

*Lärarhandledning*

2

GRUNDKURS 2

# Den praktiska vägen

I BRIDGE



SVENSK  
BRIDGE

## ALLMÄNT

Den praktiska vägen har kommit till främst på grund av önskemål från landets kursledare. Många tyckte att steget från Den rätta vägen till Den breda vägen var för långt. Tanken med det nya kursmaterialet var att den första kursboken skulle vara så lätt som möjligt, för att så många som möjligt inte skulle avskräckas från att fortsätta med sitt bridgespel. Men tanken var också att eleverna efter första kursen skulle kunna börja spela på klubben, helst i nybörjarspel eller tävlingar med handikapp. Alla klubbar kan inte erbjuda detta och steget från första kursen till tävlingsspel har därmed också blivit besvärligt. Många har då valt att istället direkt hoppa på andra kursen, Den breda vägen. Men de har inte varit tillräckligt förberedda på detta. Det har blivit för svårt och många har gett upp.

Nu finns ”den felande länken”, kursboken Den praktiska vägen, som till viss mån syftar till att ersätta/komplettera de erfarenheter som tävlingsbridge ger. Till största delen är den bud- och spelteori som finns i Den praktiska vägen densamma som i Den rätta vägen. Lite nytt, främst spelteori, finns med. Det nya är bland annat 1) mer om maskar, 2) att hålla upp ett högt kort, 3) mer om utspel, 4) mer om UD, 5) mer om 2 klöver-budgivning.

Varje lektion i Den praktiska vägen inleds med en repetitionsövning. Här är det meningen att eleverna ska försöka att minnas vad de lärt sig istället för att få ytterligare ”korvstopppning”. Övningen till kapitel 3 ser dock svår ut på förhand och här behövs extra ledning (se Kapitel 3).

Efter att kursledaren gått igenom hur det ska se ut (facit till alla övningsuppgifter finns i slutet av boken, från sidan 107) följs det oftast upp med förklaringar i kapiteltexten. I en del fall kommer det in lite ny teori.

Efter teoridelen, som bör ta mellan 30-45 minuter, finns 16 givar att spela till varje kapitel. Det är inte nödvändigt (kanske inte heller önskvärt) att eleverna hinner spela alla givarna under kurskvällen. Men i den här boken finns det inga hemuppgifter. Så hemuppgiften för varje lektion är att på egen hand gå igenom de givar som man ej har hunnit att spela. Om möjligt bör klubben erbjuda något annat tillfälle under veckan, då elever kan gå ner och titta på brickorna eller spela dem tillsammans med andra på kursen. Men alla givarna finns ju också med kommentarer i boken. Ett alternativ är också att man låter varje lektion ta två kurskvällar i anspråk. Då ges också tid för kursledaren att gå igenom intressanta givar i efterhand, på whiteboard eller liknande.

En del svårigheter i givarna har inte gått igenom i teoridelen. Det handlar om problem som man ganska säkert skulle råka ut för om man spelar en tävling. Även här får man alltså lära sig en del ”den praktiska vägen”, vilket ju är meningen. Fördelen är att man kan få en förklaring i kommentaren under given eller av kursledaren.

I handledningen under varje kapitel nämns de tänkta svårigheterna/övningarna i varje giv. Med kursiv text finns förklaringar som kan vara bra för kursledaren att känna till.

Eftersom det här är en ny kurs vet vi inte riktigt hur långt tid det tar att klara av ett kapitel. Synpunkter från er som leder den här kursen är därför extra värdefulla, liksom de erfarenheter som kursboks författaren får i höst då han själv kommer att hålla kursen ...

Det kan vara en bra idé att låta alla fyra vid bordet skriva protokoll, ett privatprotokoll som de kan ta med sig hem. Då vet de vilka givar de inte har spelat och kanske är de intresserade av att se hur de egna resultaten stämmer med facit, vilket kan få dem att titta på givarna och läsa kommentarerna.

I den här kursboken använder vi för övrigt det nya skrivsättet för resultaten (se förordet sidan 6).

Den praktiska vägen blir Grundkurs 2. Det innebär att Den breda vägen blir Grundkurs 3 och Den vidare vägen blir Grundkurs 4 för de nya upplagorna.

## KAPITEL 1

**Teorin:** Repetition av öppningsbuden inleder. Kursledaren kan hjälp till med att färglängder gäller "antal kort" eller "typ av hand". Och att poäng gäller "ett intervall", "minst" eller "högst".

Av öppningsbuden väljer vi i den fortsatta kurstexten att berätta lite mer om spärrbuden. I och med spärrbuden 3 i lågfärg (som anpassas för möjligheten att bjuda 3 NT) kommer vi också in på blockering. Kursledaren kan ju rita upp exempelgiven på tavlan medan eleverna klurar på den inledande övningsuppgiften. Det är alltid bra att ha något att göra som kursledare, vid sådana tillfällen ...

**Givarna:** I spelen handlar det mycket om att hålla upp, se till att bevara ingång för handen med långfärg i sang samt att stjäla på den korta trumfhanden.

- 1) Spärrbudet 3 i lågfärg, räkna stick i budgivningen, sekvensutspel mot sang, räkna stick i spelet, hålla upp (blockera), godspela.
- 2) Öppningsbudet 1 NT, lägga ihop honnörspoäng (hp) i budgivningen, sekvensutspel mot sang, räkna stick i spelet, hålla upp (blockera), godspela.
- 3) Öppningsbudet 1 i färg, lägga ihop antal trumf samt honnørs- och trumfpoäng (htp) i budgivningen, sekvensutspel mot trumf, räkna stick och förlorare, trumfa ut, godspela, stjäla på korta trumfhanden.
- 4) Öppningsbudet 1 i färg, lite svårare budgivning, drag mot sang, räkna stick och planera, se faran och säkra ingång till långfärgen, ev. hålla upp (blockera) i försvaret. *Repetition av den "svårare budgivningen" kommer senare i boken, men eleverna ska ju helst komma ihåg den från Den rätta vägen redan nu. Observera att eleverna inte har lärt sig att spela ut tredje eller femte uppi från än, det råka stämma in på det lägsta kortet den här gången. Det här med att "se faran och säkra ingången till långfärgen" är sådant många spelare får lära sig den tunga vägen i tävlingsbridge, efter upprepade misstag. Om det sker här kan kursledaren påpeka redan första gången.*
- 5) Öppningsbudet 1 i färg, lite svårare budgivning, sekvensutspel mot trumf, räkna stick och förlorare, saka bort förlorare, trumfa ut, godspela.
- 6) Svag 2-öppning, lägga ihop antal trumf samt htp i budgivningen, sekvensutspel mot trumf, se och eliminera faror i tur och ordning, godspela.
- 7) Öppningsbudet 2 NT, lägga ihop honnörspoäng, sekvensutspel från 10987 mot sang, se faran med blockerad färg, säkra ingång till långfärg.
- 8) Spärrbudet 4 i högfärg, räkna stick och förlorare, ändra spelplan, maska och saka bort förlorare. *Viktig praktisk erfarenhet att man ibland måste byta spelplan när korten sitter illa. Likaså grundtanken att det är värt att riskera en extra straff för att eventuellt rädda hemgången (partävlingshänsyn kommer betydligt senare i bridgelivet ...)*
- 9) Öppningsbudet 1 NT, lägga ihop antal trumf och htp, sekvensutspel mot trumf, räkna stick, se möjligheter och faror, stjäla på korta trumfhanden, gardera mot överstöld, spela upp mot honnör.
- 10) Öppningsbudet 1 i färg, lite svårare budgivning, lägga ihop antal trumf och htp, sekvensutspel även från oäkta sekvens, vänta med uttrumfning, saka bort förlorare, stjäla på korta trumfhanden.
- 11) Svag 2-öppning i lågfärg, räkna stick i budgivningen och välja 3 NT framför 5 i lågfärg, sekvensutspel mot sang, inse risk med att hålla upp, räkna stick, godspela tidigt, inkassera långfärg utan att blockera den.
- 12) Öppningsbudet 2 NT, lägga ihop antal trumf och htp, sekvensutspel mot trumf, avblockera i trumffärgen, stjäla högt för att säkert komma in till egen hand, maska.
- 13) Öppningsbudet 2 klöver, svårare budgivning, sekvensutspel även från oäkta sekvens, räkna stick, stölder på den korta trumfhanden.

