

# Den breda vägen / Lärarhandledning

## ALLMÄNT

Grundkurs 2 **Den breda vägen** är på 10 kapitel. Ibland finns det hänvisningar till kommande kursböcker i serien, **Den vidare vägen** och **Den vinnande vägen**.

Där kan det vetgirige så småningom få mer information. Liksom för Grundkurs 1 **Den rätta vägen** ger vi rådet att kursledaren håller sig till det som står i kursen och inte lär ut något mera. Det gäller inte att lära ut så mycket som möjligt, utan det gäller att kursdeltagaren kan lära sig det som står i kursboken så bra som möjligt.

Den breda vägen bygger på en del budgivningar som lärdes ut i Den rätta vägen. Där finns det då en del repetition inlagt.

Några kapitel innehåller övningsuppgifter. Syftet med detta är att aktivera eleverna samtidigt som det är en genomgång av viktiga budexempel. Svaren finns i slutet av kursboken.

Till samtliga lektioner (även den sista) finns också ett antal hemuppgifter. Glöm inte att påminna om dessa i slutet av varje lektion och använd åtminstone en kvart av den kommande lektionen till en genomgång av dessa. Facit med kortfattade förklaringar till hemuppgifterna finns också i slutet av kursboken. Upplys eleverna om detta, men tala också om att de bara lurar sig själva om de tjuvtittar i förväg. Målet är ju att lära sig spela bridge, inte att ha rätt på hemläxan.

Till varje lektion finns flera overhead-bilder. Istället för overhead går det givetvis lika bra att använda en tavla eller ett ritblock. Men glöm inte bort att kortleken och budlådan är de allra bästa hjälpmedlen!

Slutligen finns också i kursboken en ordlista för att förklarar våra bridgetermer samt också visar i vilket/vilka kapitel som orden förekommer. Tipsa eleverna om detta.

Uppmuntra eleverna till att ställa frågor och svara själv noggrant och utförligt på dem även om svaret verkar självklart. För en nybörjare i bridge är nämligen ingenting självklart.

Vi som har gjort Den breda vägen tar också tacksamt emot synpunkter på innehåll och disposition samt rapporter om rena felaktigheter som kan ha smugit sig in i denna bok. Allt för att nästa upplaga ska bli ännu bättre.

*Lycka till!*

*Vi som har gjort "Den breda vägen" är medvetna om att det kan finnas fel och brister i boken. Därför tar vi tacksamt emot såväl uppgifter om minsta stavfel som synpunkter på innehåll och upplägg.*

Göran Petersson

019-14 61 17

[go8561@hotmail.com](mailto:go8561@hotmail.com)

## Kapitel 1:

Redan när vi lärde ut att räkna honnörspoäng talade vi om att det är ett ganska grovt sätt att värdera korten på. Därför mjukar vi nu upp regeln om att man måste ha minst 12 honnörspoäng för att öppna budgivningen. Vi säger nu att "Du kan öppna med 1 trick i färg med bara 10-11 hp om du har fin fördelning och bra färger." Använd de tre exempelhänderna för att visa eleverna vad du menar.

Det är en ganska mastig genomgång av plus- och minusfaktorer i kortvärderingen. Gå igenom allt, men förklara också att det här är tips som man kanske inte kan lära sig utantill på en gång. Det är istället något som man kan gå tillbaka till då och då, när man väl kommit igång med sitt bridgespel. Då kanske man får förklaringen till varför man skulle bjudit hårdare eller varit mer försiktig i olika lägen. Det kan bli en "aha-upplevelse".

Utspelsregeln 1-3-5 är däremot något som man helt enkelt ska lära sig. Spelföraren har fördelen att se den egna sidans alla kort. Som försvarsspelare (motspelare) är det viktigt att ge varandra information om hur utspelsfärgen ser ut, både i fråga om längd och styrka.

Gå igenom regeln för hur man drar genom att spela ut tredje eller femte kortet uppifrån. Visa exempel på overhead eller på tavla/block.

Gå igenom regeln för hur man spelar ut det högsta från sekvens (tre honnörer intill varandra) samt att det gäller även för oäkta sekvenser (t ex K D 10). Visa exempel på overhead eller på tavla/block.

Gå igenom regeln för hur man spelar ut tredje kortet uppifrån från hålsekvens (där gluggen är mellan andra och tredje kortet). Visa exempel på overhead eller tavla/block.

Hemuppgifterna på sidan 5 är en bra övning både i kortvärdering och i utspel.

De åtta övningsgivarna innehåller lite blandad budgivning, så det är lite repetition i sig. Flera av givarna innehåller svåra avgöranden i kortvärdering. Här kan det ibland vara lika bra att låta eleverna sköta sig själva i budgivningen och sedan komma med förklaringarna efter spelet i de fall där paren kommit för högt eller stannat för tidigt.

De tänkta utspelskorterna i övningsgivarna är markerade med en understrykning i samtliga kapitel i Den breda vägen.

Glöm inte att påminna om hemuppgifterna.

## KORTVÄRDERING

Vilken hand är bäst?

Med bra fördelning och  
täta färger -> öppna  
med 1 trick i färg även  
med "bara" 10-11 hp

12 hp

♠ Kkn8  
♥ ED32  
♦ D432  
♣ 32

11 hp

♠ K2  
♥ ED10982  
♦ D1098  
♣ 2

10 hp

♠ EK10982  
♥ Dkn1098  
♦ 2  
♣ 2



## PLUS- OCH MINUSFAKTORER

- Sammanhängande  
honnörer  
EKDxxxx
- Honnör(er) i partners  
färg(er)
- Honnörer efter  
motspelares färg
- Bra mellankort (body)
- Många trumf
- Många ess
- Bra fördelning

- Ensamma honnörer  
E, Kx, Dxx
- Punktade honnörer  
EK, ED, Ekn
- Honnörer före  
motspelares färg
- Inga ess
- Dålig fördelning
- Inga honnörer i  
partners färg



# 1-3-5 utspel

---

När du drar,  
spela ut  
tredje eller  
femte kortet  
uppifrån

K kn 5 2

K kn 6 5 2

D 10 8 6 4 2

Spela ut  
högsta från  
äkta  
sekvens

E K D 3 2

K D kn 2

D kn 10 2

10 9 8 3 2

och oäkta

A K kn ?

