

# Nationell simultantävling



## Givsamling 19 mars 2015

– Kommentarer av Daniel Gullberg –

# Nordisk Standard

Kommentarerna till simultantävlingarna baseras på budsystemet **Nordisk Standard**. Det är också det systemet som lärs ut i serien Spela Bridge. En sammanfattning finns att beställa som budnyckel på [www.bridgeforlaget.se](http://www.bridgeforlaget.se).

## BRICKA 1. NORD GIV. INGEN I ZONEN.

♠ kn109	♥ 1097	♦ 7543	♣ 953
♠ KD7652	♥ K3	♦ 1092	♣ D2
			♠ 3
			♥ Ekn82
			♦ EK6
			♣ EK1084
	♠ E84	♥ D654	♦ Dkn8
		♣ kn76	

Väst	Nord	Öst	Syd
1♠	Pass	1♣	Pass
3♦!	Pass	2♥	Pass
Pass	Pass	3NT	Pass

Utspel: ♦D.

Väst är osäker på vad som ska spelas och tar till fjärde färg och Öst bjuder 3NT med håll i ruter.

Maska eller toppa klöver? Bästa spelsätt är att toppa, som klarar både knekten andra och tredje hos Syd, medan att maska bara är rätt om Nord har knekt-fjärde. Spelföraren kommer att godspela ett spaderstick och sedan maska i hjärter. Det går inte, men tian och nian faller, så senare så hjärteråtta blir spelförarens elfte stick.

Nästa simultantävling:  
**24 mars**

## BRICKA 2. ÖST GIV. NORD-SYD I ZONEN.

♠ 64	♥ EKkn8743	♦ 84	♣ D2
♠ Ekn82	♥ D92	♦ E103	♣ E93
			♠ K3
			♥ 106
			♦ KD976
			♣ 8764
	♠ D10975	♥ 5	♦ kn52
		♣ Kkn105	

Väst	Nord	Öst	Syd
INT	2♥	Pass	Pass
Pass	Pass	2NT	Pass

Utspel: ♥E.

Öst får ett svårt läge, något måste han bjuda med 8 hp och det får bli 2NT eftersom 3♦ hade varit krav till utgång, och det räcker handen inte till. Även om Nord hittar att skifta färg i stick två så att spelföraren inte får stick för hjärterdam blir det ofta ett övertrick genom att Väst maskar i spader.

## BRICKA 3. SYD GIV. ÖST-VÄST I ZONEN.

♠ kn762	♥ 32	♦ KDI08	♣ D85
♠ E10	♥ EDkn	♦ 762	♣ KI0763
			♠ K9
			♥ K984
			♦ Ekn94
			♣ kn94
	♠ D8543	♥ 10765	♦ 53
		♣ E2	

Väst	Nord	Öst	Syd
1♣	Pass	1♦	Pass
INT	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass		

Utspel: ♦K.

Spelföraren vinner utspelet direkt, eftersom han inte vill att för-

svaret skiftar till spader. Han maskar i klöver, som spricker. Det gör dock inget, för han har fortfarande två stopp i spader, så klöverfärgen hinner godspelas för ett övertrick.

## BRICKA 4. VÄST GIV. ALLA I ZONEN.

♠ EK106	♥ Kkn62	♦ ---	♣ E10873
♠ D9874	♥ 73	♦ K543	♣ 62
			♠ 5
			♥ E95
			♦ E10976
			♣ Kkn54
	♠ kn32	♥ D1084	♦ Dkn82
		♣ D9	

Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	1♣	1♦	1♥
2♦	3♥	Pass	Pass
Pass			


Utspel: ♦4.

Syd bör säga pass på 3♥ eftersom han har minimum och saknar ess och kungar.