14) Öppningsbudet 1 i färg, svårare budgivning, drag mot sang, dra slutsatser av budgivningen, hålla förbindelsen öppen i försvaret, spelföraren räknar stick och maskar (alternativt godspelar om försvaret blockerar utspelfärgen).

15) Öppningsbudet 1 i färg, inse begränsning i budgivningen, sekvensutspel även från oäkta sekvens, räkna stick, vänta med uttrumfning och i senare skede eventuellt avstå från mask, godspela, stjäla på korta trumfhanden.

16) Öppningsbudet 1 i färg, svårare budgivning, utspel från hålsekvens, räkna stick, se faran och avstå från gratismask, godspela. *Syd har inte lärt sig att spela ut från hålsekvens än! Det har alltså blivit ett litet fel i boken, som kommer att rättas i nästa upplaga. Här blir det samma effekt av att dra i färgen genom att spela ut fyran. Om någon frågar om hålsekvens, säg att det kommer att förklaras i kapitel 5 och att det egentligen inte skulle tas upp här.*

## KAPITEL 2

**Teorin:** Övningsuppgiften liknar den som fanns i kapitel 1, men nu gäller det svarshandens första bud. När det gäller tredje kolumnen kan ni hjälpa till med att säga. Skriv "rondkrav" eller "ej krav" på raderna. De två förklaringar (invit, utgång bjuden) som står i facit på sidan 107 kan ni ta upp vid genomgången av uppgiften.

Det står inte mer om svarsbuden i den fortsatta kapiteltexten, utan sedan finns det åtta olika varianter på maskar. I Den rätta vägen fick eleverna bara lära sig att slå en mask med ess-dam samt spela upp mot en kung, så det här är ny spelteori. Rita upp varje maskvariant på tavlan och låt eleverna komma med förslag på hur man ska spela. Förklara sedan hur och varför. Den här teoridelen, både övningsuppgiften och maskarna, tar kanske en timme att gå igenom. Ha inte för bråttom!

**Givarna:** Här gäller det alltså att lägga mest krut på att svarsbuden blir de rätta!

1) Svarsbudet 1-över-1, visa stark sanghand, lägga ihop hp, sekvensutspel mot sang, utnyttja bordets klöverringångar (helst, utan att blockera den färgen) för att dubbelmaska i hjärter. *Öppningshandens andra bud kommer senare i kursen, men eleverna ska egentligen kunna det från Den rätta vägen.*

2) Svarsbudet 1 NT, bud i ny färg som ej är krav, sekvensutspel mot trumf, spela upp mot kungar. *Det viktigaste är att klara hjärterfärgen med bara en förlorare, dels spela upp mot kungen och dels bli av med den tredje hjärtern (stjäla på korta trumfhanden, eller saka bort på ruterking/ev. spaderess).*

3) Svarsbudet 1 NT, inse att det inte finns utgång, sekvensutspel mot trumf, räkna stick, avblockera honnör, stölder på korta trumfhanden.

4) Svarsbudet 2-över-1, visa svag sanghand, rabattera på hp-krav på g a stark långfärg, drag från längsta färgen, räkna stick, se faran och ordna en ingång till bordets långfärg. *Nord har, som nämnts tidigare, inte lärt sig att spela ut från hålsekvens än, därför drag med hackan.*

5) Svarsbudet 1-över-1, hopp med stark hand, välja 5 i lågfärg istället för 3 NT, sekvensutspel mot trumf, välja säkraste ingången till bordet, maska ut avslöjad trumfdam.

6) Svarsbudet dubbelhöjning (invit), bjuda utgång, högsta från E K 10 mot trumf (dra ej för ess!), positiv markering, mask i spader, mask i trumf, stöld på korta trumfhanden. *En hel del svårigheter i denna giv, men lyckade maskar ger lön för mödan. Markering har eleverna lärt sig i Den rätta vägen, men det återkommer i kapitel 8 av denna kurs.*

7) Svarsbudet 1 NT, invitbud, bjuda utgång, högsta från K D 10 mot trumf, maska i trumf, godspela.

Även här är vi lite tidigt ute med utspel från oäkta sekvens. Mer om utspel kommer i kapitel 5. För vetgiriga kan man hänvisa till detta (höger spalt, sidan 49). Men, än en gång, det är sådana här saker man skulle råka ut för om man spelade tävling istället för gick på kurs. Den här gången har dock valet av utspelskort ingen betydelse.

8) Svarsbudet enkelhöjning, bjuda utgång, sekvensutspel från 10 9 8 mot trumf, behålla ingång till bordet, maska ut avslöjad trumfdam, trumfa ut men behålla en trumf för stöld på den korta trumfhanden.

9) Svarsbudet höjning till utgång, sekvensutspel mot trumf, räkna stick, vänta med uttrumfning och stjäla på den korta trumfhanden.

10) Svarsbudet 1 NT, hoppa till utgång med stark hand och stark trumf, sekvensutspel mot trumf, stöld på den korta trumfhanden.

11) Svarsbudet 1-över-1, bjuda rätt utgång på andra varvet, sekvensutspel mot sang, räkna stick, godspela med hjälp av dubbelmask i ruter.

12) Svarsbudet 2-över-1, ombud av färg, bjuda utgång, sekvensutspel mot trumf, räkna stick, maska i klöver, stjäla på den korta trumfhanden innan uttrumfning, maska i spader.

13) Svarsbudet 1-över-1, hoppande ombud av färg med stark hand, val av 3 NT som rätt utgångsbud (även 5 i lågfärg går bra den här gången), sekvensutspel mot sang, maska två gånger i ruter.

14) Räkna hp och bjuda lillslam direkt, sekvensutspel mot sang, räkna stick, ta ut en honnör för att gardera dam singel i ruter, maska ut damen, godspela ett hjärterstick innan de säkra sticken tas ut.

15) Höjning från 1 NT till 2 NT (invit), bjuda utgång, sekvensutspel mot sang, räkna stick, hålla upp, godspela rätt färg, släppa in ofarlig motspelare.