K D 10 ?

Spela ut  
tredje  
högsta från  
hålsekvens

K 10 9 2

E D kn 10 2

K kn 10 3 2

D 10 9 3 2

kn 9 8 2



## Kapitel 2:

Gå först igenom hemuppgifterna från kapitel 1.

Kräv som vanligt också motiveringar, för att få höra t ex ”Hjärter är min längsta färg och jag spelar ut damen, eftersom jag har en sekvens i hjärter” som svar på fråga 2f.

Kapitel 2 inleds med en repetition i tabellform, nämligen hur man som öppningshand visar balanserade (jämna händer) mellan 12-27 hp. Här är ett typiskt exempel där kursboks författaren tycker att budlådan är det allra bästa hjälpmedlet för att visa exempel på budgivningarna. Ha tabellen för Sang-komplexet som grund, men åskådliggör med hjälp av en budlåda.

Vi repeterar också högfärgsfrågan 2 klöver som svar på öppningsbudet 1 NT. Här finns overhead från Den rätta vägen att använda för den som så önskar.

Nyheten i detta kapitel är överföringsbuden 2 ruter och 2 hjärter. För att åskådliggöra behovet av överföringsbud har vi en exempelhand med 7 hp och 5-5 i spader/klöver. Dessutom trycker vi på att överförningen ger spelföring på den starka handen = BRA!

I övningsuppgifterna på sidan 13 återkommer vi till exempelhanden, där 1 NT-öppnaren kan reagera på olika sätt beroende på den handens utseende. Här är svaren:

1 NT- 2 hjärter, 2 spader – 3 klöver, ?

a) 4 spader. 17 hsp, fyrkorts trumfstöd och bra klöveranpassning. Allt talar för att bjuda högfärgsutgången.

b) 3 spader. 15 hsp, trekorts trumfstöd och fel honnörer. Vi stannar.

c) 3 spader. 15 hsp, bara tvåkorts spaderstöd men partnern har bara lovat 5-4 i sina färger. För dåligt för att bjuda 3 NT.

d) Pass. 16 hsp i ett klöverkontrakt, men det är för långt till 5 klöver.

e) 3 NT. 17 hp, bra klöver- och spaderanpassning samt dubbelhåll i de två objudna färgerna. Det kan inte bli bättre ...

Vi lägger fast en regel:

Ny färg från svarshanden efter Staymans 2 klöver är **utgångskrav**.

Ny färg från svarshanden efter överföring är **invit**.

Fördelen med detta är att man kan bjuda överföring och visa en sidorfärg med så lite som 6-7 hp. Det öppnar möjligheten både att komma i rätt delkontrakt samt att kunna hitta utgångar som är baserade på god anpassning.

Eftersom vi ännu inte har lärt ut någon budgivning efter öppningsbudet 2 NT (eller 2 klöver – 2 ruter, 2 NT) rekommenderar vi att man tills vidare använder samma metoder som efter öppningsbudet 1 NT. 3 klöver frågar alltså efter högfärg, medan 3 ruter och 3 hjärter är överföringsbud.

Som avslutning på kapitlet nämner vi att fortsättning följer i Grundkurs 3, Den vidare vägen.

För de åtta övningsgivarna gäller denna gång att eleverna så mycket som möjligt ska fås att bjuda enligt facit, för att de verkligen ska få träna på överföringsbuden.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

## SANGKOMPLEXET

| HP    | ÖPPNINGS-BUD | SVARS-BUD | ÖHs ÅTERBUD |
|-------|--------------|-----------|-------------|
| 12-14 | 1 i färg     | 1-över-1  | 1 NT        |
|       |              | 1 NT      | Pass        |
|       |              | 2-över-1  | 2 NT        |
| 15-17 | 1 NT         |           |             |
| 18-19 | 1 i färg     | 1-över-1  | 2 NT        |
|       |              | 1 NT      | 2 NT        |
|       |              | 2-över-1  | 3 NT        |
| 20-21 | 2 NT         |           |             |
| 22-24 | 2 klöver     | 2 ruter   | 2 NT        |
| 25-27 | 2 klöver     | 2 ruter   | 3 NT        |