Spelföraren ser att han inte har många förlorare, men det är inte helt klart varifrån han ska få sina stick. Man bör inte försöka dra ut trumfen direkt, för den behövs fortfarande. Rätt fortsättning efter att ha stulit utspelet är att spela klöver mot handens dam. Öst tar för klöverkung, men vad han spelar tillbaka är inte givet, kanske frestar det att spela sin singelspader, men att fortsätta attacken i ruter är bäst. Spelföraren stjälar och ger sig på trumfen. Det är nu viktigt att Öst håller upp trumfesset en gång och vinner andra gången, för då har bordet slut på trumf.

På detta sätt kan försvaret ta sina ruterstick, men när Syds ruter var så starka blev det bara ett så kontraktet bör klaras med ett övertrick. Klöverfärgen kan ju godspelas med en stöld när spaderess och -kung är kvar som ingångar.

**BRICKA 5. NORD GIV. NORD-SYD I ZONEN.**

♠ kn7			
♥ EK64			
♦ kn75			
♣ 9643			
♠ ED93		♠ K864	
♥ kn105		♥ 82	
♦ KD103		♦ 964	
♣ 87		♣ EKDKn	
	♠ 1052		
	♥ D973		
	♦ E82		
	♣ 1052		


<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
	Pass	1♣	Pass
1♦	Pass	1♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♥E.

Väst höjer till utgång när spader är gemensam.

Spelet är odramatiskt. Spelföraren drar genast ut trumfen och tar sedan en stöld för sitt tionde stick.

**BRICKA 6. ÖST GIV. ÖST-VÄST I ZONEN.**

♠ 32			
♥ 9764			
♦ D962			
♣ 1075			
♠ Ekn764		♠ KD1085	
♥ 32		♥ E8	
♦ kn3		♦ EK1074	
♣ K963		♣ 2	
	♠ 9		
	♥ KDkn105		
	♦ 85		
	♣ EDkn84		

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
		1♠	2♠!
3♠	Pass	4NT!	Pass
5♦!	Pass	6♠	Pass
Pass	Pass		

Utspel: ♥K.


Syds överbud i öppningsfärgen visar minst 5-5 i hjärter och en lågfärg. Styrkan är minst egen öppning. Öst har en fantastisk hand när han får veta om trumfstöd, hela 20 stödpoäng. När Väst dess-

utom orkade bjuda på treläget frågar han på ess och bjuder lillslam när ett fattas.

Det som hotar är att man förlorar ett klöverstick och ett hjärterstick. Hjärterförloraren kan dock kastas på rutern. Om man spelar slarvigt, trumfar ut och sedan försöka godspela rutern med stölder går det inte bra. Man kommer att fastna på bordet utan sätt att nå handen, När man då spelar klöver för att försöka stjäla in sig till handen så småningom tar försvaret sina två stick och straffen. Bäst spelsätt är istället att trumfa ut och sedan maska i ruter.

Om Syds lågfärg är klöver har han ju minst tio kort i de färgerna, och således väldigt lite plats kvar för ruterdam. Om Syds lågfärg visar sig vara ruter hade man ändå ingen chans att klara kontraktet.

**BRICKA 7. SYD GIV. ALLA I ZONEN.**

♠ K543			
♥ E63			
♦ Ekn5			
♣ D74			
♠ Dkn862		♠ 9	
♥ 1085		♥ KD97	
♦ 98		♦ K3	
♣ 1032		♣ Ekn9865	
	♠ E107		
	♥ kn42		
	♦ D107642		
	♣ K		

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
Pass	1♠	2♣	2♦
Pass	Pass	2♥	Pass
3♣	3♦	Pass	Pass
Pass			


Utspel: ♣2.

Syds 2♦ är inte krav eftersom han har passat i given, men lovar ändå en del poäng. När Det passas runt till Öst bör han balansera med 2♥ i kraft av sin fina fördelning.

Om Öst vänder med hjärterkung efter klöveress klarar spel-

föraren ett övertrick genom att senare spela upp mot hjärterknekt och bara förlora ett stick i färgen. Om Öst spelar något annat blir det bara jämn hemgång, Syd kan ju saka en förlorare på klöverdam. Notera att det är bäst att saka en spader och sedan stjäla en spader. Om färgen satt 3-3 kan man nu dessutom få saka en hjärter på den trettonde spadern och klara ett övertrick.