16) Svarsbudet 1-över-1, öppningshandens trumfhöjning, bjuda utgång, högsta från K D 10 mot trumf, räkna stick och förlorare, se faran och maska åt rätt håll i trumf. *Ett svårt spel. Kan vara värt att gå igenom på tavlan efteråt.*

## KAPITEL 3

**Teorin:** Första övningsuppgiften, om de fyra handtyperna, (med facit på sidan 108) är inte så mycket att orda om. I den fortsatta texten nämns att man får räkna trumfpoäng på egen hand om man har två bra femkortsfärger eller en bra minst sexkortsfärg. Därmed blir det möjligt att öppna på en del händer även med bara 10-11 hp. Detta nämns i nya upplagor av Den rätta vägen, men det finns inga sådana exempel på öppningsbud där.

På sidan 29 kommer en övningsuppgift/tabell som ser ruskigt besvärlig ut. Det är den inte!

Var dock beredd att hjälpa till och ge tips, men gå inte direkt till facit på sidan 108. Tala istället om att vi är ute efter öppningshandens (ÖH) andra bud och försök att lösa de två uppgifterna under trumfstöd tillsammans. Förklara i det första exemplet att ÖH ska bjuda ett spaderbud (partnerns trumffärg) och att det är buden 2 spader, 3 spader och 4 spader som är aktuella. "Var ska vi placera 2 spader, under 12-17 htp eller 18+ htp?" Och så vidare ... Eftersom 3 spader visar cirka 18 htp (det är vad de lärt sig i Den rätta vägen) hör det hemma i båda rutorna. Vi skriver som anmärkning att det visar 17-19 htp (OBS, ny uppgift för eleverna). Samma sak kommer igen när det gäller de hoppande ombuden i egen färg. Under "Två färger" dyker också stigande budgivning upp. Det omnämns för första gången i facit på sidan 109. Den här övningsuppgiften innehåller alltså både en repetition och en del mindre nyheter.

Vi upprepar: Låt teorin ta sin tid. Det är inte nödvändigt att spela alla givarna under kurstillfället!

Ospelade givar är hemläxa till nästa gång. Bra om de kan spelas på klubben vid något annat

tillfälle senare i veckan. Det är inte nödvändigt med kursledare på plats, kommentarer finns ju i boken. Eventuella frågor kan tas upp i början av nästkommande lektion.

**Givarna:** Nu är det förstås öppningshanden andra bud som vi sätter fokus på.

- 1) Återbudet NT på lägsta nivå, lägga ihop hp och bjuda utgång, hacka som drag mot sang, räkna stick, maska åt rätt håll i ruter för att hålla den farliga motspelaren utanför spelet.
- 2) Återbud i ny färg på lägsta nivå, lägga ihop antal trumf och htp, sekvensutspel mot trumf, räkna stick och förlorare, dubbelmaska i trumf.
- 3) Hoppande återbud i ny färg, höjning till utgång, hacka som drag mot trumf, räkna stick och förlorare, vänta med uttrumfning, godspela färg med hjälp av stölder. *Ganska svårt spel, lämpligt för genomgång på tavlan i efterhand.*
- 4) Bjuda om långfärg som återbud, höjning till utgång, sekvensutspel från 10 9 8 mot trumf, räkna stick och förlorare, bevaka honnör i motspelet, vänta med uttrumfning, spela upp mot kung, stjäla på korta trumfhanden.
- 5) Hoppande återbud av långfärg, höjning till utgång, sekvensutspel mot trumf, räkna stick och förlorare, öppna för stöld på korta trumfhanden före uttrumfning, stjäla högt för säkerhets skull, maska i trumf (den spricker dock).
- 6) Återbudet NT på lägsta nivå, räkna hp och bjuda utgång, hacka som drag mot sang, räkna stick, godspela ruterstick på säkrast möjliga sätt.
- 7) Höjning av "svaga" svarsbudet 1 NT för att visa egen stark NT-hand, utnyttja budnivån till att hitta 5-3 i trumf, hacka som drag mot trumf, räkna stick och förlorare, slå trumfmask för att behålla kontrollen, godspela klöverstick. *Svår budgivning och svårt spel, men i praktisk bridge är inte alla spel lätta! Tänkbart spel för tavlan efteråt.*
- 8) Hoppande återbud i ny färg, praktiskt val av utgångsbud, högsta från K D 10 mot trumf, räkna stick och förlorare, saka bort förlorare i tid, maska med nian i trumf, godspela ett klöverstick.
- 9) Svarshandens slutbud stoppar återbud, sekvensutspel mot trumf, först trumfmask som upprepas, sedan hjärtermask.
- 10) Bjuda om långfärg som återbud, välja 3 NT som bästa utgång, hacka som drag mot sang, sätta i damen i första stick, godspela rutern genom att inleda med esset, vinna med esset i andra hjärtersticket, godspela rutern.
- 11) Hoppande återbud i NT för att visa stark sang, höjning till utgång, hacka som drag mot sang, lågt från träkarlen i första stick, räkna stick, dubbelmask i spader.
- 12) Dubbelhöjning i trumf som starkt återbud, välja 5 i lågfärg istället för 3 NT, sekvensutspel mot trumf, lägga lågt (!) i första stick för att undvika att fel hand kommer in, toppa ut trumfdam, maska i klöver.
- 13) Hopp till utgång i trumf för att visa en mycket stark hand, att gå vidare mot slam med mycket mer än lovat, essfråga, sekvensutspel mot trumf, godspela hjärterfärgen genom två stölder på egen hand, använda trumfen som förbindelse. *Ett svårt spel som lämpar sig för genomgång på tavlan efteråt. Nord bör ha cirka 20 htp för att hoppa till utgång, eftersom Syd med 1-över-1 bara lovat minst 6 hp.*
- 14) Trumfhöjning på lägsta nivå som återbud, höjning till utgång, sekvensutspel mot trumf, räkna stick och förlorare, vänta med uttrumfning, spela upp mot färgerna som har K D i toppen.
- 15) Dubbelhöjning i trumf som starkt återbud, höjning till utgång, sekvensutspel mot trumf, lägga lågt från träkarlen i första stick, låta motspelarna ha kvar en hög trumf, korsstöld.
- 16) Hoppande återbud i NT för att visa stark sang även efter 2-över-1, räkna hp och bjuda lillslam, sekvensutspel från 10 9 8, räkna stick, säkerhetsbehandla ruterfärgen, godspela stick i klöver, avstå från onödig spadermask.

## KAPITEL 4

**Teorin:** Lite lättare övningsuppgift den här gången. Den ser ju i alla fall lättare ut än den i trean ... Facit finns på sidan 109. Svaren finns också i den fortsatta kapiteltexten, där också varje alternativ redovisas med flera exempel. Använd gärna en budlåda för att gå igenom exemplen.

**Givarna:** Nu är vi alltså framme vid svarshandens andra bud. De tre inledande buden kan väl elerverna vid det här laget?!

