

MINIKURSER I BRIDGE



SVENSKA
BRIDGEFÖRBUNDET

INDEX

Förord	3
1. RKCB - Roman KeyCard Blackwood	4
2. Spela med oddsen	8
3. Försvarsspel	11
4. Ledtrådar	14
5. Spelplan	17
6. Spärrbud	20
7. Utspel	23
8. Kontrollbud	26
9. Försvar mot 2 Ruter Multi	28
10. XY-NT	31

Detta material tillhör Svenska Bridgeförbundet ©.

Version 1.0. 2014-04-26.

Materialet får fritt användas av anslutna klubbar till Svenska Bridgeförbundet i deras undervisning.

FÖRORD

Det du nu håller i din hand eller kikar på via en skärm är förbundets nya Minikurser. Vi har från förbundshåll genomfört stora satsningar avseende kursmateriel som sträcker sig över hela terminer, men det här är lite av ett nytt grepp.

En minikurs är tänkt att man kan hålla under en tidsperiod om ca 20 minuter, till exempel strax före en ordinarie klubbträning.

Minikurserna innehåller ämnen som kan vara matnyttiga för såväl rutinerade som rutinerade klubbspelare.

När våra nybörjare blivit färdiga med sina ordinarie kurser och börjat spela på sina klubbar lämnas ofta deras vidareutveckling som bridgespelare

i deras egna händer. Inläring av ex. Multi, Stenbergs 2nt m.m. lärs ofta ut muntligt från andra klubbkamrater och ibland kanske det blir lite faktafel alternativt att man inte får en komplett version. Med hjälp av minikurserna hoppas vi råda bot på detta. I förlängningen är naturligtvis förhoppningen att vi gör vårt spel än mer intressant för våra medlemmar samtidigt som vi höjer kompetensen.

Vi hoppas att alla klubbar genomför en satsning avseende minikurser i någon slags omfattning.

Medlemskommittén önskar er ett stort lycka till i arbetet med minikurserna och tar tacksamt emot era synpunkter samt tips på nya ämnen att behandla.

Roger Wiklund

Rikskonsulent
Svenska Bridgeförbundet

1. Roman Key Card Blackwood

Under den här minikursen kommer du att få lära om dig en av de mest använda konventionerna inom tävlingsbridgen – Roman Key Card Blackwood (eller RKCB).

RKCB är en slamkonvention som är tänkt att användas i slambudgivningar. Slambudgivning är en av de absolut svåraste konsterna inom budgivning, många rutinerade spelare gör fortfarande fel väldigt ofta när ett slamavgörande dyker upp, kom ihåg det!

För att tolv (eller för den delen tretton) stick skall kunna åstadkommas behövs:

1. Tillräckligt antal stick
2. Kontroller i alla färger
3. Tillräckligt antal ess (eller kompenserande renons)
4. Tillräckligt bra trumf

RKCB har ingenting att göra med de två första punkterna, de måste lösas på annat sätt (genom kontrollbudgivning och omdöme), men kan hjälpa er att få koll på punkt 3 och 4.

Grunderna med RKCB

RKCB är en vidareutvecklad essfråga som förutom de fyra essen även inkluderar information kring kungen och damen i vår trumffärg. Detta för

att man ska kunna undvika slammar där ett ess och trumfdamen saknas. Med några tillägg kan man även få reda på om partnern har någon renons samt hur många, och vilka, övriga kungar som han eller hon besitter.

RKCB är precis som klassisk Blackwood en essfråga som äger rum genom att ena spelaren i paret bjuder 4NT.

Svaren på 4NT-budet skiljer sig dock en hel del. I RKCB spelar man med trumfkungen som ett ess, det gör att man har fem ess att redovisa och då ser det ut som följer:

5♣	0 eller 3 ess av 5
5♦	1 eller 4 ess av 5
5♥	2 eller 5 ess, utan trumfdam
5♠	2 eller 5 ess, med trumfdam

Svararen har nu flera möjligheter. Han kan gå ner i trumffärgen om det saknas två ess (eller ett ess och trumfdam), bjuda slam om endast ett ess saknas eller invitera till storslam med 5NT.

På svaren 5♣ och 5♦ kan 4NT-bjudaren dessutom fråga efter trumfdamen med närmaste bud i en färg som inte är trumf.



Om hjärter är trumf frågar alltså 5♦ över 5♣ och 5♠ över 5♦ men om spader är trumf så är det 5♦ över 5♣ och 5♥ över 5♦ som gäller.

Tänk på att två ess aldrig får saknas när du frågar efter trumfdamen. Om det gör det skall ni ju ändå inte spela slam och då är det fullkomligt onödigt att få reda på om partnern har den!

Svaren på trumfdamfrågan ser ut så här:

Hjärter som trumf

- 4NT- 5♣ (0 eller 3 ess)
 5♦- 5♥ (ingen trumfdam)
 5♠ (♥Q samt ♠K)
 6♣ (♥Q samt ♣K)
 6♦ (♥Q samt ♦K)
 6♥ (♥Q, ingen kung)

Spader som trumf

- 4NT- 5♣ (0 eller 3 ess)
 5♦- 5♥ (♠Q samt ♥K)
 5♠ (ingen trumfdam)
 6♣ (♠Q samt ♣K)
 6♦ (♠Q samt ♦K)
 6♠ (♠Q, ingen kung)

Lägsta möjliga bud i trumffärgen förnekar alltså trumfdam, bud i en annan färg visar trumfdamen samt kungen i den färgen och hopp till slam visar bara trumfdamen. Efter detta är det 4NT-bjudaren som väljer kontrakt genom att passa eller bjuda trumfen på lagom nivå.

Kom ihåg!

Om ett ess och trumfdam saknas ska inte slam spelas.

Sjöbergs 5NT

Om det inte saknas något ess, och trumfdamen också är under kontroll kan essfrågaren invitera till storslam med 5NT.

Man kan här använda samma skala som tidigare (alltså 6♣ = ingen kung o.s.v.) men det finns möjlighet att få bättre precision genom att använda "Sjöbergs kungfråga".

Om ni väljer att använda denna skala visar den utfrågade vilken/vilka kungar han eller hon har istället för hur många. Ibland är det ju som så att vissa kungar är viktigare än andra, har du AQJ109 i en sidofärg vore det bra att partnern kan visa upp den kungen, då har ni ju fem säkra stick där!

Svaren på 5NT enligt Sjöbergs ser ut så här:

6 i ny färg	Kungen i denna färg
6 i trumf	Inga sidokungar
7 i trumf	Två kungar som ser användbara ut eller alla tre

Om spader är trumf blir det alltså så här:

5NT- 6♣	♣K
6♦	♦K
6♥	♥K
6♠	Ingen kung
7♠	Två användbara eller alla tre

Renonsvisning

Som du kanske märkte fanns inga högre svarsbud definierade på 4NT här ovan. Det är för att 5NT och högre bud är lite speciella, de visar alla en renons. Renonser kan vara mycket nyttiga i slambudgivningen, de kan ju fungera som ett ess då man inte behöver förlora något stick i den färgen.

