
Kommentarer till två av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 18 oktober



Frågor och synpunkter, men också frågor om *andra givar* som spelats samma kväll, kan skickas till:
filbyter-bridge@telia.com, så besvarar vi dem så snart vi kan.

Givarna kommenterade av:
Carl Ragnarsson

Bricka 6. Öst giv. Öst-Väst i zonen.

♠ 9 7 4
♥ Q J 9 2
♦ Q 9
♣ 9 8 7 6

♠ 5 3 2
♥ A 7 6
♦ A 4
♣ A 10 5 4 2

♠ A 8
♥ K 5 4 3
♦ K 8 3 2
♣ Q J 3

♠ K Q J 10 6
♥ 10 8
♦ J 10 7 6 5
♣ K

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Spelar man med fyrkorts högfärgsöppning är det vanligt att med flera fyrkortsfärger öppna enligt ramsan "hjärter-spader-bästa lågfärg". Öst öppnar således med 1 ♥.

Syd har till att kliva in med 1 ♠ och efter Västs 2 ♣, som är krav för minst en rond, återkommer Öst med 2 NT, därmed visande 12-14 på en balanserad hand med håll i inkivsfärgen. Öst höjer sedan till utgång.

Kommentarer till spelet

Utspel: ♠ K.

Öst har sex säkra stick; ett i vardera svarta färgerna och två i vardera röda färgerna. Klövern erbjuder goda chanser att få odlat de stick som fattas för hemgång.

Syds inkiv berättar om (minst) femkorts spader, så det är lämpligt att Öst låter Syd få vinna första stick. Syd envisas dock, varpå Öst i stick två inte har något val utan måste ingripa med spader-esset.

Hur ska klöverfärgen spelas?

Givetvis tänker sig Öst att slå masken och det känns därför naturligt att inleda med en honnör från egen hand för att kunna upprepa masken i nästa stick ifall Syd inte täcker. Den strategin är normalt sett helt rätt, och skälet till det är att man då inte trasslar till förbindelserna mellan den egna handen och träkarlens.

Som alltid finns det undantag från huvudregeln – och det är när man har gott om ingångar mellan de båda händerna och en eventuell kung-singel i färgen hos Syd då gör att långfärgen inte ger den utdelning som krävs för hemgång.

Om Öst inleder klöverbehandlingen med en honnör från egen hand och Syd, som här, visar sig ha kungen singel, kommer Nord's nia att växa till ett bergfast håll. Öst får då nöja sig med tre snabba klöverstick, ett för lite för hemgång.

Med gott om ingångar mellan de båda händerna, ska Öst inleda med att spela *låg klöver* från egen hand upp mot bordets ess-tia. Om Syd bekänner lågt, slår Öst masken med tian och återvänder därefter till egen hand på en av de röda kungarna för att upprepa masken. Spelföraren har sedan fortsatt förbindelse mellan händerna för att hämta hem samtliga klöverstick, med resultatet ett övertrick istället för en straff!

Resultat: 3 NT +1; Ö-V +630.

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

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

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Med 2 NT berättar Syd om minst fyrkorts trumfstöd och kräver samtidigt till utgång. Nord's återbud 4 ♠ visar i kursmaterialet minimum (12-14) och förnekar singel eller renons.

Med sin monsterhand går Syd vidare med essfråga och Nord's 5 ♦ visar enligt "RKC-0314" ett ess av fem (det "femte esset" = trumfkung). Det finns förstås minimihänder hos Nord där storslam är spelbart, rentav uppkast, men utan sofistikerade metoder gör Syd säkrast i att hålla sig på mattan och nöja sig med lillslam.

Kommentarer till spelet

Utspel: ♦ K.

Den eländiga dubbelvärderingen i hjärter, där ess-kung-dam-knekt bara ger två ynka stick, gör att till och med lillslam – efter ruterutspelet – tycks hänga på att spelföraren gissar rätt på vilken av motståndarna som har klöverdam.

Det finns emellertid ett spelsätt som 100 %-igt leder till hemgång – kan du se vilket?

Tänk efter!

Om du kan få endera motståndaren att spela klöver, behöver du inte gissa var klöverdam sitter.

Men, tänk om de inte spelar klöver när de kommer in ...

Tänk efter!

Om den motståndare som kommer in *tvingas* att *antingen* spela klöver *eller* spela mot dubbelrenons, har du dina tolv stick!

Hur ska du spela för att komma i en sådan fördelaktig position?

Tänk efter!

Efter att ha vunnit utspelet med bordets ruteress, drar du ut motståndarnas trumf och tar sedan för ess och kung i hjärter. Därefter spelar du en ruter!

Du har nu inga röda kort på någondera handen, bara trumf och klöver. Den motståndare som är inne, spelar ingen roll vilken, tvingas nu till att spela klöver – vilket löser alla dina problem i färgen – eller spela mot dubbelrenons – i vilket fall du stjälar på Syds hand och sakar en klöverhacka från Nord's hand.

Allt är sedan stort och lillslammen bärgad utan att du själv behövt gissa vem som har klöverdam!

Well done!

Resultat: 6 ♠ =; N-S +980