- 1) Hitta 5-3 i trumf och invitera till utgång, bjuda utgång, högsta från K D 10, räkna stick, ta en klöverstöld på bordet utan att bli överstulen eller tappa kontrollen över trumfen. *Fråga gärna, om svarshanden funderar i andra budronden, hur många kort har ÖH visat i sina två färger? Finns det då någon bra trumf? Räcker hp till utgång? Om nästan, kan vi rådfråga partnern?*
- 2) Invitera med 2 NT tack vare håll i den objudna färgen, bjuda utgång, hacka som drag mot sang, räkna stick, sätta i damen från bordet, gå in på klöveress och slå hjärtermasken.
- 3) Bjuda stoppbudet 3 LÅ efter inledande svarsbudet 1 NT, spela ut ruterhacka i brist på bättre, saka bort spaderhacka på hög ruter, spela upp mot spaderkung, maska i trumf.  
*Varför är inte ny färg krav den här gången? Svårt utspel, för en gångs skull. Normalt ska man inte spela ut esset från E x x (lätt att spelföraren får en favör eller slipper gissning med K kn hos träkarlen), även om det straffar kontraktet den här gången. Så om någon spelar ut spaderess, låt honom/henne hållas, men poängtera gärna efteråt att det är ett mycket chansartat utspel.*
- 4) Kräva med fjärde färg, hoppa för att visa tillägg och säker extra längd, bjuda utgång, spela ut högsta från K D 10 mot trumf, tvinga ut trumfesset och trumfa ut snarast, prova spadermasken, saka bort fjärde klöveren på spaderdam.
- 5) Invitera till utgång efter negativa svarsbudet 1 NT, bjuda utgång, sekvensutspel mot trumf, ta ruterstöder på korta trumfhanden.
- 6) Kräva med tredje färg, välj 3 NT som utgång, spela ut från D kn x eftersom bästa färgen var bjuden av motspelaren till höger, räkna stick och bevara ingång till långfärgen.
- 7) Stanna i delkontrakt genom att preferera öppningshandens först bjudna färg, sekvensutspel mot sang, räkna stick och säkra hemgången.
- 8) Notera partners stigande budgivning och bjuda utgång i sang, sekvensutspel mot sang, spelföraren kan placera klöveresset och duckar med kungen, godspela ruterfärgen.
- 9) Gå mot slam efter partners starka återbud, använd essfrågan, sekvensutspel mot trumfslam, räkna stick och förlorare, kombinera chanserna.
- 10) Hitta 5-3 i trumf och bjuda utgång, sekvensutspel från 10 9 8, räkna stick och förlorare, stjäla på korta trumfhanden.
- 11) Bjuda utgång efter ÖH:s trumfhöjning, sekvensutspel mot trumf, räkna stick och förlorare, inse att korsstöld är bästa metoden, saka klöverförlorare på ruter, stjäla hjärter på korta trumfhanden.
- 12) Fråga med fjärde färg, bjuda utgång när partnern ”sangat”, drag med hacka från femkortsfärg, räkna stick, använd klöveringångar för att spela upp mot ruterfärgen.
- 13) Acceptera utgångsinvit och bjuda femkorts högfärg på vägen, hacka som drag i långfärg, maska i trumf och i klöver.
- 14) Invitera till utgång med 2 NT, bjuda ut utgången, högsta från objuden trekortsfärg med Kn 10 8, räkna stick, dubbelmaska i ruter.
- 15) Lägga på till utgång efter partners hoppande ombud av öppningsfärgen, högsta från E K kn, räkna stick och förlorare, godspela spadern med mask och stöld, avstå från tidigt klövermask, använd trumfen som ingång.
- 16) Räkna hp och bjuda lillslam, sekvensutspel från kort objuden färg, räkna stick, prova rutermasken, kolla klöveren 3-3 innan eventuell hjärtermask slås.

## KAPITEL 5

**Teorin:** Övningsuppgiften bör inte bereda några större problem, i varje fall inte för kursledaren ... Facit finns på sidan 109. Sedan kommer (äntligen?) lite mer om utspel. Gå igenom och kolla att eleverna kan det som stod om utspel i Den rätta vägen. Därefter kommer teori om 1-3-5-regeln samt att det förutom äkta sekvens även finns oäkta sekvenser och hålsekvenser. De sistnämnda har dykt upp i några enstaka givar i de tidigare kapitlen.

**Givarna:** Korrekta inkliv (finns på 14 av 16 givar) och utspel är viktigast att hålla koll på den här gången. Vi fortsätter också att tjata om att stölder på den korta trumfhanden ger extra stick.

1) Färginkliv som leder till eget utgångsbud, utspel från hålsekvens i gemensam färg mot trumf, trumfa ut i tre drag, tvinga ut klöveress och stjäla på korta trumfhanden.

2) Hoppande inkliv, bjuda praktiska 3 NT, högsta från två vid utspel i parternas färg, blockera utspelsfärgen, maska så att de farliga motspelaren inte kan komma in, säkra hemgången.

3) Färginkliv, lägsta från tre vid utspel i parternas färg, räkna stick, avblockera hjärterhonnörer, spela på ess-hacka i ruter hos Öst.

4) Inkliv med 1 NT, utspel från hålsekvens i egen stark färg, räkna stick, använda spaderkung som ingång för att slå klövermasken. *Varför inte spela ut parternas färg, hjärter? 1) En öppningsfärg behöver bara innehålla fyra kort och det finns heller inga krav på färgens kvalité. 2) NT-inklivaren ska ha en eller flera honnörer i färgen och sitter bakom öppningshanden. / Eftersom Syd i det här fallet har en egen stark färg blir det ett bättre utspel.*

5) Hoppande inkliv som leder till eget utgångsbud, välja 3 NT före 5 i lågfärg, utspel från oäkta sekvens, Syd kan "läsa" utspelet och hitta den dödande vändan. *Ett avancerat resonemang, från båda motspelarna, leder till straff i kontraktet. Bra bricka för genomgång på tavlan efteråt. Given visar att bridge inte är någon utantill-läxa, utan ett spel. Nord avstår att spela ut från sin starkaste färg, trots att den dessutom är lika lång som alternativet. Syd avstår från att vända tillbaka i utspelsfärgen, vägled av öppningsbud, spelförarens NT-bud och parternas utspelskort.*

6) Färginkliv som leder till eget utgångsbud, drag från sexkortsfärg (femte uppi från) mot sang, räkna stick, lågt från bordet i första stick, säkra nionde sticket.

7) Färginkliv mot 1 NT-öppning, avstå från vidare bud, utspel från "låg" hålsekvens sätter tia på mellanhand, tvinga ut trumfess och trumfa ut. *Inkliv mot 1 NT visar i första hand en bra färg. Med starka kort (15+) bör inklivshanden inleda med dubbelt (finns med i överkusboken, men bör nog läggas in tidigare ...), men i vilket fall som helst är det sällan aktuellt att försöka hitta en egen utgång när andra sidan öppnat med en 15-17 NT. Bra trumfstöd och god fördelning är det enda som motiverar en höjning i detta läge.*

8) Inkliv, esset i utspel från E K mot trumf, positiv markering för att få stöld, uttrumfning i två drag, avblockera klöverkungen, två stölder på korta trumfhanden. *Repetition av markeringar kommer i kapitel 8, men fanns med i Den rätta vägen.*

9) En giv utan inkliv, för omväxlings skull! Utspel från hålsekvens mot sang, spelförarens dam sätts på mellanhand, räkna stick, slå rutermask (som spricker ...). Otur!

10) Inget inkliv här heller! Hitta 5-3 i högfärgstrumf, utspel från oäkta sekvens mot trumf, spelförarens kung sätts på mellanhand, räkna stick och förlorare, vänta med uttrumfning, godspela klöverstick, rutermask, stöld på korta trumfhanden.