**BRICKA 8. VÄST GIV. INGEN I ZONEN.**

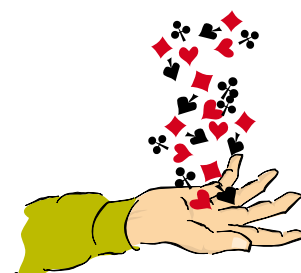
♠ 3			
♥ kn10876			
♦ EK5			
♣ kn843			
♠ E74		♠ Dkn10982	
♥ K4		♥ E92	
♦ Dkn982		♦ 63	
♣ D65		♣ K7	
	♠ K65		
	♥ D53		
	♦ 1074		
	♣ E1092		

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
1♦	1♥	1♠	2♥
Pass	Pass	2♠	Pass
Pass	Pass		

Utspel: ♥3.

Nord gör ett aggressivt inkliv, inspirerad av bra fördelning med en singel. Spelföraren kan stjäla en hjärter på bordet, men då kan Syds trumfkung inte längre maskas ut eftersom han har fler trumf än bordet. Därför blir det bara ett övertrick.

Ett försök till ett andra övertrick kan vara att ge sig på rutern, men så länge Nord avhåller sig från att ta ut både ess och kung i färgen räcker det ändå inte.



**BRICKA 9. NORD GIV. ÖST-VÄST I ZONEN.**

♠ E92  
♥ 1086  
♦ 1086  
♣ ED43

♠ kn107  
♥ K43  
♦ D2  
♣ 109852

♠ KD65  
♥ EDkn72  
♦ E53  
♣ 7

♠ 843  
♥ 95  
♦ Kkn974  
♣ Kkn6



Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	Pass	1♥	Pass
INT	Pass	2♠	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♦4.

En inte alls självklar budgivning. Öst bör bjuda 2♠ för att visa en stark hand även om Väst förnekar spader med INT. Det är viktigt att beskriva den egna handen även om spadern inte är aktuell som trumf. Med trumfstöd bjuder Väst utgång, men att helt enkelt bara preferera med 3♥ är också tänkbart.

Syds utspel resulterar lite olyckligt i ett övertrick denna gång när spelföraren begär bordets dam. Han kan nu stjäla en ruter, trumfa ut och sedan ge bort till spaderess.

**BRICKA 10. ÖST GIV. ALLA I ZONEN.**

♠ 98  
♥ kn72  
♦ EK6  
♣ D10763

♠ kn1076  
♥ K  
♦ D75432  
♣ E4

♠ E543  
♥ D64  
♦ kn1098  
♣ 85

♠ KD2  
♥ E109853  
♦ ---  
♣ Kkn92



Väst	Nord	Öst	Syd
Pass	Pass	Pass	1♥
Pass	2♥	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♠kn.

En budgivning som också kan ta olika spår. Västs styrka och ruterfärg är för dålig för ett inkliv på tvåläget i zonen. Nord kan tänkas bjuda INT, men med en svag dubbelton är 2♥ tänkbart. Syd har en spännande hand mittemot trumfstöd och chansar på utgång, hade han bara inviterat accepterar Nord såklart.

Rätt trumfhandling är att maska två gånger, som är rätt då Öst har KD64, KD6 eller KD4, men bara fel om Väst har KD ensamma. Denna gång är det dock ont om ingångar till bordet för en sådan manöver, och spelföraren är rädd för en klöverstöld, så enklast är att bara lägga ner hjärteress direkt, vilket funkar utmärkt denna gång.

**BRICKA 11. SYD GIV. INGEN I ZONEN.**

♠ E109  
♥ 8543  
♦ E8  
♣ Ekn42

♠ 632  
♥ ED2  
♦ K72  
♣ K876

♠ Kkn74  
♥ Kkn6  
♦ Dkn10  
♣ 953

♠ D85  
♥ 1097  
♦ 96543  
♣ D10



Väst	Nord	Öst	Syd
1♣	Pass	1♠	Pass
INT	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♥4.