Skalan ser ut så här:

5NT	En renons samt ett udda antal ess
6 i ny färg	Renons i färgen samt ett jämnt antal ess
6 i trumf	Renons i en färg över trumfen samt ett jämnt antal ess

www.svenskbridge.se

Svenska Bridgeförbundets hemsida - där finner du all information som finns tillgänglig om Bridge

Om hjärter är trumf blir alltså svaren:

4NT- 5NT	En renons samt 1 eller 3 ess
6♣	Renons i ♣ samt 2 eller 4 ess
6♦	Renons i ♦ samt 2 eller 4 ess
6♥	Renons i ♠ samt 2 eller 4 ess

Förhoppningsvis har svarshanden redan hunnit visa vilken färg som han eller hon är kort i, till exempel via ett splinterbud, och därmed kan essfrågaren se vilken färg det är som renonsen finns i över 5NT.

Hur många ess svarshanden har kan troligtvis också räknas ut och därmed kan man komma i rätt kontrakt!



2. Spela med oddsen

En skicklig spelförare försöker alltid förbättra sina odds för att spela hem sitt kontrakt. Detta handlar dels om teknik och dels om att väga in både faktiska och psykologiska slutsatser från budgivning och spel.

I botten ligger dock alltid vissa grundförutsättningar, exempelvis en kännedom om hur ett visst antal saknade kort i en färg normalt fördelas (Se tabellen nedan).

Vad kan man då lära från denna tabell? Naturligtvis behöver man inte memorera alla siffror, utan det räcker med att göra ett antal konstateranden. Exempelvis finner vi att om man saknar Kx i en färg så är det mar-

ginellt bättre att toppa färgen, och minsta lilla indikation på att kungen sitter för mask kan då bli tungan på vågen. Vidare finner vi att man gärna sitter i en slam som hänger på att lösa trumfen med Dknx bortta, eftersom det sitter 2-1 nästan åtta gånger av tio.

"With eight ever, with nine never!"

Du har säkert fått lära dig att om damen saknas i en färg så är det rätt att försöka maska ut den om man har åtta kort i färgen, medan man bör försöka toppa ut den om man förfogar över nio kort. Även detta går delvis att utläsa från tabellen. Om vi börjar med fallet då fem kort saknas så måste vi även lägga till en kunskap om att ett specifikt kort oftare sitter

Tabell. Sannolikheter för olika sitsar.

Saknade kort	Sits	Sannolikhet	Antal sitsar	Sannolikhet/sits
2	1-1	52%	2	26%
	2-0	48%	2	24%
3	2-1	78%	6	13%
	3-0	22%	2	11%
4	3-1	50%	8	6.2%
	2-2	41%	6	6.8%
	4-0	9.6%	2	4.8%
5	3-2	68%	20	3.4%
	4-1	28%	10	2.8%
	5-0	3.9%	2	2%

på den hand som har längd i färgen. Utav de 20 möjliga 3-2-sitsarna sitter det Dxx tolv gånger och Dx åtta gånger.

Jämfört med toppning är det alltså 50% större chans att masken lyckas den gång motståndarna följer med hackor (dessutom tillkommer ibland möjligheten att även kunna klara 4-1-sitsar).

Hur är det då om vi har nio kort i färgen och motståndarna följer med hackor? Jo, då har vi sett alla kort utom damen och kan titta direkt till höger i tabellen och finna att en specifik 2-2-sits är troligare än en specifik 3-1-sits (6,8 mot 6,2%).

Skillnaden är dock inte stor, så "nine never" bör tas med en rejäl nypa salt! Exempelvis bör man väga in vilken av motståndarna som är farligast att släppa in om damen tar spel.

Lyssna på budgivningen!

Både bud som bjuds och bud som inte bjuds bär på information. Om någon har spärröppnat blir det genast troligare att även andra färger sitter snett och det är då ofta rätt att mas-ka över spärrbudarens partner, även då i fallet "nine never". Likaså om någon har avgett ett begränsat bud,

till exempel öppnat med INT=15-17. Om man då saknar 16 hp så är genast alla klädda kort sårbara som på en knekt placerade. Ge även akt på en nerpassad svarshand. Om denne sedan visar sig ha ett ess, så finns där knappast plats för en dam också!

Titta på vilka kort som läggs!

Dags för lite överkurs! Sannolikhetsberäkningarna ovan gäller bara om motståndarna lägger sina likvärdiga kort slumpvis.

Mycket information finns därför ofta att hämta i de kort som läggs, speciellt om man känner sina motståndare. Längdmarkerar de slaviskt? Läger de normalt korten nerifrån? Kopplat till detta resonemang är den så kallade "Lagen om begränsat/fritt val".

Vi avslutar med ett par exempel kring temat "eight ever, nine never" för att åskådliggöra vad det handlar om.

Ex 1:

	♠K1032	
♠?87		♠?9
	♠EKn54	

Utan vägledning chansar du på att Väst har damen och lägger ned esset i färgen då Väst följer med sjuan och Öst med nian. När du sedan fortsät-



ter med liten mot bordets K10 så följer Väst med åttan. Hur spelar du nu, dvs. var sitter damen och sexan?

Tidigare fick du lära dig att det är 50% bättre att maska nu jämfört med att toppa. Detta stämmer alltså förutsatt att försvararna har insett att alla kort förutom damen har samma värde i detta läge. Om Väst startade med 876 är det då nämligen bara en chans på tre att denne valt att dölja just sexan, medan om Öst startade med 96 är det en chans på två att han eller hon valt att hålla på sexan.

Men ponera att du känner till att Öst aldrig skulle lägga nian från 96 – då är plötsligt din enda chans till fyra stick att toppa färgen!

Ex 2:

♠KT432
 ♠?98 ♠?D
 ♠E765

På esset faller damen till höger, var efter Väst naturligtvis följer med en hacka när du spelar liten mot K10.

Toppa eller maska?

Tidigare fick du lära dig att toppa med nio kort. Men i just denna sits har försvararna två likvärdiga hackor och två likvärdiga honnörer. Hackorna har du redan sett, så där kan försvaret inte trixa. Men hur är det med honnörerna? Jo, där skulle Öst likaväl ha kunnat lägga knekten från Dkn. Därmed halveras sannolikheten för den sitsen och det blir då överlägset bättre att maska med tian.

Återigen är det dock en fördel att känna sina motståndare, för om Öst alltid försöker luras genom att lägga damen från Dkn så är det genast läge att toppa färgen igen.

Visst är bridge ett fascinerande spel?