**Jämna händer är:**

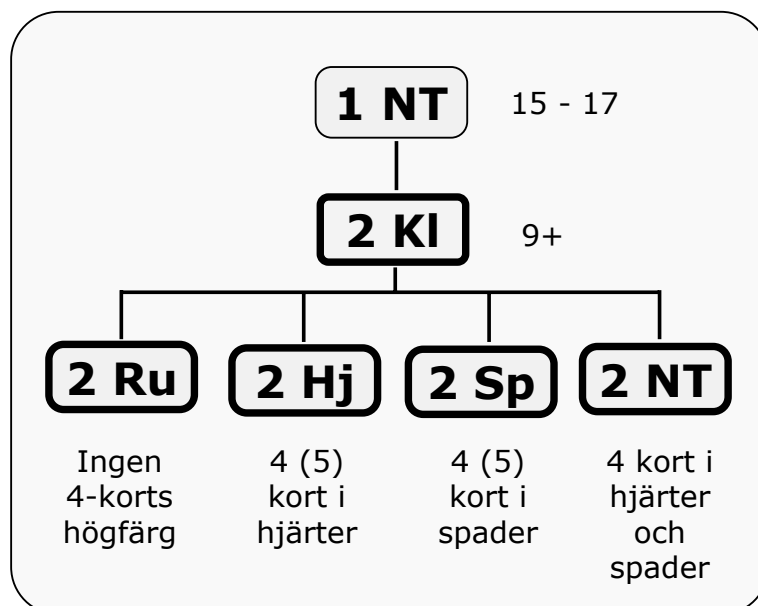
**4 – 3 – 3 – 3**

**4 – 4 – 3 – 2**

**5 – 3 – 3 – 2**



## STAYMANS HÖGFÄRGSFRÅGA 2 KLÖVER



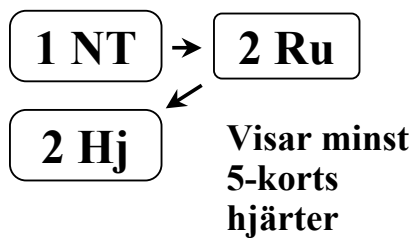
**Krav för högfärgsfråga:**

- ✓ minst en fyorkorts högfärg
- ✓ minst 9 hp

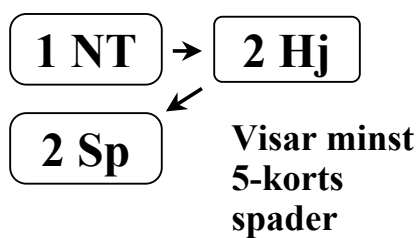
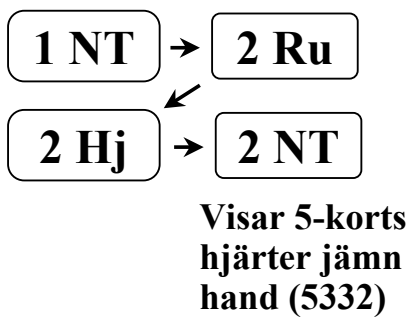
**Om svarshanden bjuder ny färg efter Staymans 2 kl är det utgångskrav**



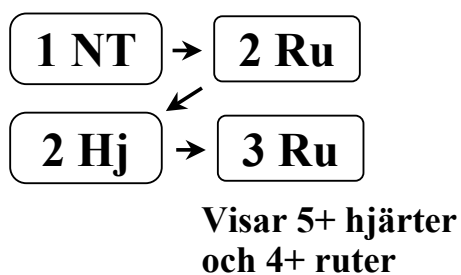
# ÖVERFÖRINGSBUD EFTER 1 NT



## Invitbud



## Invitbud



Samma  
metoder  
används  
efter  
öppnings-  
budet  
2 NT och  
2 kl – 2 ru  
2/3 NT



### Kapitel 3:

Gå först igenom hemuppgifterna från lektion 2.

Kräv uttömmande svar och motiveringar till fråga 6.

I samband med att vi i detta kapitel lär ut Stenbergs 2 NT, renonssplinter och spärrhöjning till 4 i färg blir det också repetition av alla trumfhöjningar.

Vi har valt en enkel Stenbergsvariant, som dessutom är lika både för högfärg och lågfärg. 3 i ny färg visar singelton i bjuden färg oavsett styrka. 3 i öppningsfärgen visar tillägg utan singel och 3 NT visar den balanserade minimihanden, 12-14 hp. Svarshanden korregerar normalt till 4 i högfärg när det gäller högfärgsbudgivningen.

Det kan vara lockande att lära ut någon egen Stenbergsvariant (alla har ju egna metoder som de tycker är bra) men vi avråder bestämt från det. Den som vi lär ut i den här kursen tillräckligt bra för att nybörjarparen ska kunna komma i rätt kontrakt och dessutom är den lätt att komma ihåg.

I överkursboken kommer det att finnas en Stenbergsvariant där man kan tala om minimum eller tillägg när man visar sin singelton.

Det finns en hel del övningsuppgifter till detta avsnitt och de är en viktig del i inlärningsprocessen. Kräv motiveringar! Här är svaren (som även finns i boken):

Din partner öppnar med 1 klöver. Vad bjuder du?

- a) 1 spader. Sök högfärg!
- b) 2 NT. 15 hsp (14+1) och klöverstöd. Vi bjuder Stenbergs 2 NT.
- c) 4 klöver. Bra stöd, svitad och svag hand. Ett spärrbud där det troligen inte gör något att vi går förbi 3 NT.
- d) 3 klöver. 11 hsp (9+2) och klöverstöd.

Din partner öppnar med 1 hjärter. Vad bjuder du?

- a) 4 hjärter. 10 hsp (6+4), en svitad hand med bra trumfstöd. Vi spärrar!
- b) 2 NT. 14 hsp (12+2) och trumfstöd. Stenbergs 2 NT. Det är ingen vits med att visa spaderfärgen när vi redan har hittat en gemensam högfärg.
- c) 4 klöver. 14 hsp (11+3), trumfstöd och renons i klöver. Renonssplinter.

1 hjärter – 2 NT. Vad bjuder du?

- a) 3 NT. Jämn minimihand.
- b) 3 hjärter. Tillägg utan singel.
- c) 3 spader. Visar singelspader.

1 hjärter – 2 NT, 3 ruter. Vad bjuder du?

- a) 4 hjärter. Anpassningen är dålig. **Varningsbud.**
- b) 3 hjärter. Anpassningen är bra. "Det kan finns slam om du har tillägg, partner."
- c) 4 NT. Har partnern två ess bjuder vi lillslam, har partnern tre ess bjuder vi storslam.

I de åtta övningsgivarna finns det ett par exempel där svarshanden bjuder trumfen under utgångsnivå i andra budronden. Det visar tillägg och/eller att anpassningen är god. Det finns ett par andra exempel där svarshanden hoppar direkt till utgång i andra budronden. Det är då varningsbud, som visar minimum och/eller att anpassningen är dålig.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

## TRUMFHÖJNINGAR I HÖGFÄRG

| Öppningsbud | Svar      | Betydelse                                   |
|-------------|-----------|---------------------------------------------|
| 1 HÖ        | 2 HÖ      | 6-9 hsp, minst 4-kortsstöd                  |
| 1 HÖ        | 3 HÖ      | 10-12 hsp, minst 4-kortsstöd                |
| 1 HÖ        | 4 HÖ      | Spärrbud, max 12 hsp, bra stöd, svitad hand |
| 1 HÖ        | 2 NT      | <b>Stenberg</b> 13+hsp, minst 4-kortsstöd   |
| 1 Hj        | 3 Sp/4 LÅ | 13+ hsp, bra stöd, renons i bjuden färg     |
| 1 Sp        | 4 LÅ/4 Hj | 13+ hsp, bra stöd, renons i bjuden färg     |