Nord vill gärna bjuda med öppningshand, men inga bud är bra över 1♣. Öst är lite svag för att invitera med 2NT, han vet ju att man bara förfogar över 23-25hp.

Spelföraren kan försöka odla stick i alla färger utom hjärter. Ruter är säkrast, där behöver man bara driva ut esset, men den egna sidan har bara sex ruter och försvaret sju, så den färgen bör man

vänta med. Bästa chansen ligger då i spaderfärgen, och man bör spela först liten mot knekten och när den förlorar till damen spelar man liten mot kungen andra gången. Då bör hemgången kunna ordnas med två spaderstick, tre hjärterstick och två ruterstick.

**BRICKA 12. VÄST GIV. NORD-SYD I ZONEN.**

♠ Dkn95  
♥ 962  
♦ 8  
♣ K6432

♠ EK10  
♥ K5  
♦ 10643  
♣ Ekn97

♠ 8642  
♥ ED87  
♦ E9  
♣ D85

♠ 73  
♥ kn1043  
♦ KDkn752  
♣ 10



Väst	Nord	Öst	Syd
INT	Pass	2♣!	Pass
2♦!	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass		

Utspel: ♣2.

Syd har en bra ruterfärg, men i zonen är det farligt att kliva in mot en stark sangöppning. Femkortsfärg är ofta ett bra utspel mot 3NT, men denna gång hade spaderdam varit bättre, som också är ett tänkbart utspel.

Spelföringen bör inte vålla några problem, hemgången ordnas enkelt i klöver.

**BRICKA 13. NORD GIV. ALLA I ZONEN.**

♠ Dkn654  
♥ D2  
♦ E63  
♣ E82

♠ K1083  
♥ K75  
♦ KD9  
♣ KD4

♠ 72  
♥ Ekn1096  
♦ kn10  
♣ kn975

♠ E9  
♥ 843  
♦ 87542  
♣ 1063



<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
	1♠	Pass	Pass
INT	Pass	2♦!	Pass
2♥!	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♠D.

Det intressanta med spelföringen är åt vilket håll man ska maska i hjärter. Utspellet markerar Syd med spaderess, hade han dessutom haft en dam hade han haft 6 hp och inte sagt pass på 1♠. Alltså maskar spelföraren ut hjärterdam hos Nord. Detta hade varit rätt spelsätt även med nio trumf ihop, trots att man normalt sett då toppar färgen, eftersom Syd enligt ovanstående argument omöjligen kan ha hjärterdam.

**BRICKA 14. ÖST GIV. INGEN I ZONEN.**

♠ 10			
♥ ED106532			
♦ K984			
♣ 4			
♠ K6543	♠ D72		
♥ K	♥ kn84		
♦ Dkn75	♦ E1063		
♣ K82	♣ E75		
	♠ Ekn98		
	♥ 97		
	♦ 2		
	♣ Dkn10963		

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
1♠	3♥	Pass	Pass
3♠	Pass	Db!l	Pass
		Pass	Pass

Utspel: ♥E.

En budgivning som kan sluta på många olika sätt. Anpassningen är dålig för bägge sidor, så den som får hand om kontraktet kommer få vidkännas några straff och en dålig bricka.

Nord bör spärra med 3♥, även om ett enkelt inkliiv också är tänkbart. Öst gör en upplysningsdubbling eftersom han har maximum för sitt pass i förhand.

När Nord har spadertio upptäcker Syd att han har tre spaderstick. När försvaret dessutom har

ett vardera i de andra färgerna bör resultatet bli två straff.

**BRICKA 15. SYD GIV. NORD-SYD I ZONEN.**

♠ kn1072			
♥ Ekn975			
♦ 108			
♣ 42			
♠ E	♠ 65		
♥ K106	♥ D42		
♦ Dkn93	♦ EK62		
♣ EKD95	♥ 4	♣ kn873	
	♠ KD9843		
	♥ 83		
	♦ 754		
	♣ 106		

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
1♣	Pass	3♣	Pass
4NT!	Pass	5♦!	Pass
6♣	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♠kn.