3. Försvarsspel

Visst är det jobbigt att spela bridge mot bra försvarare? De där som kan lukta sig till vilken färg de ska vända i och aldrig ger dig några extrastick. Hur gör de egentligen?

Följer de nedanstående råden kommer du i fortsättningen att ha bra chanser att göra dina motståndare frustrerade med ditt knivskarpa försvarsspel.

Räkna spelförarens honnörspoäng

Träkarlen kommer upp och spel-föraren pausar ett tag för att göra upp sin spelplan. Ni lutar er tillbaka och väntar på att han ska begära ett kort så att spelet kan fortgå, eller? Nej,

den här tiden som kommer att stå till ert förfogande på varje bricka ska ni utnyttja till att göra precis det som spelföraren gör – nämligen planera. Det första och enklaste steget är att räkna honnörspoäng. Lägg ihop dina egna och träkarlens honnörspoäng. För att få fram hur mycket som återstår för de andra två subtraherar du det tal du får fram från 40 (summan av fyra färger med tio honnörspoäng i varje).

Har spelföraren dessutom lovat ett visst antal subtraherar du även detta och får fram din partners maximigräns.

Om vi till exempel har
♠K654 ♥D52 ♦E8 ♣kn986,

och spelföraren har öppnat med 1NT (15-17) som han får spela och bordet kommer ner med:

♠D8 ♥kn73 ♦kn753 ♣10732

kan vi snabbt att $10+4+15=29$ och $10+4+17=31$. Partnern har alltså som minst $40-31=9$ poäng och som mest $40-29=11$.

Med lite träning kommer det här att gå fort så börja träna nästa gång du spelar. Det är en god vana som kommer att rädda många stick.



Räkna spelförarens stick

Nästa steg, efter att ha räknat honnörspoäng är att fundera på vilka stick som både spelföraren och ni i försvaret förfogar över. Som ett exempel kan vi se på följande läge:

♠K95

♥63

♦EKD742

♣64



♠E64

♥kn542

♦1083

♣KD5

MTV

1♣

INT

Pass

MTH

1♦

3NT

Du spelar ut din längsta färg, som är hjärter, som går till partnerns dam och spelförarens ess. Spelföraren följer upp med att spela spaderknekt och det är din tur.

Här gäller det att förbereda sig så att man är beredd när spelföraren spelar spaderknekt så att man inte sätter sig och funderar senare för då kan det vara för sent. Bordet har 12 hp, vi 10 och spelföraren 12-14 så partnern har 4-6. Detta hjälper oss dock inte på just den här given utan här måste vi istället

räkna hur många stick spelföraren har. Vi kan se sex ruterstick plus hjärteress. Om spelföraren därtill har klöveresset, vilket är väldigt troligt, har han åtta stick och om han får ett i spader därtill är han hemma. Därför är rätt försvar att gå upp med spaderess och fortsätta i hjärter. När given ser ut så här tar ni en bet istället för att se kontraktet gå hem om du duckar:

♠10732

♥KD1097

♦5

♣973

♠K95

♥63

♦EKD742

♣64



♠E64

♥kn542

♦1083

♣KD5

♠Dkn8

♥E8

♦kn96

♣Ekn1082

Hjälp partnern!

Det sista steget som vi tänker ta upp handlar om att hjälpa partnern att fatta rätt beslut. Det främsta verktyget för att göra detta är förstås de markeringar som vi använder.

Det finns tre standardmarkeringar och dessa räcker otroligt långt för att ge partnern den information som han eller hon behöver.



Den första är **Schneider**, attitydmarkeringen. Ett lågt kort betyder att vi gillar färgen och ett högt att vi ogillar den. Det som är viktigt att komma ihåg är dock att ibland är en nia ett lågt kort och en fyra ett högt. Om vi spelar ut esset från AK432 och bordet har 765 då partnern följer med nian och spelföraren med åttan vet vi att nian är det lägsta utomstående kortet och därmed en högmarkering.

Den andra markeringen är **Malmö**, längdmarkeringen. Läger vi ett lågt kort i en färg har vi ett jämnt antal och ett högt indikerar ett udda. Anledningen till att vi längdmarkerar är för att få reda på spelförarens fördelning. Vi kan ju se våra egna kort samt bordets och tillsammans med informationen om partnern har ett udda eller jämnt antal kort i en färg kan vi allt som oftast lista ut hur många kort

spelföraren har i färgen. Längdmarkeringen används i första hand när spelföraren spelar en färg.

Den tredje och minst använda markeringen kallas **Lavintahl** och är en färgvalsmarkering. Den används till exempel när man ger partnern en stöld för att denne ska få reda på vilken färg som skall returneras. Ett annat bra användningsområde för Lavintahl är när man godspelar sin färg i sangspel. Då kan man passa på att markera för vilken färg man har sin ingång i med ett högt eller lågt kort.

Lyckas du ta till dig samtliga dessa tre tips kommer du att lyckas vässa ditt försvarsspel så till den milda grad att du i fortsättningen kommer att vara den där jobbiga motståndaren. Lycka till!

4. Ledtrådar

I såväl spelföring som försvarsspel gäller det att ta vara på den information som finns. Många av de ledtrådar som man kan utnyttja för att ta så många stick som möjligt finns i budgivningen.

Här kommer en spelföring på detta tema:

Väst/N-S ♠K653
 ♡75
 ♦K872
 ♣D86

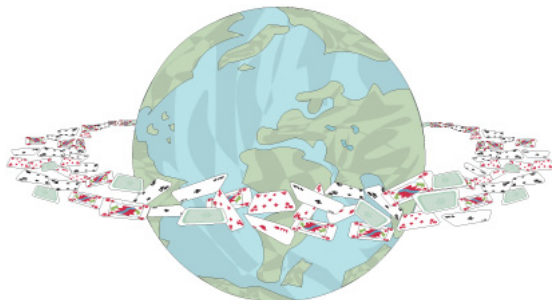
	N	
V		Ö
	S	

♠42
 ♡Dkn I 0984
 ♦Ekn I 0
 ♣E4

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

Östs sangöppning visar 15-17 honnörspoäng och Syd blir spelförare i 2♥. Väst spelar ut spaderknekt, som får behålla sticket, och spadertio som även den står. Spadernio täcker du med kungen och stjal Östs ess. Det finns sju stick och chanser till ett åttonde i såväl ruter som klöver så vi spelar hjärterdam som Öst tar med kungen för att spela spaderdam. Vi stjal högt för att inte bli överstulna och fortsätter med hjärterknekt som Öst tar med esset för att spela mer trumf. Vi vinner och trumfen är nu slut så vi provar klöveress och klöver mot damen. Om Väst har kungen kommer damen att bli vårt åttonde stick men Öst lägger kungen på damen och fortsätter med klövertio som vi får stjäla. Nu återstår Ekn10 i ruter på handen och K87 på bordet. Vem har ruterdam?