**HÖ = högfärg** (hjärter spader)

**LÅ = lågfärg** (klöver ruter)



## TRUMFHÖJNINGAR I LÅGFÄRG

| Öppningsbud | Svar      | Betydelse                                  |
|-------------|-----------|--------------------------------------------|
| 1 LÅ        | 2 LÅ      | 6-9 hsp, minst 4-kortsstöd                 |
| 1 LÅ        | 3 LÅ      | 10-12 hsp, minst 4-kortsstöd               |
| 1 LÅ        | 4 LÅ      | Spärrbud, max 9 hsp, bra stöd, svitad hand |
| 1 LÅ        | 2 NT      | <b>Stenberg</b> 13+hsp, minst 4-kortsstöd  |
| 1 Kl        | 3 Ru/3 HÖ | 13+ hsp, bra stöd, renons i bjuden färg    |
| 1 Ru        | 3 HÖ/4 Kl | 13+ hsp, bra stöd, renons i bjuden färg    |

**Varning! Gå inte förbi 3 NT utan goda skäl!**

**Tips – Det kan vara rätt att bjuda högfärg  
före stöd i lågfärg – Sök Högfärg!**



## STENBERGS 2 NT

---

| Svar på Stenbergs 2 NT i HÖ |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| 3 Kl                        | = Singel klöver     |
| 3 Ru                        | = Singel ruter      |
| 3 HÖ                        | = 15+ utan singel   |
| 3 AHÖ                       | = Singel AHÖ        |
| 3 NT                        | = 12-14 utan singel |

**HÖ = öppningsfärgen**  
**AHÖ = andra högfärgen**

| Svar på Stenbergs 2 NT i LÅ |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| 3 LÅ                        | = 15+ utan singel   |
| 3 ALÅ                       | = Singel ALÅ        |
| 3 Hj                        | = Singel hjärter    |
| 3 Sp                        | = Singel spader     |
| 3 NT                        | = 12-14 utan singel |

**LÅ = öppningsfärgen**  
**ALÅ = andra lågfärgen**



## Kapitel 4:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 3.

Nyttig övning på Stenbergsbudgivningen. Kräv motiveringar till svaren.

I kapitel 4 är det en hel del repetition, eftersom budgivningen efter öppningsbudet 1 trick i färg innehåller många varianter. Tre nyheter presenteras också: det hoppande borttaget, stigande budgivning (reverse) och invitbud (även negativa invitbud). Ja, det finns ytterligare en liten nyhet, nämligen att 1 spader – 2 hjärter alltid lovar femkortsfärg.

Kursledaren kan repetera genom att ställa frågor. ”Vår partner öppnar med 1 hjärter. Vad visar det? Vad har vi för möjligheter nu?” Någon svarar kanske 1 spader. ”Vad betyder det? Vad lovar det?” Och så vidare ...

Finessen med det hoppande borttaget är att svarshanden redan har löst sitt problem i den andra budronden. 1 hjärter – 1 spader, 1 NT – 3 spader är ju bara ett invitbud och inte krav. Med 1 hjärter – 2 spader så är utgångskrav fastställt på en gång.

Ett hopp av öppningshanden i andra budronden visar extra styrka, omkring 18 poäng.

Om vi har en NT-hand eller 5-4 i två färger krävs 18 hp.

Om vi har trumfstöd, egen bra långfärg eller 5-5 (6-4) i två färger krävs 18 hsp.

Vi får alltså räkna stödpoäng både när vi har trumfstöd och ”när vi sannolikt kommer att hitta en trumffärg”. I de senare fallen räknar vi alltså stödpoängen i förskott.

Det ges många exempel på invitbud. 2 NT och 3 i tidigare bjuden färg är oftast invitbud.

Undantag finns, till exempel preferens efter stigande budgivning eller i störd budgivning.

Kapitlet avslutas med två undantag från regeln att ny färg alltid är krav efter öppningsbudet 1 trick i färg. Men för att det inte ska bli missförstånd poängterar vi att 1-över-1 och 2-över-1 alltid är rondkrav.

I övningsgivarna finns exempel på invitbud, negativt invitbud, hoppande borttag, essfråga, preferens med tvåkortsstöd, ny färg som inte är krav, utspel från sekvens, drag från fyrekorts- och femkortsfärg och positiv styrkemarkering.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