Öst lägger på en poäng för sin dubbelton och bjuder 3♣, 11-12 stp. Väst har en kanonhand och frågar efteress, varefter han bjuder slam.

Bästa spelsätt är att trumfa ut, ta alla sina ruterstick och stjäla en spader på handen innan man ger sig på hjärterfärgen. Om den går att lösa i början av handen går det i slutet också, så det är ingen brådska. Ofta är det en bra strategi att vänta med den kritiska färgen till sist. Hemgången hänger ju på om man förlorar ett hjärterstick eller två. Först nu spelar spelföraren hjärter till damen och hjärter till tian. Då går han hem alla gånger Syd har hjärterknekt, eller om Nord har slut på hjärter om han skulle komma in på knekten. I och med att vi har eliminerat alla de andra färgerna spelar han ju mot dubbelrenons om han spelar spader eller ruter.

Denna gång blir det tyvärr en straff. Notera att 6♦ går hem, då kan man lägga en hjärterförlorare på klövern, men hur ska man kunna hitta dit?

**BRICKA 16. VÄST GIV. ÖST-VÄST I ZONEN.**

♠ EKD1073			
♥ K10			
♦ K43			
♣ 93			
♠ 85		♠ kn6	
♥ D654		♥ 87	
♦ ED65		♦ kn1098	
♣ E85		♣ Kkn1062	
	♠ 942		
	♥ Ekn932		
	♦ 72		
	♣ D74		

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
1♦	1♠	2♦	2♠
Pass	4♠	Pass	Pass
Pass			

Utspel: ♦kn.

Syd bör stötta spaderen och inte krångla till det med 2♥, han vet ju att man har en gemensam högfärg. Nord har 18 stp och bör bjuda utgång. Han vet att hans röda kungar oftast tar stick när de sitter efter öppningshanden. Hade det varit tvärtom, att öppningen kommit till vänster om honom, är det lugnast att bara invitera.

Försvaret har tre lågfärgsstick, men de är allt de får. Notera hur viktigt det var att ruteress satt rätt!

**BRICKA 17. NORD GIV. INGEN I ZONEN.**

♠ kn84			
♥ Ekn96			
♦ EK9			
♣ E93			
♠ D76	♠ E95		
♥ D1052	♥ 873		
♦ 86	♥ 542		
♣ K1074	♣ D862		
	♠ K1032		
	♥ K4		
	♦ Dkn1073		
	♣ kn5		


<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
INT	INT	Pass	2♣
Pass	2♥	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	

Utspel: ♣6.

Försvaret har hittat spelförarens svagaste punkt i utspelet. Faktiskt är det hans enda svaga punkt. Då är det god strategi att inte ta esset första gången, utan vänta till tredje gången för att försöka bryta motståndarnas förbindelser. Spelföraren ser åtta stick och behöver ordna ett nionde.


En idé kan vara att ta alla sina ruterstick först för att försöka dra någon slutsats av hur försvaret sakar. Spelföraren behöver maska i spader eller hjärter. Även om spadermasken går (eller om man chansar på att esset sitter rätt och spelar till kungen) är det inte säkert att det räcker, försvaret kanske tar fyra klöverstick och spaderess för straffen. Alltså är bästa chansen att helt enkelt slå hjärtermasken, och det går ju bra.

**BRICKA 18. ÖST GIV. NORD-SYD I ZONEN.**

♠ ED86 ♥ KD105 ♦ D752 ♣ 10 ♠ kn109 ♥ kn7 ♦ 98 ♣ EDkn542 ♠ K ♥ E862 ♦ K643 ♣ 9876		♠ 75432 ♥ 943 ♦ Ekn10 ♣ K3	
<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
Pass	1♦	Pass	Pass
Pass	2♥	Pass	Pass
Pass			

Utspel: ♠kn. Denna gång passar Nord-Syds kort ovanligt bra ihop, med fyra hackor till singel i klöver. Spelföraren bör endast förlora två ruterstick och ett i klöver. Antingen bör man ställa ruterfärgen innan man drar ut trumfen, eller tidigt saka klöver på bordet spader för att undvika att försvaret tar flera klöverstick.