11) Hoppande inkliv, bjuda lillslam, utspel från äkta sekvens, behandla trumfen rätt, slå hjärtermask, avsluta trumfbehandlingen. *Kanske ett väl svårt spel för de stackare som lyckats bjuda lillslam ... Lite hjälp från kursledaren för att få hem kontraktet kan behövas. **Det står fel i kommentaren. "Hjärtertertio spelas för mask ..." ska vara "Hjärterknekt ..."***



12) Färginklöv som leder till utgång i annan färg, högsta (första) i utspel från oäkta sekvens, räkna stick och förlorare (två stölder på korta trumfhanden behövs), förbereda kommunikation för stölder genom att släppa utspelet, godspela klöverstick, korsstöld.

13) Inklöv som leder till utgång, utspel av honnör från honnör-hacka i partners färg, positiv markering, stöld i motspelet, uttrumfning i två drag, två stölder på den korta trumfhanden.

14) Inklöv som leder till utgång i inklövshandens sidofärg, utspel lägsta från trekortsfärg (tredje uppifrån) i partners färg, godspela spadern med hjälp av mask och stöld före uttrumfning, stjäla högt för att gardera mot överstöld, uttrumfning.

15) Hoppande inklöv, utspel lägsta från tre i partners färg, farlig hjärtervända (för spelföraren), räkna stick och förlorare, avstå från hjärtermasken, trumfa ut, stjäla hjärter på den korta trumfhanden, godspela ett ruterstick. *Här finns det ingen anledning att spela ut egen stark färg. Mot ett trumfkontrakt har vi ingen nytta av längden i hjärterfärgen. Dessutom har partnern med sitt hoppande inklöv visat en stark klöverfärg och inte så mycket mera. Klöverutspelet är både offensivt och ofarligt, medan hjärterutspelet (mot bakgrund av partners hoppande inklöv) är mycket riskabelt.*

16) Inklöv med 1 NT i fjärde hand, bjuda utgång i högfärg, högsta från två i partners färg, vända med singleton, uttrumfning.

## KAPITEL 6

**Teorin:** En liten övningsuppgift inleder. Med handtyp menar vi här både styrka i honnörspoäng och om det finns krav på antal kort i olika färger. Facit på sidan 110.

Hur upplysningsdubblingen (UD) kom till samt i vilka lägen den förekommer repeteras och utvecklas. Exempel på straffpass tas upp. Till sist kommer en tabell som visar hur partnern till upplysningsdubblaren ska bjuda. Grundprincipen nämndes redan i Den rätta vägen, nämligen att man ska försöka bjuda ut korten. Bud på lägsta nivå lovar inget, hoppande bud är mer eller mindre inviterande (beroende på tricknivå) och direkta utgångsbud eller överbud i öppningshandens färg ska användas när partnern till UD-aren ser att den gemensamma styrkan räcker till utgång.

**Givarna:** Förutom budgivningarna är det bra om kursledaren kan hålla koll och eventuellt ”dela ut lite pekpinar” när det gäller utspelen. Spelen innehåller en del svårigheter, varav några är nya. Men eleverna bör nu bland annat kunna slå de maskar som behövs, samt ta stölder på korta trumfhänder. Det svårare sakerna (förutseende avblockering, kortläsning, undvikande spel) är mera tänkta som ”aptitretare”.

1) Normal UD leder till vunnen kamp om delkontraktet. Väst svarar ungefär som om Öst öppnat med 1 spader. Nord avstår från att spela ut från den gemensamma färgen p g a gaffel i toppen, spelar istället ut lägsta i objuden trekortsfärg. Spelföraren måste slå trumfmasken för att klara sitt kontrakt.

2) Stark variant av UD leder till egen utgång. Viktigt att poängtera att Nords 1 spader är ett starkt bud eftersom det följer upp en UD. Utspel E från E K x. Stjäla på korta trumfhanden, godspela stick.

3) Normal UD leder till utgång efter invitbud från UD-arens partner. Utspel lägsta från tre kort i partners färg. Spelföraren har direkt sina nio stick i 3 NT klara och försvaret måste hålla rätt på slutet för att det inte ska bli övetrick.

4) Stark NT-variant av UD leder till utgång. Utspel högsta från två kort i partners färg. Spelföraren måste göra en viktig (men svår!) avblockering i klöver. Spela upp två gånger mot K D x i ruter.

- 5) Inkliv leder till vunnen kamp om delkontraktet (alla händer är inte UD-händer!). Högsta i utspel från två hackor i partnerns färg. En ruterstöld på korta trumfhanden måste tas före uttrumfning. Ett hjärterstick ska godspelas i tid.
- 6) Normal UD leder till utgång efter kravbud från UD-arens partner. Svårt utspel, men dra inte för ess! Spelföraren ska trumfa ut i tid. Observera att uttrycket ”trumfa ut” innebär att ta bort motspelarnas trumf, men om möjligt behålla de egna.
- 7) Normal UD leder till utgång efter kraftig invit från UD-arens partner. Enkelt utspel E från E K D. Spelföraren ska stjäla tredje klöver högt för säkerhets skull. Spelföraren ska maska i spader (misslyckas) men kan sedan maska rätt i ruter genom att räkna öppningshandens honnörspoäng.
- 8) Normal UD på spärrbud leder till egen utgång. Utrymme för invitbud saknas. Enkelt utspel E från E K 10 i långfärg. Svår spelföring. Avblockera hjärteress, hålla koll på trumfen (låta hög trumf vara kvar ute) och dubbelmaska i klöver.
- 9) Normal UD leder till straffpass. Undantaget som bekräftar regeln att man alltid ska bjuda på en UD. Singeltrumf i utspel för att hjälpa partnern med uttrumfningen.
- 10) Stark UD leder till egen utgång efter ganska avancerad budgivning. Lägsta från tre kort i partnerns färg. Ruterstick kan inte godspelas. Spaderkung ger ingång till bordet för klövermask och spelföraren måste inleda med tian för att kunna upprepa masken.
- 11) Normal UD leder till delkontrakt i sang. E i utspel från E K kn. Negativ markering. Mot bästa försvar ska sjunde sticket godspelas i klöver. Spelföraren ska inte riskera hemgång genom att slå en spadermask som spricker.
- 12) Normal UD leder INTE till eget kontrakt, den här gången. Varning utfärdas för att utan partnerns hjälp (partnerns färgsvar på lägsta nivå lovar inga poäng) bjuda två gånger på normal UD! E i utspel från E K D.
- 13) Stark NT-variant av UD leder till utgång. Bättre budutrymme denna gång jämfört med giv 4. Lägsta i utspel från tre kort i partnerns färg. Klöverknekt används som ingång för ett undvikande spel (termen används inte i kursboken) i hjärter. Svår men härlig giv!
- 14) Maximal normal UD leder till utgång efter frivilligt bud av UD-arens partner. Observera valet att bjuda UD istället för 1 NT (håll i öppningsfärgen saknas). Utspel högsta från äkta sekvens. Uttrumfning. Först provas rutermasken, sedan dubbelmasken i klöver. Ruterstölder ger nämligen spelföraren ingångar till egen hand. Ett ganska svårt spel mot bästa försvar.
- 15) Maximal normal UD leder till utgång efter inviterande NT-bud från UD-arens partner. Lägsta i utspel vid drag från femkortsfärg. Spelföraren godspelar det åttonde sticket i klöver och sedan det nionde i utspelsfärgen!
- 16) Mycket stark UD leder till lillslam efter avancerad budgivning med bland annat ett överbud från UD-aren. Högsta i utspel från oäkta sekvens. Uttrumfning, klöver godspelas med hjälp av en stöld, hjärterförlornarna sakas bort på klöver.