## SHs BUD EFTER ÖPPNING 1 I FÄRG

**1-ÖVER-1 (är rondkrav) Ex 1 hj – 1 sp**  
**Färgbud på 1-läget lovar minst 4-kortsfärg och minst 6 hp**

**2-ÖVER-1 (är rondkrav) Ex 1 hj – 2 kl**  
**Ny färg på 2-läget lovar minst 4-kortsfärg och minst 11 hp**

**Svarsbudet 1 NT (EJ krav) Ex 1 hj – 1 NT**  
**Förnekar trumfstöd och egen bjudbar 4-kortsfärg. 6-10 hp**

### Specialare:

**1 Sp – 2 Hj lovar minst  
5-korts hjärter**



## HOPPANDE BORTTAG

**Din partner öppnar med 1 Ru. Du har:  
Vad bjuder du?**

♠ **EKkn1065**  
♥ **K5**  
♦ **E4**  
♣ **D52**

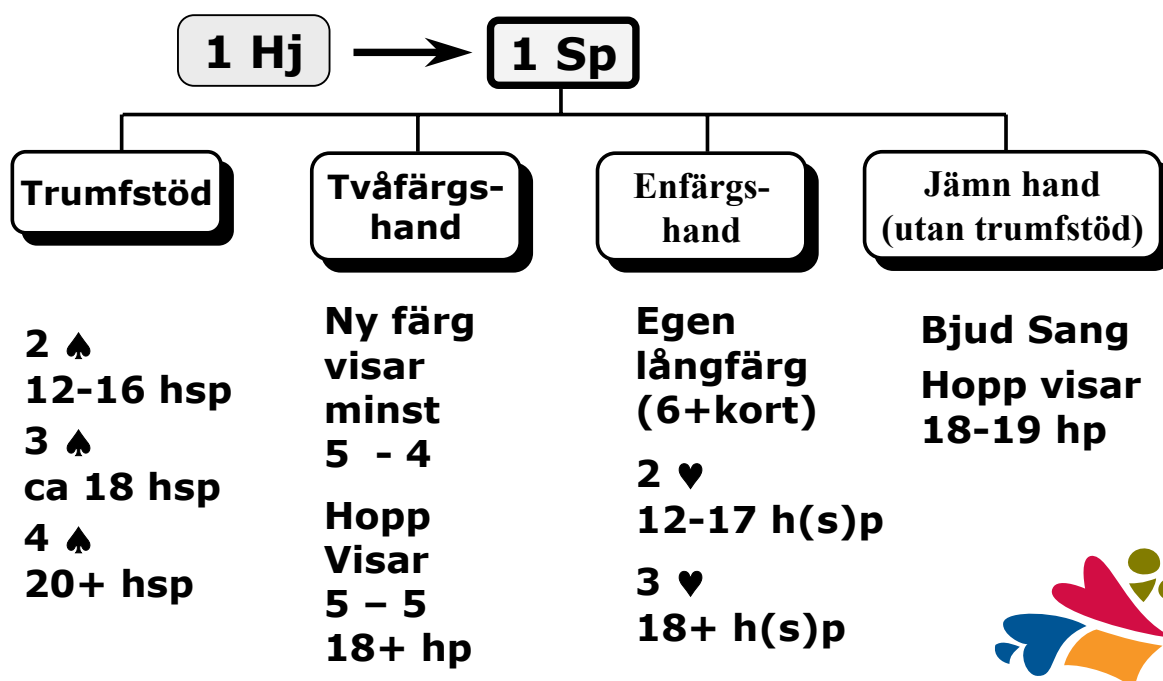
♠ **42**  
♥ **EKDkn3**  
♦ **Kkn4**  
♣ **K32**

♠ **A7**  
♥ **K103**  
♦ **7**  
♣ **EKkn10954**

**Efter hoppande borttag:  
ÖHs höjning under utgång visar bra kort  
ÖHs 3 NT varnar för missanpassning  
ÖHs övriga bud är naturliga och neutrala**



## ÖPPNINGSHANDENS ANDRA BUD



## STIGANDE BUDGIVNING (REVERSE)

**1 RU - 1 SP**  
**2 HJ**

**1 HJ - 1 NT**  
**2 SP**

**Reverse**  
eller stigande budgivning  
blir det när du bjuder en  
ny färg på sådant sätt att  
din partner är tvungen att  
preferera (välja) den först  
bjudna färgen på  
tretricksnivå

Reverse  
lovar minst 5-4 och 18 hp  
(med 6-4 18 hsp)



## Kapitel 5:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 4.

Hemuppgifterna innehåller exempel på fortsatt budgivning efter hoppande borttag, fortsatt budgivning efter stigande bud samt invitbud. Kräv motivering till alla svar.

Även i detta kapitel, Mer om inkliv och UD, är det en hel del repetition. Den stora nyheten efter inkliv är att vi använder överbudet i motståndarnas färg för att visa minst trekorts trumfstöd och minst 10 hp. Därmed blir trumfhöjningarna svagare och hoppen är baserade på bra trumfstöd och god fördelning. Det är säkra spärrbud eftersom vi har en bra trumf tillsammans. Om vårt kontrakt inte går hem är det ganska säkert att motståndarna kundé ha fått mer poäng i ett eget kontrakt.

Vi definierar också vad som krävs för att bjuda ny färg och olika NT-bud. Det är egentligen ingen utantillläxa utan mer de slutsatser som kan dras med tanke på vad partnern har visat, nämligen 12-17 hp. För att själv driva på till utgång krävs minst 14 hp. Och vi behöver inte bjuda utan trumfstöd med mindre än 8 hp. (Jämför med 6 hp efter öppningsbud som lovar 12-19 hp). Kravet för att bjuda ny färg på 2-läget sänks dock något eftersom 1 NT lovar håll i öppningsfärgen.

Övningsuppgifterna ger exempel på de olika budalternativen.

Du sitter Syd.

Väst öppnar med 1 ruter. Din partner kliver in med 1 spader.

Vad bjuder du?

- a) 2 spader. Trekorts trumfstöd, 6-9 hp.
- b) 1 NT. Ruterhåll och 8-10 hp.
- c) 3 spader. Fyrkorts trumfstöd, 6-9 hp, stöldvärde.
- d) 2 ruter. Trumfstödsvisande överbud. 10+ hp, minst trekorts trumfstöd, rondkrav.
- e) 4 spader. Spärrhöjning. Bra trumfstöd, 6-9 hp, svitad hand.
- f) 2 hjärter. Naturligt, 10+ hp, rondkrav.
- g) 2 NT. Bra ruterhåll och 11-13 hp.
- h) 3 NT. Bra ruterhåll och 14+ hp.

Också efter upplysningsdubblingen har vi definierat vad som krävs för bud av partnern till UD-handen. Skillnaden här, jämfört med efter inkliv, är ju att färg på lägsta nivå måste bjudas även med 0 hp. Det starka bud som finns att ta till (förutom direkta utgångsbud) är överbudet i motståndarnas färg. Det visar minst 10 hp och är krav så länge nya färger bjuds.

Även här finns övningsuppgifter.

Du sitter Syd.

Väst öppnar med 1 ruter. Din partner bjuder dubbelt. Öst passar.

Vad bjuder du?