På förhand hade vi nog gissat på Öst eftersom han har en klar majoritet av honnörspoängen, men om vi räknar på vad han har visat kommer vi faktiskt fram till motsatsen! Öst har visat ED



i spader (6 hp), EK i trumf (7 hp) och klöverkung (3 hp) vilket blir 16 hp. Med ruterдам дärtill hade han förstås inte öppnat med 1NT eftersom han då haft 18 hp – alltså maskar vi över Väst och går hem i vårt kontrakt.

Hela given:

Väst/N-S ♠K653

♡75

◇K872

♣D86

♠kn 109

♡62

◆D96

♣kn7532

V N
S Ö

♠42

♡Dkn | 0984

◆ Ekn 10

♣E4

♠ED87

♥EK3

◇543

♣K109

Det finns många olika sätt att utnyttja vad som hänt, och inte hänt, i budgivningen. Några exempel:

- Har någon öppnat budgivningen?

Den spelaren har minst 11 hp.

- Har någon haft chansen att öppna men gjorde inte det?

Den spelaren har maximalt 10 eller 11 hp.

- Har någon passat på sin partners öppningsbud?

Den spelaren har maximalt 5 hp.

- Verkar en öppningshand vara balanserad?

Han har då inte den styrka som sang-
öppningen lovar utan istället mindre
eller mer hp.

- Har motståndarna tio eller fler kort i en färg som inte har bjudits?

Du kan ofta utgå från att den färgen sitter jämnt fördelat. En sex- eller sjukortsfärg hade säkert bjudits.

Som avslutning kommer en chans att använda sig av det ovanstående.

Väst/Alla

♠84

♡K842

◇EDkn3

♣kn105

V N
S Ö

♠Dkn3

♡EIO

◆863

♣ED8762

Väst	Nord	Öst	Syd
1♠	Pass	Pass	2♣
Pass	2♠*	Pass	2NT
Pass	3NT	Pass	Pass
Pass			

Syd tar sig till 3NT och får spaderfem ut till kungen och mer spader till damen som han får behålla. Rycker du på axlarna och slår din klövermask? Fel, fel, fel! Öst har ju passat på 1♠ och på så sätt maximerat sin hand till 5 hp. Spaderkungen har vi redan sett och om klövermasken ska gå ska han ha kungen i den färgen också vilket innebär 6 hp vilket vi alltså konstaterat är för mycket. Dessutom har ÖV tillsammans 16 hp, om Öst skulle ha båda dessa honnörer har Väst öppnat på 10 hp vilket är högst osannolikt. Vi får istället hålla tummarna för att Väst inte har några fler klöver än kungen och att vårt ess faller monarken. När så

sker kan vi faktiskt passa på att maska i ruter också för tolv stick. Hade vi maskat i klöver hade vi gått en snabb bet när hela given var:

Väst/Alla

♠84

♥K842

♦EDkn3

♣kn105

♠E10765

♥Dkn9

♦K1042

♣K



♠K92

♥7653

♦975

♣943

♠Dkn3

♥E10

♦863

♣ED8762



5. Spelplan

De allra flesta misstagen i spelföringen görs när spelföraren ska spela på från träkarlen i stick ett. Inte för att det är så många kontrakt som hänger på vilket kort man väljer, utan snarare för att spelföraren har för bråttom och inte gör upp någon plan för hur kontraktet ska spelas hem.

En mycket god vana är att, så fort träkarlen kommit upp och du tackat för korten (för det gör du väl alltid?), ta åtminstone 30 sekunder för att fundera igenom hur spelet ska bedrivas genom att gå igenom följande mentala lista:

1. Räkna säkra stick och förlorare
2. Var kan saknade stick komma ifrån?
3. Vad ska jag göra med trumfen?
4. Behöver jag tänka på ingångar?
5. Vad vet jag från budgivningen?

Vi kommer nu att ägna en liten stund åt att gå igenom var och en av punkterna samt illustrera hur viktiga de kan vara.

1. Räkna säkra stick och förlorare

Det absolut mest grundläggande bridge-tipset är att du ska räkna dina stick och det är något som även landslags-spelarna gör på varje bricka. Säkra stick är ess, kungar i de färger där du

har essen, damer där du har ess och kung och så vidare. Det är viktigt att komma ihåg att hackor i färger där alla andra kort kommer att försvinna också är säkra stick, samt att du i sangspel inte kan ha fler säkra stick i en färg än vad du har kort i färgen.

Ofta räcker det dock inte med att räkna sina säkra stick utan en titt på hur många förlorare som finns kan också krävas:

♠D1054

♥932

♦KD2

♣983

♥K



♠Kkn983

♥E85

♦E5

♣KDkn

Syd spelar 4♠ efter 1♠-2♠; 4♠. Hur många säkra stick kan vi se? Ett i hjärter och tre i ruter från start men så fort de två svarta essen har drivits ut har vi $4 + 1 + 3 + 2 = 10$. Om vi nu inte räknar våra förlorare är det lätt hänt att bara inleda med att spela spader efter att ha vunnit hjärteress. Detta leder dock till att vi förlorar ett spader-, två

hjärter- och ett klöverstick för en bet. För att gå hem i kontraktet behöver vi alltså bli av med en förlorare. I klöver och spader är detta omöjligt men en hjärter kan ju sakas på rutern. Rätt spelsätt är alltså att spela ruteress och mer ruter (korta handens honnörer!) för att på den tredje rutern saka en hjärter. Om ingen kan stjäla så kan man sedan överfå till att spela trumf och går hem i kontraktet.

2. Var kan saknade stick komma ifrån?

Detta kan vara den svåraste frågan att svara på. Ibland är det bara att godspela en färg genom att driva ut ett ess, andra gånger krävs det en lyckad mask samt jämn sits eller lite annan tur. Genom att titta på alla färger i tur och ordning och fundera på hur många stick man skulle kunna tänkas få där får man dock en bra indikation på vilken färg som bör attackeras.

3. Vad ska jag göra med trumfen?

Ofta är det bra att dra ut trumfen så fort som möjligt men ibland blir svaret på fråga 2: "från trumfen". De två vanligaste sätten att få extrastick i trumf är genom att stjäla på korta trumfhanden eller genom en så kallad korsstöld. Den senare varianten fungerar så här (i ett extremt exempel):

♠ED108

♥E5432

♦942

♣8



♠Kkn97

♥9

♦863

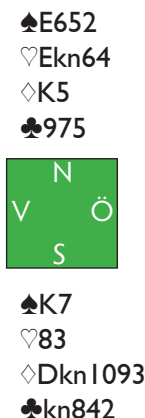
♣E7542

Syd har på något sätt kommit i 4♠ och får hjärterkung i utspel. Vi räknar till sex säkra stick (fyra i spader och två ess) och tre förlorare (i ruter). Det finns ingen färg förutom trumfen som kan generera fler stick och enda chansen till hemgång är att stjäla korsvis – hjärter på handen och klöver på bordet. På så sätt får man ihop fyra stölder på bordet och fyra på handen till de två essen och kontraktet är hemma.