## KAPITEL 7

**Teorin:** Så var det dags för repetition av 1 NT-budgivningen. Dagens övningsuppgifterna bör förhoppningsvis inte vålla några större problem. Ni kan upplysa kursdeltagarna om att det ska vara ett bud i varje ruta i tabellen. Lite enklare teori denna gång bör betyda att kursdeltagarna hinner spela fler givar än tidigare lektioner. Kom ihåg att det är bra att låta alla skriva ett privatprotokoll, både för att lära sig skriva protokoll och för att komma ihåg vilka givar man eventuellt ej har hunnit med att spela.

**Givarna:** 1 NT-budgivningarna är förstås det viktigaste på dessa givar, med det finns också åtminstone något spelproblem på varje bricka.

- 1) Högfärgsfråga på 1 NT leder till högfärgsutgång. Högsta hackan i utspel från sekvensen 10 9 8. Räkna stick och förlorare. Vinn utspelet hos träkarlen och spela trumf direkt. Spelföraren måste två gånger spela upp mot handens trumfhonnörer.
- 2) Högfärgsutgång bjuds direkt på 1 NT-öppning. Samma utspel som i giv 1. Syd bevakar bordets honnör. Trots många trumf måste spelföraren inleda med att godspela ett hjärterstick och sedan använda klöveresset (avstå från masken) som ingång till hjärterkung (saka bort den ruterförlorare som ett korrekt försvarsspel har skapat). Först efter hjärterkung kan trumf spelas.
- 3) Sangutgång bjuds direkt på 1 NT-öppning. Väst drar i spader, lägsta från femkortsfärg. Spelföraren måste ta enda chansen och sätta i spaderkung i första stick. Sedan krävs också en korrekt färgbehandling av rutern, eftersom den sitter 4-1 emot.
- 4) Stoppbud i högfärg på 1 NT-öppning. Utspel från sekvens. Spelföraren går direkt på trumfen och godspelar så småningom två ruterstick.
- 5) 1 NT-inklud leder efter högfärgsfråga till högfärgsutgång. Utspel lägsta från tre hackor i partnerns färg eller utspel från sekvens i egen färg. Trumfesset tvingas ut. Efter uttrumfning godspelas klöverfärgen.
- 6) Alla sanghänder innehåller inte 15-17 hp. Här blir det färgöppning istället! Aningen avancerad budgivning leder till högfärgsutgång. Högsta från två hackor vid utspel i objuden färg. Spelföraren avblockerar ruterkung och ser till att vara inne på bordet efter tre trumfronder. E D i ruter inkasseras, sedan kan två hjärterstick godspelas.
- 7) Invitbud i lågfärg på 1 NT-öppning leder till delkontrakt. Öppningshanden saknar den honnör i partnerns färg som krävs för att bjuda 3 NT i denna budgivning (jämför med giv 14). Tredje uppfifrån vid utspel från hålsekvensen D 10 9. Avstå från mask och tvinga ut trumfesset direkt. Trumfa ut och godspela ett spaderstick.
- 8) Exempel på sanggränsen 18-19 med färgöppning och hopp till 2 NT efter 1-över-1 leder till sangutgång. Lägsta i utspel vid drag från femkortsfärg. Hjärterhållet säkras genom att lägga lågt från träkarlen i första stick. RÄKNA STICK! Tyvärr kan inte ruterfärgen godspelas (motspelarna kan då ta straffen i hjärter). Lyckligtvis finns det ändå nio stick, om spelföraren kan lösa blockaderna i spader och klöver!
- 9) Invitbud i högfärg på 1 NT-öppning leder till delkontrakt. Utspel från äkta sekvens. Spela trumf direkt. Spelföraren ska sedan, efter andra rutersticket, saka bort en förlorare innan trumf kan spelas för andra gången.
- 10) Konventionellt svar på högfärgsfrågan (2 NT = båda högfärgerna) leder till högfärgsutgång efter 1 NT-öppning. Utspel från äkta sekvens. Spela trumf och vara inne på rätt hand efter uttrumfningen. Slå spadermask och inleda med knekt eller tia.
- 11) Högfärgsfråga efter 1 NT-öppning ger negativt besked och det blir sedan pass på invitbudet 2 NT. Utspel från äkta sekvens. Bordets honnör bevakas. Försök görs att blockera motspelarnas utspelsfärg. Maskar måste slås i både spader och hjärter.
- 12) Nytt exempel på sanggränsen 18-19 med färgöppning och hopp till 2 NT efter 1-över-1 leder till sangutgång. Tian i utspel från färg med sekvensen 10 9 8 i topp. Blockera genom att släppa första hjärtersticket. Tillräckligt med stick kan sedan godspelas i de tre andra färgerna.
- 13) Storslam i sang bjuds direkt på 1 NT-öppning. RÄKNA HP! Klövertio i utspel från 10 9 8. RÄKNA STICK och avslöja synvillan! Klövermasken behövs inte ...
- 14) Sangutgång bjuds efter lågfärgsinvit på 1 NT-öppning. Öppningshanden har den honnör som krävs för att göra partnerns färg genomgående (jämför med giv 7). Lägsta vid drag från femkortsfärg. Räkna stick. Hålla upp ess och försöka göra övertrick. Hålla rätt i motspelet.
- 15) Högfärgsfråga på 1 NT-öppning leder till sangutgång. Lägsta i utspel vid drag från

femkortsfärg. Kungen begärs från träkarlen i första stick (enda chansen). Kortläsning, spela på sannolikheter.

16) Kortast möjliga budgivning efter 1 NT-öppning. Femte uppifrån vid drag från sexkortsfärg. Räkna stick och saka rätt på motspelarna långfärg.

## KAPITEL 8

**Teorin:** Här blir övningsuppgifterna mer av fråga-svar-typ och inget som eleverna behöver sitta och fundera alltför länge på. Ta en deluppgift i taget. Det nya som kommer i det här kapitlet är honnörsmarkeringen. Den gäller även i vissa fall med till exempel endast D kn x om partnern spelar ut esset i färgen. Men då är det extra viktigt att poängtera att man normalt inte spelar ut esset om man inte har ess-kung i färgen. Och dra ej för ess i trumfspel.

Givarna 2 och 9 respektive 13 och 16 innehåller två exakt likadana lägen. Men korten på de två osynliga händerna sitter inte likadant och därför blir det markeringarna som avgör fortsättningen.

**Givarna:** Här är markeringarna det viktiga. För att lägena ska uppkomma är det därför bäst att kontrakt, spelförare och utspelkort blir enligt facit.

Givarna 2 och 9 innehåller exakt samma läge för utspelshanden. Hur ska man fortsätta? Svar: det beror på partnerns markering.