- a) 3 spader. 10 hsp och sexkortsfärg motiverar en utgångsinvit.
- b) 3 NT. Styrka för utgång. Bra ruterhåll och inget intresse för högfärgskontrakt.
- c) 2 ruter. Vi ska troligen till utgång i någon av högfärgerna. Men det är onödigt att gissa. Vi bjuder det allmänna kravbudet 2 ruter (överbud i öppningsfärgen) för att komma rätt. Partnern uppmanas att bjuda fyrkortsfärger nerifrån.
- d) 2 hjärter. 8 hsp och en hyfsad femkortsfärg. Vi hoppar ett steg för att skilja den från den 0-poängare som vi kunde ha haft.

Du sitter Syd. Öst öppnar med 1 klöver.

Hur planerar du din budgivning?

- a) Dubbelt. En minimal UD. Passa på partnerns nästa bud, dock ej överbudet 2 ruter som är allmänt krav.
- b) Dubbelt. Ser nästa gång till att komma till utgång om partnern inviterar. Bjuder även utgång om partnern bjuder högfärg frivilligt eller hoppar till 2 i högfärg. Höjer högfärgsbud på 1-läget ett steg för att visa 18-20 hsp.
- c) Dubbelt. Bjuder hjärter på lägsta nivå nästa varv för att visa bra minst femkortsfärg och minst 18 hp. Om partnern svarar 1 hjärter, höjer vi till utgång. Om partnern bjuder något hoppande bud ska vi kanske fundera över slamchansen.
- d) Pass. Låt oss se vart motståndarna tar vägen ...
- e) Dubbelt. Bjuder NT med hopp nästa varv för att visa cirka 21-23 hp. Poänggränser för sangbudgivningen blir lite mer flytande, eftersom det inte går att precisera lika bra som i egen budgivning.

Övningsspelell innehåller exempel på straffpass efter UD, bud efter UD, bud efter inkliv, utspel från sekvens (kn 10 7, 10 9 8, 10 9 8 7 2), utspel från hålsekvens, utspel från trekortsfärg (kn 8 7, 7 4 3) och tvåkortsfärg (10 7), att spela upp mot honnörer. Giv 4 är, mot bästa försvar, ett svårt spel.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

## MER OM INKLIV

När vi bjuder efter det att motspelarna öppnat kallas det för defensivbudgivning eller försvarsbudgivning.

- ✓ Enkelt inkliv i färg: 12-17 hp, minst femkortsfärg.
- ✓ Sanginkliv: 15-17 hp, jämn hand, håll i öppningsfärgen
- ✓ Hoppinkliv: 6-11 hp, minst 6-kortsfärg, spärrbud

### Fördelar:

- ☐ Hitta eget kontrakt
- ☐ Visa bra utspel
- ☐ Ta bort budutrymme

### Nackdelar:

- Avslöjar sitsen för motspelarna
- Vi kan bli straff-dubblade



## SVAR PÅ INKLIV

**Din partner har klivit in med 1 HJ**  
**[1 RU] – 1 HJ – [Pass] - ? Hur bjuder du nu?**

|                  |                                          |
|------------------|------------------------------------------|
| Enkelhöjning     | (2 HJ) 6-9 hp, trekorts trumfstöd        |
| Dubbelhöjning    | (3 HJ) 6-9 hp, fyrekorts trumfstöd       |
| Spärrhöjning     | (4 HJ) 6-9 hp, femkorts trumfstöd        |
| Överbud          | (2 RU) 10+ hp, minst 3-korts trumfstöd   |
| Ny färg 1-läge   | (1 SP) Naturligt, 8+ hp, rondkrav        |
| Ny färg 2-läge   | (2 KL) Naturligt, 10+ hp, rondkrav       |
| Hoppande borttag | (2 SP/3 KL) Bra minst 5 (6) kort, 14+ hp |
| <b>1 NT</b>      | 8-10 hp, håll i öppningsfärgen           |
| <b>2 NT</b>      | 11-13 hp, bra håll i öppningsfärgen      |
| <b>3 NT</b>      | 14+ hp, bra håll i öppningsfärgen        |



## UPPLYSNINGSDUBBLING

### Krav för UD:

- ✕ minst tre kort i samtliga  
objudna färger
- ✕ din kortaste färg är  
ÖHs bjudna färg
- ✕ minst 12 hp  
eller
- ✕ stark färghand  
minst 18 hp  
eller
- ✕ överstark sanghand  
minst 18 hp

### En dubbling är UD:

- ✓ när motspelarna har  
öppnat budgivningen
- ✓ när partnern har passat  
eller inte bjudit alls
- ✓ när du avger budet vid  
första tillfället



## SVAR PÅ UPPLYSNINGSDUBBLING

|                          |                                         |
|--------------------------|-----------------------------------------|
| <b>1 NT</b>              | 6-9 hp, håll i öppningsfärgen           |
| <b>2 NT</b>              | 10-12 hp, bra håll i öppningsfärgen     |
| <b>3 NT</b>              | 13+ hp, bra håll i öppningsfärgen       |
| Färg på lägsta nivå      | 0-7 hp/hsp, oftast minst fyrkortsfärg   |
| Hopp i färg till 2-läget | 8-9 hp/hsp, minst fyrkortsfärg          |
| Hopp i färg till 3-läget | 10-12 hsp, minst fyrkortsfärg (helst 5) |
| Överbud                  | 10+ hp, krav så länge nya färger bjudes |

**Välj färgebud före sangbud**  
**Din partner är kort i öppningsfärgen**

**Ett frivilligt bud**  
**(när 3:e hand bjuder) lovar minst 6 hp**



## Kapitel 6:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 5.

Kräv motiveringar till alla svaren.

Kapitlet inleds med lite repetition och vidareutveckling av UD mot spärrbud. De nya dubblingar som tas upp är öppningshandens UD, balanseringsdubbling, negativ dubbling (sputnikdubbling) och straffdubbling. Vi nämner också några lägen då redubbling blir aktuellt. Förklara att övriga tre spelare måste godkänna (genom att bjuda pass) ett dubblat eller redubblat kontrakt för att detta ska bli delkontrakt.