4. Behöver jag tänka på ingångar?

Ett vanligt misstag är att först i stick elva märka att man är inne på fel hand eller att en viktig färg är blockerad. För att slippa detta pinsamma uppvaknande i slutet av given är det bra att fundera över ingångarna redan i spelplanen. En snabb överblick över

vilken hand som har få kort att komma in på räcker ofta.



Nord öppnar med 1♥ och passar på Syds 1 NT som han får spela. Utspelet blir spadertre och vi ska nu lägga upp en plan. Vi går igenom våra frågor i tur och ordning:

1. Det finns tre säkra stick (och fyra eller fem förlorare).
2. Genom att driva ut ruteress ordnas de fyra saknade sticken som krävs för hemgången.
3. Vi spelar sang så det finns ingen trumf.
4. Syds hand har bara en ingång utanför ruterfärgen. Om motståndarna

väntar med ruteress till andra gången färgen spelas finns ingen entré där. alltså måste spaderkungen sparas. Normalt sett duckar man spadern en gång för att bryta motståndarnas kommunikation, men då försvinner spaderkung andra gången färgen spelas. Här får man istället gå upp med spaderess från bordet för att spela ruterkung (korta handens honnörer) och mer ruter och går på så sätt hem i kontraktet.

5. Vad vet jag från budgivningen? Många ledtrådar om sitsen finns att hämta i budgivningen. Om en motståndare öppnat på enläget har han minst 12 hp och fyra kort i färgen, har han istället passerat i given kan han inte ha så många honnörs Spoäng. Läger man ihop alla dessa små pusselbitar med information kan man ofta få en mycket god bild av var korten sitter. Med lite träning kommer det att gå både snabbare och bättre så försök att alltid göra detta innan du spelar på från bordet.

Se nu till att ta den tid du behöver i stick ett för att göra upp en plan enligt detta recept så kommer du att eliminera många onödiga misstag. Lycka till!

6. Spärrbud

Den klassiska definitionen av en spärröppning är sexkorts- (på tvåläget), sjukorts- (treläget) eller åttakortsfärg (fyrläget) och under öppningsstyrka (normalt betecknat som 6-10 hp).

Detta är dock långt ifrån hela sanningen när det gäller med vilka händer som en spärr ska användas.

Spärrbud är tveeggade vapen. De gör livet surt för motståndarna men samtidigt riskerar också den spärrande sidan att gå bet, eventuellt dubblade sådana. Ibland är det dessutom partnern som har bra kort och därmed kommer illa till. Viktigt är därför att komma ihåg att spärrar inte är någon

exakt vetenskap och att det är svårt att säga vad som är rätt och fel för mycket handlar om stil. Ett par saker som är viktiga att tänka på när man ska spärra är dock dessa:

Färgkvalitet

En färg med fler höga kort i tar mer stick än en med färre, det är inte så svårt att förstå. Frågan är istället var man ska gränsen för vilka färger som duger. Traditionellt sett har man sagt att man ska ha två av de tre topphonnörerna (Ess, kung eller dam) men det blir lite väl passivt eftersom en färg som Dkn109876 och Kkn109632, vilka garanterar fem stick, då är diskvalificerade. En ganska bra tumregel blir därför två av de tre högsta eller tre av



de fem högsta där alltså knekten och tian inte blir diskriminerade.

Zoner

Eftersom dubblade straff kostar mer i zonen ska man vara mer försiktig då medan ozon betyder att man kan tuta och köra. Motståndarnas zon är också intressant. Är de i zonen kostar det mer för dem att missa utgång eller slam så då kan man vara mer aggressiv.

Position

Här finns det fyra alternativ.

Första hand: Här finns det två motståndare och en partner att spärra bort så det är det finns mer att vinna än att förlora.

Andra hand: Chanserna för att det är partnern som ska ha bra kort har nu ökat drastiskt så nu ska vi vara mer disciplinerade.

Tredje hand: Om du nu har dåliga kort och partnern inte kunde öppna gör motståndarna nästan alltid utgång, har du en ursäkt så bjud!

Fjärde hand: Nu finns det ingen anledning att spärra eftersom du också kan passa, spärrbuden lovar därför en öppningshand.

Sidofärger

Undvik att ha en fyrkorts högfärg vid sidan av din spärr eftersom denna eventuellt kan vara en bättre trumf med längd hos partnern. En dålig lågfärg är dock helt ok och bör inte hindra dig från att spärra.

Som avslutning tar vi sex händer och tittar på vad som är "rätt" öppningsbud. På samtliga händer är du i första hand med ingen i zonen.

a) ♠KDkn8743 ♥64 ♦Ekn8 ♣9

b) ♠kn96432 ♥E5 ♦K7 ♣kn62

c) ♠42 ♥63 ♦95 ♣EDkn7432

d) ♠42 ♥Kkn10973 ♦8 ♣kn532

e) ♠KDkn106 ♥83 ♦4 ♣Q10853

f) ♠kn5 ♥4 ♦KD1098642 ♣86

Dina svar:

A).....

B).....

C).....

D).....

E).....

F).....



Facit

a) 1♠

Med 11 hp är det här ingen spärrhand, den är alldeles för stark. Öppna istället med en spader.

b) Pass

Handen ligger inom styrkeintervallet, men färgen är inte i närheten av tillräckligt bra för två spader.

c) 3♣

Ett exempel på en klassisk spärröppning, bra färg och ingen sidostyrka.

d) 2♥

Hade sidofärgen varit spader hade det fått bli pass men med klöver vid sidan kan vi bortse från den och öppna med en svag tvåöppning.

e) Pass

Två spader lovar en sexkortsfärg så det kan vi inte bjuda i den här positionen. Hade vi däremot varit i tredje hand rekommenderas det öppningsbudet med den här offensiva handen.

f) 4♦

En mer perfekt hand för att öppna med det här budet får man leta efter.

7. Utspel

Vad ska man tänka på när man spelar ut? Om du frågar ett stort antal duktiga bridgespelare vad de tycker är svårast kommer ett ofta återkommande svar att vara: utspel.

På grund av utspelets rykte som svårt väljer därför många spelare att följa en maxim av typen: "When in doubt, lead a trump" (översatt: "Är du tveksam, ta en trumf") eller "Ruter är sangens fiende" istället för att tänka själva när de inte har något klart val. Detta kan eventuellt vara en godkänd metod om det handlar om en ren gissning. Allt som oftast ger dock budgivningen, såväl som avsaknad av sådan, en indikation på vilken färg som skall spelas ut. För att du ska lyckas bättre med dina utspel kommer här en lista med saker att tänka på.