**BRICKA 19. SYD GIV. ÖST-VÄST I ZONEN.**


♠ K107 ♥ K2 ♦ Dkn42 ♣ 10832 ♠ 952 ♥ kn63 ♦ K1085 ♣ D76		♠ 843 ♥ 975 ♦ 763 ♣ EKkn4 ♠ EDkn6 ♥ ED1084 ♦ E9 ♣ 95	
<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
Pass	INT	Pass	1♥
Pass	3NT	Pass runt	2♠

Utspel: ♣E.

Syd bjuder 2♠ som är reverse och lovar extrastyrka. Nord tror då på utgång i sang.

Öst spelar ut klöveress, som får Väst att högmärka genom att lägga klöversex, sin lägsta. Om Öst kan läsa detta spelar han en liten klöver och försvaret tar de fyra första sticken. Spelföraren behöver resten! Helst hade han sluppit saka från bordet, då kan han först testa hjärterfärgen och sedan slå en rutermask om knekten inte fallit. Nu måste han bestämma sig tidigt. En mask är 50 %, chansen att hjärterknekt ska falla på tre rundor är större, så det är bäst att saka en ruter och en hjärter och sedan toppa hjärtern.

**BRICKA 20. VÄST GIV. ALLA I ZONEN.**

♠ D976 ♥ KD1097 ♦ 1064 ♣ E ♠ kn8 ♥ E64 ♦ 93 ♣ kn106432		♠ K43 ♥ kn3 ♦ Ekn87 ♣ K975 ♠ E1052 ♥ 852 ♦ KD52 ♣ D8	
---	---	---	--


<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
Pass	1♥	Db!	1♠
2♣	2♠	Pass	Pass
3♣	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♥K.

Öst dubblar 1♥ för att visa egen öppning och tre kort i alla de andra färgerna. Nord-Syd bjuder sig till 2♠, men detta bör Väst inte släppa. Han vet ju om som sämst nio kort ihop i klöver, denna gång är det faktiskt tio. Det ser ut som att 3♣ går en straff, men med en tjugis spelföring går det att klara.

Spelföraren vinner utspelet och spelar trumf, och när esset kommer är den färgen löst. Den nu känsliga färgen är spader, men om spaderess sitter rätt gör det hela given, så färgen kan vänta. Spelföraren stjälar en hjärter på bordet, trumfar ut och spelar in handen i klöver. Nu spelar han ruter till sjuan! Syd vinner med damen men är inpetad. Ruter och spader är båda favorit, men de är de enda färger han har kvar! (Försvaret kan hindra detta genom att Nord spelar ruter när han är inne på hjärterdam).

**BRICKA 21. NORD GIV. NORD-SYD I ZONEN.**

♠ K94 ♥ ED9 ♦ K75 ♣ Kkn74		♠ E1073 ♥ kn732 ♦ ED10 ♣ D3 ♠ 6 ♥ K84 ♦ 98632 ♣ 9865 ♠ Dkn852 ♥ 1065 ♦ kn4 ♣ E102	
<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
INT	1♥	Pass	1♠
Pass	2♠	Pass	Pass

Utspel: ♦5.

Det faktum att Väst kliver in med INT stoppar inte Nord från

att visa sitt trumfstöd med 2♠.

Både spader- och rutermasken går, och när försvaret inte tog sina hjärterstick hinner spelföraren kasta en hjärter på rutern. Det bör därför bli två övertrick.

**BRICKA 22. ÖST GIV. ÖST-VÄST I ZONEN.**

♠ EKkn104  
♥ D3  
♦ E74  
♣ E43

♠ 87  
♥ 854  
♦ kn832  
♣ D1062

♠ 3  
♥ E107  
♦ K965  
♣ K9875

♠ D9652  
♥ Kkn962  
♦ D10  
♣ kn

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
Pass	1♠	Pass	Pass
Pass	5♣!	Pass	4♠
Pass	6♠	Pass	5♥!
Pass		Pass	Pass

Utspel: ♦6.

