nord har en enorm hand för sina 12 hp; inte minst kung-hacka i ruter – Syds först bjudna färg – är fantastiskt bra värde. Därför tar Nord till essfrågan 4NT först som sist.

Hur Syd ska besvara fråga beror på parets överenskommelser. Här har vi antagit att paret spelar "14-30", d.v.s. att 5 ♣ visar ett eller fyra ess, 5 ♦ noll eller tre ess. Nord kan tryggt anta att Syd har tre ess av fem, eftersom man inte bör kontrollbjudna utan något enda essvärde.

Det är en tuff budgivning och par som inte når längre än till utgång ska verkligen inte skämmas för det. Dock vore slutbudet 3NT att betrakta som en klar vurpa, vilken borde kunna undvikas.

Kommentarer till spelet

Försvaret väljer också denna gång att attackera objuden färg, ♥4.

Öst vinner utspelet med kungen och fortsätter lämpligen med esset för att tära på bordets trumf. Syd måste ni godspela antingen spadern eller rutern. Det är betydligt bättre att rikta in sig på spadern, främst för att ruterstöder på bordet är mera riskabla och man får ofta straff de gånger Öst bara har två ruter. I spader behöver spelföraren inte ens ta ut mer än *en* av topparna innan hon går igång med stölderna.

Så, i stick tre spelar Syd trumf till esset och när det visar sig att bägge motståndarna kan bekänna, fortsätter hon med spader till esset och spader till stöld med honnör. Skulle spadern visa sig sitta så illa som 5-1, kan Syd nu byta fot och försöka godspela rutern istället. Men, när såväl Öst som Väst bekänner, spelar Syd klöver kung och knekt (hade trumfen suttit 3-1, spelas en hacka till bordets dam) och till sist testas spadern.

Syd begär spader kung och då färgen visar sig sitta 3-3 är resten stort. En 4-2-sits hade dock inte inneburit några som helst problem, eftersom Syd har en trumf kvar att godspela spadern med.

I aktuellt fall satt trumfen 2-2 och båda de intressanta sidofärgerna, spader och ruter, 3-3, så i princip alla spelföringar leder till målet. Den rutinerade spelföraren testar emellertid vägarna i tur och ordning och går hem mot nästa varje motsits.

Resultat: 6 ♣ =; N-S +920