Spela ut partnerns färg

En viktig egenskap hos en bra bridgepartner är att denne är hjälpsam. En sak som man ofta kan hjälpa till med är just utspelen. Därför kommer din duktige partner att se till att komma in i budgivningen, även om det är lite riskabelt, för att tipsa dig om vad som ser ut att vara det bästa utspelet. Med tveksamma värden och sämre färg kommer han eller hon istället att välja pass framför ett aktivare val. Detta

innebär att ni, om ni spelar med en partner som ni kan lita på, bör ha en mycket bra anledning för att inte spela ut partnerns färg.

Spelar motståndarna ett färg- eller sangkontrakt?

Om motståndarna har valt att spela med en trumf så kommer dina drag för honnörer ofta endast att godspela ett stick. Om du drar från exempelvis Kxxx mot fyra hjärter och det inte ger någon favör är ofta en av motståndarna är kort i färgen. Därför får ni ofta inte fler än ett stick i färgen, och ofta ger ni istället bort ett stick. Förslagen mot färg blir istället de klassiska utspelen från kortfärger, sekvenser, hackor eller trumf. I sangkontrakt, däremot, handlar det ofta om tempo. Då kan det vara mycket viktigt att utnyttja den fördel som utspelet innebär. Därför är det i mycket större utsträckning bra att helt enkelt dra för vad man har innan spelföraren i sin tur hinner godspela sina stick.

Notera budgivningen såväl som buden som inte bjudits

Har motståndarna bjudit snabbt och resolut? Spela ut mer aggressivt, drag från honnörer är nu oftare rätt. Har de snubblat in i ett kontrakt efter en eller ett par inviter? Försök att vara lite mer passiv och välj gärna en färg där

du bara har hackor. Hade partnern chansen att dubbla ett artificiellt bud alternativt kliva in på låg nivå men gjorde inte det? Då kanske du inte ska spela någon av färgerna som han kunde ha visat.

Trumf ut mot dubblade kontrakt

Det finns en typ av budgivning där man inte behöver tänka särskilt mycket utan bara spela ut en trumf. Det är när ni dubblar motståndarna, på låg nivå alternativt när de offrat sig mot er utgång eller slam. Har ni majoriteten av honnörspoängen kommer motståndarna att försöka ta sina stick med hjälp av stölder och med ett trumfutspel skär du ner på sådana. Trumfutspel är också ett bra val om det verkar som att motståndarna har dålig anpassning.

Som avslutning kommer här tre givar där du kan testa dina nya kunskaper.



1. ♠103
 ♥94
 ♦K87632
 ♣1074

Du	MTV	Partner	MTH
	1♥	1♠	INT
Pass	2NT	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	

Utspel:.....

2. ♠D864
 ♥Kkn93
 ♦kn109
 ♣74

Du	MTV	Partner	MTH
			1♥
Pass	1♠	Pass	2K
Pass	Pass	Pass	

Utspel:.....

3. ♠E85
 ♥76
 ♦D865
 ♣10873

Du	MTV	Partner	MTH
		Pass	1♠
Pass	3♠	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

Utspel:.....

Facit

1. Här har vi ett exempel på att spela ut sin partners färg och inte sin egen. Vi har inga egna ingångar till vår ruterfärg och även om det skulle lyckas godspela några stick där så är det otroligt att vi kommer att komma in igen för att ta dem. Ta istället chansen att hjälpa partnern att godspela hans spader och placera spadertio på bordet.

2. Ett klassiskt exempel på när det är rätt att spela ut trumf. Bordet kommer

att dyka upp med kort hjärter, förmodligen singel, och när du är laddad i den färgen bakom spelföraren är det bra att spela ut trumf för att ta bort åtminstone en hjärterstöld.

3. En mycket svårare bricka än de andra två då det på den här brickan kan vara rätt med precis alla färger ut. Förslaget är dock hjärter. Att spela ut från en dubbelton är ofta ett bra alternativ när man har kontroll över trumfen, som här, så att man kan få en stöld om partnern har esset i utspelsfärgen och duckar första varvet.



8. Kontrollbud

Att bjuda och gå hem i en slam tycker många spelare är något av det roligaste inom bridge. För att lyckas med det krävs det två saker - styrka som räcker samt att motståndarna inte kan ta två stick.

Det sistnämnda problemet kan delas upp i två delar. Antingen har motståndarna två ess eller ess och kung i trumf att ta för – detta löses med hjälp av essfråga. Alternativ två är att de förfogar över ess och kung i samma färg, en färg som vi dessutom har minst två kort i på båda händerna. För att komma underfund med detta ska vi använda oss ämnet för denna kurs – kontrollbud.

Vad är en kontroll?

Att ha kontroll i en färg innebär att motståndarna inte direkt kan ta två stick där. Detta innebär att man har:

- Esset
- Kungen
- Renons
- Singleton

Då ess och renons förhindrar ens en direkt förlorare är detta lite "finare" och bättre. På grund av detta kallar vi de två kontrollerna för "förstakontroller" medan kung och singleton för nöja sig med att vara "andrakontroller".

Kom-ihåg om kontrollbud

- Kontrollbud används för att bjuda slam och förekommer därför när man har en överenskommen trumf och utgångskrav föreligger.
- Man kan inte kontrollbjuda i sin trumffärg
- Det lägsta kontrollbudet man kan avge är 3 spader.
- När det är dags att kontrollbjuda visar man sina kontroller nerifrån, hoppar man över en färg förnekar man därför kontroll där.
- Kontrollbjuder man samma färg två gånger har man antingen renons eller både ess och kung där

Ett exempel på när kontrollbud fungerar utmärkt:

♠KDkn73

♥E9

♦D4

♣KD54



♠E10

♥K764

♦kn3

♣Ekn1075

Väst öppnar med 1 spader och hoppar till 4 klöver efter Östs två-över-en i den färgen. Siktet är nu inställt på slam så Öst ska kontrollbjuda.

Han saknar kontroll i ruter (eftersom han varken har ess, kung, renons eller singleton där) men har en sådan i hjärter och rätt bud blir därför 4Hj.

Väst har inte heller kontroll i ruter och kan därför se att motståndarna kan ta för ess och kung i den färgen om de vill. Att då bjuda slam är dödfött så han bjuder slutbudet 5Kl.

Om vi svänger Östs röda honnörer ser det istället ut så här:

♠KDkn73		♠E10
♥E9		♥kn764
♦D4		♦K3
♣KQ54		♣Ekn1075



Efter samma inledning (1 spader-2 klöver, 4 klöver) har nu Öst kontroll i ruter med sin kung. Detta gör att han nu kan bjuda 4 ruter vilket löser Västs problem i den färgen. Essfråga leder sedan till 6 klöver, ett i princip vattentätt kontrakt.