Hjälp till i försvarsbudgivningen på de åtta övningsgivarna, så att de tänkta problemen verkligen uppstår. På giv 13 finns en negativ styrkemarkering som är lätt att missa, eftersom det inte har funnits så många markeringslägen som har haft betydelse. Förklara att det gäller att göra markeringar (samt att titta på parternas markeringar) till en vana. Försök att få eleverna att bjuda enligt facit på giv 15. Förklara att det inte alls var fel av Syd att dubbla, trots att det gav Öst/Väst möjligheten att hitta ett bättre kontrakt. Nästa gång är Öst/Väst fast och får betala dyrt för dubblade straffar. Och det kan ju också vara så att Nord/Syd har det högsta kontraktet, trots att Nord inte kunde bjuda första gången.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

## ALLA DESSA DUBBLINGAR

|                               |                                                                                                                                     |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Vanlig UD</b>              | <b>D efter motspelarnas öppning 1-3 trick</b><br><b>2 Ru – D</b>                                                                    |
| <b>Negativ/<br/>Sputnik D</b> | <b>D efter motspelares inkliv</b><br><b>1 Ru – [1 Sp] – D</b>                                                                       |
| <b>Balanserings D</b>         | <b>D när budgivningen annars tar slut</b><br><b>Pass – [1 Ru] – Pass – [1 NT]</b><br><b>Pass – [2 Ru] – Pass – Pass</b><br><b>D</b> |
| <b>ÖH's UD</b>                | <b>D för att visa styrka</b><br><b>1 Hj – [1 Sp] – Pass – [2 Sp]</b><br><b>D</b>                                                    |



## STRAFFDUBBLING – FINNS DET?

**3 Sp – [4 Hj] – D      Partner har begränsat sin hand**

**1 Sp – [2 Kl] – 3 Sp – [Pass]      Motspelarna offerar sig**  
**4 Sp – [Pass] – Pass – [5 Kl]**  
**D**

**1 Ru – [Pass] – 1 Hj – [Pass]      Ej vid första**  
**2 Hj – [Pass] – 3 Hj – [Pass]      möjliga tillfälle**  
**4 Hj – D      Ej balanserings-**  
**läge**

**1 Sp – [Pass] – 1 NT – [Pass]**  
**2 Sp – D**



## Kapitel 7:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 6.

Budproblemen i uppgift 4 innehåller ett par nya saker. I svaret till 4a förklarar vi att styrkan för 1 NT höjs efter inkliv. Det beror ju på att öppningshanden får en chans att bjuda igen med en stark hand. Därför behöver vi inte hålla öppet med 6-7 hp. Dessutom måste vi alltid ha håll i motståndarnas färg(er) för att bjuda naturliga NT-bud. I uppgift 4f har vi visserligen tillräckligt för att bjuda 1 NT, men här gäller det istället att bjuda pass i naturligt tempo och hoppas att partnern kan upplysningsdubbla (öppningshandens UD). Då kan vi straffpassa och få bra betalt för dubblade straffar.

Kapitel 7 är som rubriken ”Motspelets svåra konst” antyder ett svårt stycke. Plötsligt begär vi att eleverna ska kunna skapa sig en bild av de osynliga händerna. Ta därför god tid på er att gå igenom övningsexemplet och resonera tillsammans fram lösningen. Använd gärna tavla eller block för att skissa de osynliga händerna. Vi visar att utspelet ger information om hur den färgen sitter. Och vi talar om att budgivningen har gett oss upplysning om hur de saknade honnörerna kan ha fördelat sig. Att hjärtervändan kan vara fel i partävling behöver vi inte bry oss om att förklara i det här läget. Vi har ju inte hunnit med att förklara skillnaden mellan partävling och fyrmanna än ... Det grundläggande är att spela hem sina kontrakt samt att försöka straffa motståndarnas.

Det finns ytterligare en rad speltips: hålla upp, sätta i rätt kort (bör visas på overhead, tavla eller block), regler för vändor, spela ut trumf, spela på trumfmatt och täcka honnör med honnör.

När det gäller övningsgivarna, låt eleverna träna på att bjuda efter eget huvud. Men låt dem sedan spela de kontrakt som är tänkta i facit och se till att det blir rätt utspel, så att de önskade problemen uppstår. Flera av givarna är mycket svåra, men det är samtidigt realistiska problem som ofta dyker upp i verkligheten. För ordningens skull finns det också ett exempel (giv 8) som inte är något problem. Där gäller det bara att vända tillbaka i partners färg för att få straffen. Efter spelövningarna kan det vara bra att påpeka att den regeln trots allt gäller. Om man inte kan motivera ett färgskifte ska man följa den grundläggande regeln om att vända tillbaka i partners färg.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

## MOTSPEL

Syd giv  
Alla i zonen  
Syd spelar  
3 NT  
(1NT – 3 NT)

♠ 654  
♥ D52  
♦ EKkn1042  
♣ 8

*Hur många stick har  
spelföraren?*

*Är det bråttom att  
försöka straffa direkt?*

♠ kn..?  
♥ ?  
♦ ?  
♣ ?

N  
V S Ö

♠ E72  
♥ Kkn863  
♦ 65  
♣ D52

*Finns det chans till  
att ta straff direkt?*

Väst spelar ut  
spader kn.  
**Vem har  
spader Kung o  
spader Dam?**

♠ 8?  
♥ ?  
♦ ?  
♣ ?



## PLACERA KORT EFTER PARTNERS PÅSPEL

Du spelar ut Sp 6

♠ 42  
♠ K1065  
♠ A  
N  
V S Ö  
♠ kn

**REGEL:**

Som motspelare i  
tredje hand  
sätt i det lägsta av  
två eller flera  
intilliggande kort

1. Din partner spelar på  
knekten. Spelföraren  
vinner med esset.  
Vem har damen?
2. Din partner spelar på  
damen. Vem har knekten?



## SVARA PÅ PARTNERS DRAG

Din partner drar i en färg enligt 1-3-5 regeln.  
Du vinner sticket eller kommer in i ett senare stick.  
När du svarar på partners drag – spela tillbaka  
utspelsfärgen enligt 1-3-5 från de kort du har kvar.

