
Kommentarer till två av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 10 januari



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 3. Syd giv. Öst-Väst i zonen.

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

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Syd återkommer med 1 NT och visar därmed 12-14 hp på en balanserad hand, utan stöd till partners högfärg. Nord höjer till utgång.

Kommentarer till spelet

Utspel: ♠ Q.

Innan Syd spelar på från bordet gäller det att planera spelet. I det ingår att:

1. räkna sina toppstick,
2. fundera över hur de stick som saknas för hemgång ska godspelas,
3. finns det "tid" att välja det tillsynes säkra spelsättet, eller måste jag välja ett annat?

Hur många toppstick har spelföraren?

"Toppstick" är sådana som kan inkasseras utan att motståndarna släpps in i färgen. I spader har spelföraren två (ess och kung), i hjärter ett (esset), i ruter noll och i klöver fyra.

Totalt: 2+1+0+4 = 7 stick. Det fattas alltså två stick för hemgång.

Var kan de felande sticken godspelas?

I ruter saknas bara ess och kung, färgen är s.a.s. tät sedan och ger de erforderliga två sticken.

Så, det verkar naturligt att godspela rutern. Eller finns det någon hake?

Har vi "tid" att godspela rutern?

Vad tror du händer om spelföraren i stick två spelar ruter, som Öst vinner? Öst fortsätter naturligtvis i partners utspelsfärg, varvid spelförarens sista håll i färgen slås bort. Om Syd fortsätter i ruter, vinner försvaret sticket och tar sedan för tre höga spader – och kontraktet går bet.

I och med spaderutspelet ligger *motståndarna* steget före i kapplöpningen om sticken. Syd har helt enkelt inte "tid", på bridgespråk ofta benämnt *tempo*, att spela på den vid första anblicken säkra färgen.

Ibland finns det tack och lov bättre alternativ.

Kan du se vilket?

Om hjärtermasken lyckas får Syd (minst) två extra stick. Två extra stick får hon också den gång masken misslyckas, *men färgen fördelad 3-3*.

Efter att ha vunnit utspelet med spader ess, ska Syd spela hjärter till mask på bordet. Förvisso misslyckas masken den här gången, men i gengäld sitter färgen 3-3, så spelföraren har sina nio stick: 2+3+0+4.

Resultat: 3 NT =; N-S +400

Efterdiskussion

Många är de kontrakt som spelats bort därför att spelföraren inte tänkt sig noga för innan påspel till första stick. Jobbigt? Så kan det visst vara, men belöningen blir desto större när man känner att man verkligen lyckats klura ut hur man bör spela!

Bricka 4. Väst giv, Alla i zonen

♠ Q 10 8
♥ A 7 5 2
♦ K 9 5 3
♣ J 9

♠ A K 9 7 2
♥ K Q 10 3
♦ 8
♣ 8 3 2

♠ J 6 5 4
♥ J 8
♦ A Q
♣ A 7 6 5 4

♠ 3
♥ 9 6 4
♦ J 10 7 6 4 2
♣ K Q 10

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Med 2 NT berättar Öst om trumfstöd och styrka för (minst) utgång. Västs 3 ♦ visar enligt *Nya Bridgeskolans* material singel. Rutersingel var inga goda nyheter för Öst, som avslutar budgivningen med 4 ♠.

Kommentarer till spelet

Nord har inget aptitligt utspel. Trumf från damen kommer inte på fråga; hjärter ess kan mycket väl var till hjälp för spelföraren (om än inte på aktuell giv); klöverutspel från knekt-hacka kan lösa upp hela den färgen åt spelföraren, om färgen t.ex. är fördelad så här:

♣ J 9

♣ A 7 3 ♣ Q 10 8 5 4

♣ K 6 2

eller:

♣ J 9

♣ A 10 3 2 ♣ K 7 6 4

♣ Q 8 5

Ruterutspel verkar vara det minst onda bland alternativen, så ruter fem (enligt 1-3-5).

I färgkontrakt är det oftast bättre att som spelförare börja med att räkna förlorare istället för stick.

Hur många förlorare har spelföraren?

- Spader: eventuellt en (damen)
- Hjärter: en (esset)
- Ruter: ingen
- Klöver: två

Så, Väst har tre eller fyra förlorare beroende på om trumfen löser sig utan tapp eller inte.

Om försvaret ska ha ett trumfstick, är det kört för spelföraren då?

Inte nödvändigtvis. Det kan t.ex. sitta så att försvarets klöverfärg är blockerad, d.v.s. att en av spelarna har kung-dam ensamma och då tvingas spela mot dubbelrenons – istället för två klöverstick får försvaret då bara ett.

Emellertid är det ett ganska osannolikt scenario. Kan du se varför? Det skulle innebära att Nord antingen har knekt-tia-nia eller kung-dam ensamma i klöver. Med någon av de båda hade han troligen startat i klöver hellre än i ruter.

Så, det är alltså kört om försvaret ska ha ett trumfstick?

Inte alls! Om Nord har ruterkung kan spelföraren få två stick i den färgen genom att slå masken i stick ett och kasta en klöverförlorare på ruteress.

Är inte det riskfyllt ifall masken misslyckas?

Spelföraren har då bara "växlat förlorare". Istället för två klöverförlorare blir det en i ruter och en i klöver (han kan ju lägga en klöver på ruteress senare). Fördelen med att slå masken är att om den lyckas är Väst inte beroende av att trumfen löser sig. Och skulle den misslyckas är Väst inte sämre till än om han vunnit första stick med ruteress.

Resultat: 4 ♠ =; Ö-V +620

Efterdiskussion

Än en gång: genom att inte ha för bråttom i första stick, minskar risken att du förbiser ett (bättre) alternativ. Det lönar sig, vi lovar!