Syd har spännande fördelning med 5-5 och bör bjuda 4♠ som visar ungefär det. Har man många poäng bjuder man istället 2NT Stenberg. Nord vill gå mot slam, men har ingen hjärterkontroll. För allt han vet kan ju försvaret ta ess och kung i den färgen. Därför bjuder han 5♣ för att visa sin kontroll där, varpå Syd kan visa hjärterkontroll med 5♥. Det räcker för Nord som bjuder slam. Det är ett utmärkt kontrakt. Utan ruterutspel ställer man hjärterfärgen och slänger handens ruter.

Om Öst hittar det hotande ruterutspelet måste spelföraren gissa om han ska ta damen, som är rätt om Öst dragit för kungen, eller tian i bordet, som är rätt om Öst dragit för knekten.

Gissade ni rätt och tog damen?



**BRICKA 23. SYD GIV. ALLA I ZONEN.**

♠ kn9762  
♥ kn985  
♦ 5  
♣ kn62

♠ D10  
♥ 10763  
♦ 8762  
♣ 875

♠ EK84  
♥ K  
♦ D1093  
♣ K1093

♠ 53  
♥ ED42  
♦ EKkn4  
♣ ED4

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
Pass	3♥!	Pass	2NT
Pass	Pass	Pass	3♠!

Utspel: ♥6.

Nord ser att man har 23-24 hp ihop. Det bör inte räcka till utgång, så han gör en överföring till spader, precis som efter INT, och passar sedan på 3♠.

Det är högt nog då försvaret ska ha fyra trumfstick, men genom att slå sina maskar i klöver och hjärter ordnas hemgången.

**BRICKA 24. VÄST GIV. INGEN I ZONEN.**

♠ 7  
♥ D5  
♦ K982  
♣ EK9432

♠ K862  
♥ K976  
♦ E7  
♣ kn65

♠ E10943  
♥ kn108  
♦ Dkn653  
♣ ---

♠ Dkn5  
♥ E432  
♦ 104  
♣ D1087

<b>Väst</b>	<b>Nord</b>	<b>Öst</b>	<b>Syd</b>
Pass	1♣	1♠	Db!
4♠	Pass	Pass	Pass

Utspel: ♣8.

Öst kliver in trots bara 8 hp eftersom han har så bra fördelning. Syds dubbling lovar fyra hjärter, ungefär som att svara 1♥ på part-

nerns öppningsbud.

Spelföraren tar för kung och ess i spader och maskar sedan i ruter. Enda sättet spelföraren kan gå bet på är om Syd stjälar en ruter tidigt och spelar låg hjärter!

Om spelföraren gissar fel och maskar kan försvaret ta två hjärterstick.

Om försvaret går annorlunda kan spelföraren så småningom saka två hjärter två bordet.

**Spela Bridge** heter Svenska Bridgeförbundets kursserie, vilken är sprungen ur ett nordiskt samarbete. Det nordiska samarbetet började för omkring två år sedan. Tanken är, att hela Nordens nybörjare så småningom ska lära sig spela bridge på ett och samma sätt. De får då ett gemensamt bridgesystem som grund – Nordisk Standard. Spela Bridge finns i fyra delar.

**Spela Bridge** är ett utbildningspaket för nybörjare i bridge, innehållande kursbok, CD och kortlekar. Varje utbildningspaket innehåller:

- 1 st kursbok
- 1 st CD
- 2 st kortlekar

Författare är Göran Petersson (Spela Bridge 1 och 2), Magnus Lindkvist (Spela Bridge 3 och 4) tillsammans med GeO Tislevoll (Norge) och Jacob Røn (Danmark).

**Spela Bridge** finns att beställa hos Bridgeförlaget.



www.bridgeforlaget.se