1) Utgång bjuds trots inkliv av en motspelare. Ess från E K i utspel. Partnern till utspelaren markerar positivt med sin lägsta hacka för att få fortsättning i färg och så småningom en stöld. Spelföraren klarar ändå hemgången genom att slå en trumfmask.

2) Enkel budgivning. Kung i utspel från oäkta sekvens. Partnern markerar positivt med sin lägsta hacka och fortsättning i färgen ordnar en straff. (Jämför med giv 9, exakt samma läge för utspelshanden, men där blir det en annan markering.)

3) Enkel budgivning till högfärgsutgång. Ess från E K i utspel. Partnern, som kan stjäla över bordet i tredje stick, markerar positivt med sin lägsta hacka.

4) Snabb budgivning till lillslam. Dam i utspel från oäkta sekvens. Negativ markering i utspelsfärgen (som fullbordas i tid) gör att motspelarna kan hålla rätt och undvika att det blir en övertrick.

5) Utgång bjuds trots inkliv av en motspelare. Partnern till utspelaren får chans att saka i tredje stick. Eftersom det är svårt att tyda en åtta som en positiv markering, blir det istället en negativ markering med nian i den andra färgen. Detta bäddar för rätt färgskifte.

6) Utgång bjuds. Kung i utspel från oäkta sekvens. Partnern till utspelshanden markerar positivt med sin lägsta hacka. Längdmarkering från Syd i klöver gör att Nord kan hålla upp esset i färgen, vilket är nödvändigt för att det ska bli straff.

7) Utgång bjuds. Lägsta i utspel vid drag från femkortsfärg. Längdmarkering i ruter, kungen hålls upp en gång. Motspelarna har tempot för att ta en straff.

8) Enkel budgivning. Ess från E K kn 9 6. Partnern till utspelshanden markerar positivt med sitt lägsta kort, för att visa damen i färgen. Lite ”överkurs” om fortsättningen.

9) Enkel budgivning. Kung i utspel från oäkta sekvens. Partnern markerar negativt med sin lägsta hacka. Vända i annan färg gör att det så småningom blir en straff. (Jämför med giv 2, exakt samma läge för utspelshanden, men där blir det en annan markering.)

10) Snabb budgivning till högfärgsutgång. Ess i utspel från E K 10 3 2. Negativ markering med högsta hackan ger färgskifte. Vända enligt 3:e/5:e uppifrån gör att partnern till utspelshanden vet

när det inte finns fler ruterstick att ta, och det är dags att inkassera andra hjärtersticket.

11) Utgång bjuds efter avancerad sekvens med bland annat invitbud. Defensivt trumfutspelel görs i brist på bättre. Det är sällan lyckat att börja med ensamma ess. Och träkarlens färg med tvåkorts kan sätta en honnör på mellanhand hos partnern. Väst ska göra en honnörsmarkering med hjärterdam i andra trumfronden. Ruterknekt läggs i första rutersticket. Sedan kan Öst vänta med sina ess till rätt tillfälle.

12) Enkel budgivning. Utspelel nian från hålsekvansen K 10 9. När spelföraren godspelar rutern ska Nord vänta med sitt ess. Syd hinner då markera negativt i hjärter samt fullborda den negativa markeringen i spader. Därmed kan Nord hitta den straffande klövervändan.

13) Utgång bjuds efter avancerad sekvens. Utspelel ess från E K. Honnörsmarkering med knekten som förnekar damen. Det är bråttom med klövervändan. (Jämför läget med giv 16, exakt samma läge för utspelelshanden, men där det blir en annan markering.)

14) Lillslam bjud efter bland annat essfråga. Utspelel kung från K D x och positivt markering från partnern som har knekten. Hemgången klaras med hjälp av en stöld på den korta trumfhanden. Om Nord längdmarkerar korrekt i ruter kan Syd hålla rätt på slutet och undvika att det blir övertrick.

15) Utgång bjud efter bland annat högfärgsfråga.

16) Utgång bjuds efter avancerad sekvens. Utspelel ess från E K. Honnörsmarkering med damen ger möjlighet att spela in partnern på knekten och få den brådslande klövervändan från rätt håll. (Jämför läget med giv 13, exakt samma läge för utspelelshanden, men där det blir en annan markering.)

## KAPITEL 9

**Teorin:** En ganska tuff lektion då det både är repetition av den starka öppningen 2 klöver och det nya med Herbertavslag. Repetition av ess- och kungfråga blir det också.

Eftersom det blir utgångskrav när öppningshanden återkommer med ett färgbud efter att ha öppnat med 2 klöver kräver det lite extra omdöme och kortvärdering de gånger de obalanserade händerna innehåller 20-22 hp. Är korten tillräckligt starka för att motivera ett utgångskrav? Om inte, är det bättre att välja öppningsbudet 1 i färg. Giv 6 visar ett exempel på detta.

**Givarna:** Starka öppningsbud (2 klöver och 2 NT) på alla givar utom två i detta kapitel.

1) Lillslam bjuds efter hp-addition. Spelföraren ska räkna stick (=10). De två som saknas kan utan risk godspelas i hjärter. Det finns ingen anledning att slå någon klövermask.

2) Högfärgsfrågan används även på 2 NT-öppningen. Spelföraren trumfar ut och slår rutermasken, som dock spricker.

3) Avancerad budgivning med bland annat essfråga leder till storslam. Observera att höjningen till 3 spader är starkare än 4 spader eftersom det är utgångskrav i detta läge. Kung i utspelel från K D 10 och positiv markering för knekten. Här gäller det att behandla trumfen rätt. Ta ut en honnör på egen hand och maska sedan ut knekten.

4) Lång budgivning för att hitta rätt färg och sedan essfråga leder till lillslam. Sekvensutspelel. Uttrumfning. Sidofärgen spader godspelas med hjälp av en stöld.

5) Utgångsbud i sang på partnerens utgångskrav. Lägsta kort i drag från femkortsfärg. Lägga lågt från träkarlen för att säkra ett stick i utspelelsfärgen. Väst hinner markera negativt i hjärter och klöver på de många rutersticken.

6) Rätt val att öppna med 1 i färg trots 21 hp. Öst behöver hjälp från partnern för att kunna klara en

utgång. När Väst bara har 2 hp blir det fullt sjå att klara hem 1 spader. Utspel nia från hålsekvensen D 10 9.

7) 18-19 NT visas i andra budronden efter öppning 1 i färg. Paret hittar 5-3 i högfärg. Utspel från sekvens. Släppa första rutersticket underlättar spelet. När ruterstölden är fixad kan trumfesset tvingas ut och uttrumfning ske.

8) Räkna hp och bjuda storslam. Ganska enkel spelföring, men det gäller ändå att räkna stick och hålla förbindelserna öppna.

9) Avancerad budgivning. Utgångskravet fastställs och öppningshanden visar två färger. Svarshanden måste preferera (välja färg) med 10 x i stöd, men det är inte så dåligt för den som redan förnekat trekortsstöd. Säker behandling av trumffärgen (en förlorare OK, men inte mer) krävs. Efter uttrumfning godspelas rutersticken.