Övningsexempel

Vi avslutar med tre övningar:

a) ♠ED876 ♥Kkn107 ♦E4 ♣kn3

Du	Din partner
1♠	2♥
3♥	4♦
?	

b) ♠7 ♥KD1075 ♦E32 ♣Dkn73

Du	Din partner
	1♦
1♥	3♥
?	

c) ♠EDkn87 ♥KD62 ♦76 ♣53

Du	Din partner
	1♣
1♠	3♠
?	

a) Partnern har hoppat över klöverfärgen med sitt kontrollbud i ruter och saknar därför kontroll där. Det gör även du så rätt bud är 4 hjärter.

b) Slam är absolut möjligt så ett kontrollbud är en bra början. Du har kontroll i spader och 3 spader är det lägsta kontrollbudet – därför är det 3 spader som är det bästa valet.

c) Återigen är slam en tänkbar slutstation. Här saknar vi dock kontroll i inte bara en färg utan två – så vi måste hoppa över båda dessa och kontrollbjuda 4 hjärter.



9. Försvar mot 2 ruter Multi

En vanligt förekommande konvention i svenska bridgetävlingar är den beryktade "2 ruter Multi". Spelar man så innebär öppningsbudet 2 ruter att man har en svag tvåöppning i antingen hjärter eller spader.

En del par har även en, eller ett par, starka varianter (oftast med ruter eller en balanserad hand) men dessa kommer vi inte att bry oss om här.

Passa eller korrigera

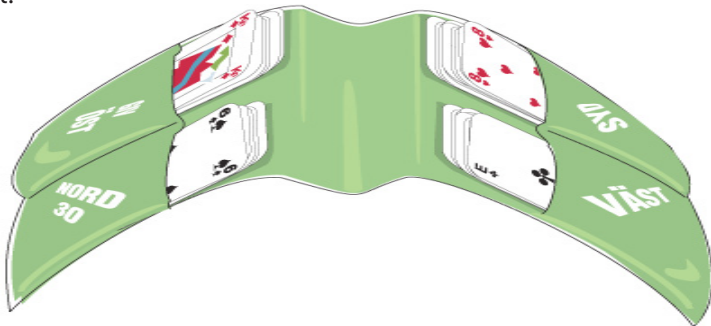
Ingen vid bordet förutom öppningshanden vet vilken färg det är fråga om, även om man ofta kan gissa utifrån sina kort. För att få reda på om budet är baserat på hjärter eller spader kommer svarshanden allt som oftast att bjuda 2 hjärter. Öppnaren passar på detta bud om han hade hjärter, och bjuder 2 spader om han istället hade spader. Denna princip kallas "Passa eller korrigera" och är värd att lägga på minnet.

Hur ska vi då försvara oss när en av motståndarna öppnar med 2 ruter Multi?

Till skillnad från när motståndarna öppnar med en vanlig svag tvåöppning vet vi ju nu inte vilken färg de har. Vi har dock en annan fördel - vi behöver inte agera direkt över 2 ruter! Bara om svarshanden har en svag hand med lång ruter kommer det att gå pass runt på 2 ruter, och detta händer oerhört sällan. Vi kan alltså passa första gången och när öppningshanden meddelat vilken färg han har agera.

Väntan

En bra försvarsmetod, som bygger på just detta, är att man med en upplysningsdubbling mot ena högfärgen passar på 2 ruter. Man väntar helt enkelt tills öppningshanden har klargjort vilken färg han har och dubblar sedan för att visa just en upplysningsdubbling.



Eftersom dubbelt direkt på 2 ruter alltså inte behövs till en normal upplysningsdubbling visar det istället en mellanstark (13-15 hp) balanshand eller en överstark hand som inte passar för något annat bud. Just sanghänderna i detta intervall har man problem med över 2 hjärter och 2 spader. Genom att enkelt komma in i budgivningen med dessa har man vunnit mycket. Kom ihåg att motståndarna inte tänker spela 2 ruter och att det därför antagligen är "gratis" att dubbla.

Övriga bud är naturliga inkliv (10-16 hp och minst femkortsfärg, oftast sex) med hoppbudet 3 hjärter och

3 spader som starka (det finns ingen som helst anledning att spärra mot ett spärrbud). Om vi har klivit in med en högfärg utgår vi ifrån att öppningshanden har den andra och använder det budet som ett kravbud.

I fjärde hand

I fjärde hand, efter 2 ruter-2 hjärter/2 spader agerar vi på samma sätt men har nu inte tillgång till en gratis dubbling med sanghanden (öppningshanden kan ju nu passa). Dubbelt är nu istället UD mot den bjudna färgen, vill man upplysningsdubbla den andra passar man och väntar på nästa chans. Inkliven är fortsatt naturliga och principen med kravbud kvarstår.

I tabellform ser det ovanstående ut så här

Bud	Betydelse
Pass + dubbelt	Upplysningsdubbling av den visade färgen
Dubbelt	13-15 hp, balanserad hand eller 17+ hp
2 i högfärg	10-16 hp med minst bra femkortsfärg
2NT	16-18 hp, balanserad hand (håll i båda hö)
3 i lågfärg	10-16 hp med så gott som alltid sexkortsfärg
3 i högfärg	17+ hp med bra sexkortsfärg
3NT	Vill spela, oftast en genomgående lågfärg

www.svenskbridge.se/festival

En del av Svenska Bridgeförbundets hemsida där du finner allt relevant om kommande bridgefestivaler. Åk dit och ha kul du med!

Övningsuppgifter

Vi avslutar med att testa oss själva på tre händer där motståndaren till höger har öppnat med Multi:

a) ♠Dkn42 ♥8 ♦Ekn93 ♣KD106

b) ♠Kkn1087 ♥E2 ♦6 ♣Dkn1052

c) ♠K52 ♥Kkn3 ♦Dkn93 ♣E109

a) Vi vill upplysningsdubbla hjärter och rätt metod har vi då enats om är att passa första gången för att sedan dubbla om (när) vi får reda på att det är hjärter som öppningshanden har.

b) Även om vi inte kan vara säkra miss-tänker vi att det är hjärter öppningshanden har. Med bra färg och trevlig fördelning bör vi ta tillfället i akt att kliva in med 2 spader.

c) Den här handen passar precis in på en dubbling eftersom vi har 14 honnörspoäng och en balanserad hand. Om motståndaren istället öppnat med 2 spader hade det inte alls varit lika klart vad vi skulle göra.



10. XY-NT

Du har följande hand

♠KD854 ♥E6 ♦K43 ♣D98.

Partnern öppnar med 1 ruter och du svarar 1 spader. Partnern återbjuder 1NT och du vill förstås spela utgång, men vilken?

Om partnern har trekortsstöd i spader är 4 spader bäst medan det i annat fall är 3NT som bör spelas.

En konvention som tar hand om såväl detta som många andra problem efter samma inledning på budgivningen kallas för "XY-NT". Namnet kommer från att det används efter öppningshandens 1NT-återbud efter 1X-1Y, alltså efter att svarshanden bjudit ett 1-över-1. Hädanefter kommer därför öppningshandens färg att benämnas X och svarshandens färg att benämnas Y.

Så här ser grunderna ut:

Bud Betydelse

2KI	Kräver att partnern bjuder 2 ruter, antingen vill man spela 2 ruter eller så vill man invitera
2Ru	Utgångskrav, frågar öppningshanden efter mer information
2Y	Vill spela
2NT	Naturligt inviterande (inte femkorts Y)

Med den första handen kan vi alltså lugnt och stilla bjuda 2 ruter. Partnern talar om huruvida han har fyrkorts-hjärter (om öppningsbudsstrukturen tillåter det) eller trekortsstöd i spader och vi kan på ett lugnt och sansat sätt komma fram till vilket kontrakt som ska spelas utan rädsla för att missa utgång.

Har vi istället handen:

♠KD854 ♥E6 ♦I043 ♣D98

kan vi invitera genom att bjuda 2 klöver. Partnern måste nu bjuda 2 ruter och vi kan med vårt 2 spader återbud tala om att vi har invitstyrka med femkorts-spader.

Målar vi om handen till:

♠KD854 ♥ED62 ♦I04 ♣98

inviterar vi och visar båda våra högfärgslängder (med 4-4 i högfärgerna startar vi ju med 1 hjärter) genom att bjuda 2 klöver och sen följa upp med 2 hjärter på det kommenderade 2 ruter. Öppningshanden har nu chansen att fatta ett välinformerat beslut.

Har han:

♠Ekn7 ♥knI0 ♦EK862 ♣I062

kan han bjuda 4 spader och ett bra kontrakt har nåtts.

Hela budgivningen:

♠Ekn7 ♠KD854

♥kn10 ♥ED62

♦EK862 ♦104

♣1062 ♣98

1♦ 1♠

1NT 2♣*

2♦** 2♥***

4♠ Pass

* Kommando till 2 ruter.

** Måste bjuda det.

*** Inviterande med minst fem spader och fyra hjärter

Man kommer långt med bara dessa överenskommelser men om man vill använda konventionen lite mer effektivt går förstås även det. Eftersom man nu kan bjuda många bud på två sätt, antingen direkt eller genom att först bjuda 2 klöver kan man åstadkomma två olika budskap. Ett exempel är att direkta 3 i lågfärg är inviterande med 4-korts Y och längre lågfärg.

Till exempel med handen

♠KQ85 ♥6 ♦AJT843 ♣98

efter budgivningen 1 hjärter-1 spader, 1NT, går man istället omvägen via 2 klöver så att man visar invitstyrka (eftersom man sedan bjuder igen).

Men den här gången med 5-5

♠KQ854 ♥6 ♦AQ84 ♣98

efter samma inledning. På liknande sätt kan man göra skillnad på till exempel 2 NT och 2 klöver följt av 2NT om man känner för det.

Övningsuppgifter:

Vi avslutar med tre övningar för att se om vi har lärt oss något:

a) ♠KQ43 ♥8 ♦JT9854 ♣J8

Partnern	Du
1♥	1♠
1NT	?

b) A4 ♥KQJ876 ♦KQ3 ♣K8

Partnern	Du
1♦	1♥
1NT	?

c) ♠KQ962 ♥AQ3 ♦7 ♣9854

Partnern	Du
1♥	1♠
1NT	?

a) 2♣

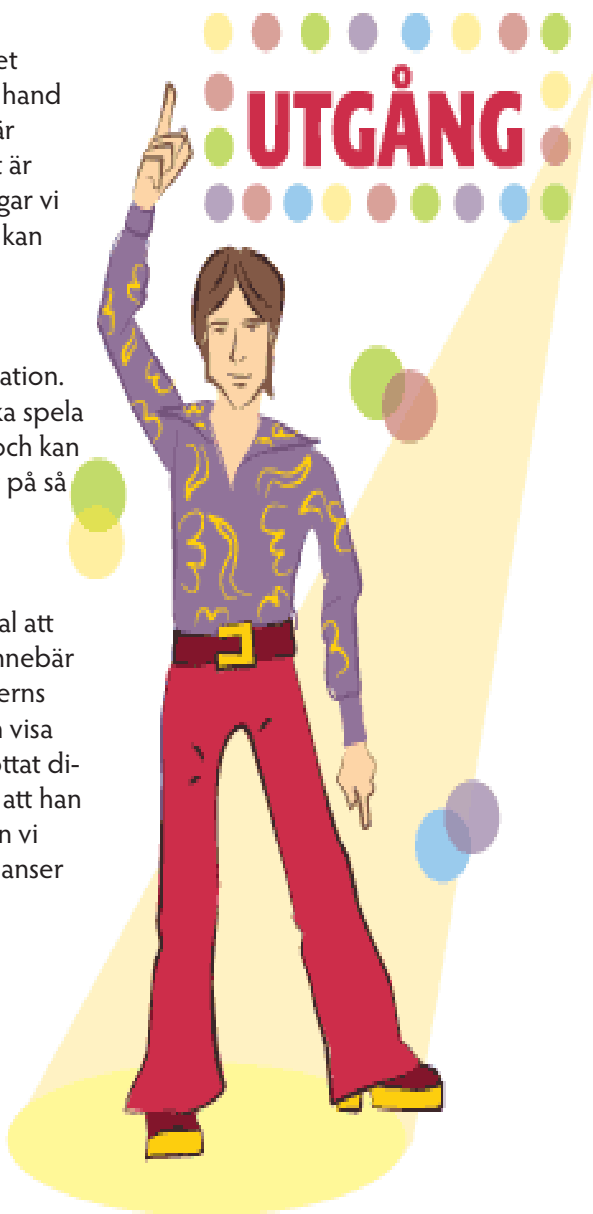
Här ser det ut som att 2Ru är det bästa kontraktet med vår svaga hand och långa färg. För att hamna där kan vi inte bjuda 2Ru själva, det är ju utgångskrav, utan istället tvingar vi partnern att bjuda 2Ru så att vi kan passa.

b) 2♦

Slam verkar vara en rimlig slutstation. För att undersöka hur högt vi ska spela sätter vi utgångskrav med 2Ru och kan sedan bjuda om hjärtern för att på så sätt visa slamambitioner.

c) 2♣

Inviterande styrka med potential att spela spader, hjärter eller NT innebär att vi inleder med 2Kl. På partnerns 2Ru kan vi sedan bjuda 2Hj och visa trestöd (med fyra hade vi ju stöttat direkt). Om partnern då talar om att han har trekortsspader med 2Sp kan vi höja ett snäpp och vi har alla chanser att komma i rätt kontrakt.



Den här serien av Minikurser kommer löpande att uppdateras så snart nya kapitel färdigställs.

Har du önskemål om specifik minikurs som inte finns hör av dig till rwi@svenskbridge.se.