10) Positivt färgbud av svarshanden i andra budronden. Naturlig budgivning fortsätter till lillslam i sang. Spelföraren ska testa hjärter först. Hur den färgen sitter avgör behandlingen av de övriga. När hjärter sitter 3-3 kan det tolfte sticket godspelas i klöver (det går inte att slå någon mask utan att förstöra förbindelserna eller öppna för fler stick åt försvaret). Avblockering av E K i ruter ska göras.

11) 22-24 NT visar efter inledande 2 klöver enda krav. Utgång bjuds i högfärg. Kom ihåg att det finns trumfpoäng! Flera maskar ska slås. Bäst för spelföraren att stjäla in sig i hjärter och inleda med trumfmasken.

12) Herbertavslag från svarshanden. Starka handen fullföljer till utgång, men vet att man inte ska längre. Kung i utspel från oäkta sekvens. Spelföraren räknar stick och tar hjälp av motspelarna genom att släppa det första sticket. Alla vändor blir nu favör.

13) Svarshanden visar 6-9 hp i andra budronden. Öppningshanden kan visa sina andra färg och paret kommer till lillslam. Lägsta i utspel från femkortsfärg går till partners ess. Spelföraren stjälar andra sticket och ska sedan använda trumfen dels för att godspela spaderfärgen och dels att ha som förbindelse till den egna handens sidofärg. När spaderfärgen är godspelad fullföljs uttrumfningen.

14) Utgångsbud efter utgångskrav. Observera att hoppet till 4 spader är ett svagare bud än att bjuda 3 spader i detta läge. Först efter två hjärterstölder på den korta trumfhanden kan uttrumfning ske. Ett klöverspel godspelas.

15) 22-24 NT visas efter inledande 2 klöver enda krav. Efter essfråga chansar svarshanden på lillslam i ruter. Lägsta från femkorts i utspel. Hjärtermasken ska inte riskeras. Uttrumfning med egna handen inne. Spader upp mot K D x x. När kungen får spel kan tolfte sticket godspelas genom förlorare på förlorare. Ett hjärterstick kan godspelas samtidigt som spaderförloraren sakas. Svårt spel som går bet med sprucken hjärtermask i första stick, följt av spadervända.

16) Positivt färgbud av svarshanden i andra budronden (behöver inte vara färg, men åtminstone håll). Bästa försvar: spader till esset och hjärtersex i vända. Spelföraren säkrar hemgången genom att bekänna med nian.

## KAPITEL 10

**Teorin:** Genomgång av skillnaden mellan partävling och fyrmanna. Protokollen visar exempel på hur uträkningen görs av de två spelformerna. Det ges också lite tips om vad som är värt att tänka på i partävling respektive fyrmanna. Passa gärna på att informera om de olika tävlingar som spelas på klubben och i distriktet.

**Givarna:** Giv 1-8 är partävling, giv 9-16 lagtävling. De förutsättningarna ska kurseleverna

naturligtvis bli upplysta om.

Det är många olika typer av budgivningar denna gång, inte minst för att se och eleverna har greppat helheten ...

- 1) Bra anpassning motiverar ett hopp i budgivningen. Naturlig fortsättning till högfärgsutgång. Eftersom det är partävling bör man gå till träkarlen på en ruterhonnör och slå spadermasken genom att inleda med damen.
- 2) Upplysningsdubbling leder till egen utgång. Kung från K D x i utspel. Positiv markering från knekten. Spelföraren trumfar ut med hjälp av en mask och klarar rutern utan förlust. På spadertio från spelföraren måste Öst krypa och låta Väst komma in på knekten. Då kommer klövervändan från rätt håll och övertrick undviks.
- 3) Upplysningsdubbling leder till stenhård kamp om kontraktet. Om Väst blir spelförare i 3 klöver krävs det en försiktig spelföring för att kunna klara kontraktet.
- 4) Högföragsfråga efter 1 NT-öppning leder till högfärgsutgång. Trumfen bör spelas från Östs hand. Två maskar slås (ej i spader) och det blir ett övertrick som belöning.
- 5) 3 NT bjuds trots inkliv från motspelarna. Med hjärterutspel går det att ta 12 stick. Ruterfärgen måste dock behandlas korrekt och spadern får inte blockeras.
- 6) Räkna hp och bjuda storslam. Räkna stick och gå hem. Inget slarv i hjärterfärgen!
- 7) Inkliv med 1 NT hjälper inte, motståndarna vinner ändå delkontraktet. Kung i utspel från oäkta sekvens, negativ markering, spelföraren håller upp och fortsättning i färgen innebär då favör. Bästa försvar är klöveress och mera klöver. Ruterknekt sakas på klöverkung. Hjärter spelas för att öppna för korsstöld. Ett komplicerat spel, men spelföraren ska utnyttja informationen att 1 NT-inkliven har lovat 15-17 hp och spaderhåll.
- 8) Den som har håll i fjärde färg kan bjuda sang och här blir slutkontraktet 3 NT. Utspel nian från hålsekvens. Spelföraren ska spela spader upp mot egen hand samt dubbelmaska i klöver.
- 9) 12-14 NT visas i andra budronden och leder till utgång i sang. Spelföraren räknar stick och godspelar det nionde sticket i ruter.
- 10) Färginkliven efter spärröppning leder till egen utgång. Högsta från två kort i partners färg. Spelföraren måste vinna med ess, avstå från trumfmasken (ta ut ess-kung istället) och sedan spela tre höga spader för att bli av med ruterförloraren. Därefter kan två klöverstick godspelas.
- 11) Inkliv leder till essfråga och egen lillslam! Här gäller det bara att trumfa ut ...
- 12) Upplysningsdubbling på svag 2-öppning leder till egen sangutgång. Tian i utspel från E kn 10. Budgivning och utspel har avslöjat hur motspelarnas kort sitter. Spelföraren måste försöka blockera spaderfärgen genom att bekänna med åttan från egen hand i första stick. Därefter gör det inget att Öst kan komma in på klöverkung.
- 13) Upplysningsdubbling leder till egen utgång. Efter ess-kung i spader blir det ruterknekt i vända. I fyrmanna ska man slå vakt om hemgången genom att avstå från masken, trumfa ut och godspela resterna av ruterfärgen med en förlorare. (Förmodligen ska man spela likadant i partävling om Nord vänder med ruterknekt i tredje stick, men i fyrmanna är det helt självklart.)
- 14) Avancerad budgivning leder till utgång i sang. Lägsta kortet i utspel från femkortsfärg. Räkna stick. Godspela ett ruterstick. Avblockera ruteress och använd klöverfärgen som förbindelse. Det andra hjärtersticket innebär hemgången.
- 15) Upplysningsdubbling på spärröppning leder till utgång i sang. Sekvensutspel. Spelföraren håller upp och klarar därmed sitt kontrakt.
- 16) Båda sidor bjuder. Inklivssidan fortsätter till utgång i lågfärg. Uttrumfning i ett drag och sedan korsstöld.

## **SLUTORD**

Eftersom detta är första upplagan av Den praktiska vägen är vi givetvis extra måna om att få reda på fel som eventuellt förekommer i boken, och även förslag på förbättringar för kommande upplaga(or).

Mejla till Göran Petersson på denna mailadress: [go8561@hotmail.com](mailto:go8561@hotmail.com)

Fler böcker och ALLT I BRIDGE beställer du enklast på **[www.bridgeforlaget.se](http://www.bridgeforlaget.se)**