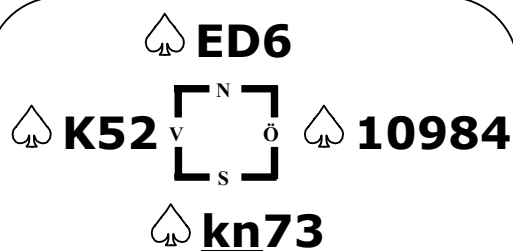
**Exempel:**

|               |                                        |
|---------------|----------------------------------------|
| <b>A32</b>    | vinn ess och vänd med 3:an från 32     |
| <b>Akn3</b>   | vinn ess och vänd med knekt från kn2   |
| <b>A1032</b>  | vinn ess och vänd med 2:an från 1032   |
| <b>Akn103</b> | vinn ess och vänd med knekt från kn103 |
| <b>Akn432</b> | vinn ess och vänd med 3:an från kn432  |

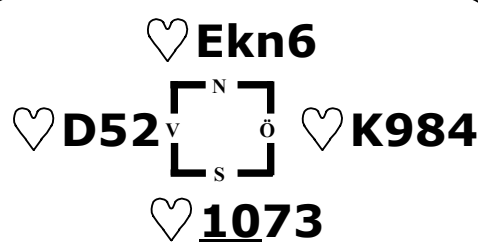


## TÄCK HONNÖR MED HONNÖR

Speföraren är inne på handen och spelar en honnör.



Syd spelar sp kn. Vilket kort  
spelar du som Väst?



Syd spelar hj 10. Vilket kort  
spelar du som Väst?

**Täck honnör med honnör!**



## Kapitel 8:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 7.

Begär motiveringar till tredje och fjärde frågan.

Detta kapitel börjar med ett exempel där vi visar behovet av kontrollbud. Vi definierar när ett bud är kontrollbud och visar ett antal exempel på detta. Det här är givetvis anancerad budgivning och de som inte känner sig mogna för att använda kontrollbud behöver naturligtvis inte införa detta. Det finns dock två fördelar med kontrollbud: 1) Vi kan upptäcka om någon färg är öppen. 2) Vi kan visa tilläggsvärden och invitera till slam.

Även RKC Blackwood och 5 NT enligt Sjöberg är inget som ska införas på repertoaren förrän man är redo för detta. Det är viktigare att man behärskar de slammetoder som man har, än att man använder de allra vassaste instrumenten. I övningsspelen som hör till det här kapitlet bör dock alla prova att spela med kontrollbud och RKC, om inte annat så för att veta vad deras motståndare håller på med när det blir aktuellt att spela tävling.

Förutom att vi repeterar 2 klöver-budgivning visar vi också lite mer detaljerat den fortsatta budgivningen.

I de åtta övningsspelen finns det flera exempel på kontrollbud och RKC. Men det kombineras också med trumfhöjningar, Stenbergs 2 NT, trumfstödsvisande överbud efter inkliv, renonssplinter, 1-över-1 och positivt färgsvar på 2 klöver enda krav. Spelet av korten innehåller inga större svårigheter. Budgivning till rätt kontrakt ska förhoppningsvis ge belöning i form av hemgång.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

## KONTROLLBUD

---

Ett KONTROLLBUD visar intresse för slam och KONTROLL av den bjudna färgen

Ett KONTROLLBUD visar ess, kung, singleton eller renons  
Ess/renons = *förstakontroll*, kung/singleton = *andrakontroll*

1 Sp – 3 Sp      Trumfen är fastställd. Ny Färg på  
4 Kl              fyrtricksnivån är KONTROLLBUD

1 NT – 2 Kl      KONTROLLBUDET fastställer  
2 Hj – 4 Kl      hjärter som trumf



## KONTROLLBUD

---

1 Hj – 1 Sp      Trumfen är fastställd. 4 Ru är kontrollbud  
2 Sp – 4 Ru      4 Kl passerades = Ej KONTROLL i klöver.  
4 Hj              När ÖH visar kontroll i hjärter lovar detta  
                    även kontroll i klöver!!!

1 Sp – 2 Hj      Eftersom 3 Kl är äkta färg och krav  
4 Kl              fastställer hoppet till 4 Kl hjärtern som  
                    trumf och inviterar till slam via fortsatta  
                    kontrollbud.

När kontrollbudgivningen visat att alla färger  
kontrolleras kan du använda Blackwood för  
att undvika slam om två ess saknas



## ROMAN KEY CARD BLACKWOOD

**TRUMFKUNGEN** är det femte esset  
**TRUMFDAMEN** är ett viktigt kort

| Svar på RKCB essfråga |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| 5 klöver              | 0 eller 3 ess             |
| 5 ruter               | 1 eller 4 ess             |
| 5 hjärter             | 2 ess utan trumfdam       |
| 5 spader              | 2 ess med trumfdam        |
| 5 NT                  | 3 ess och en renons       |
| 6 i färg              | 2 ess och renons i färgen |

Efter svar på  
essfrågan  
frågar 5 NT  
efter  
oredovisad  
kung och  
**OBS!**  
lovar att paret  
förfogar över  
alla 5 essen.



## MER OM 2 KLÖVER ENDA KRAV

| FORTSATT BUDGIVNING EFTER<br>ÖPPNINGSBUDET 2 KLÖVER |                             |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------|
| 2 ruter                                             | Jaså. Berätta mer!          |
| 2 hjärter                                           | Bra minst femkorts<br>6+ hp |
| 2 spader                                            |                             |
| 3 klöver                                            | Bra minst sexkorts<br>6+ hp |
| 3 ruter                                             |                             |

| FORTSATT BUDGIVNING EFTER<br>2 KLÖVER – 2 RUTER |                                |
|-------------------------------------------------|--------------------------------|
| 2 HÖ                                            | Jaså. Berätta mer!             |
| 2 NT                                            | 22-24 hp, jämn hand            |
| 3 LÅ                                            | minst femkorts,<br>utgångskrav |
| 3 NT                                            | 25-27 hp, jämn hand            |

### Herbertavslag i två lägen:

**2 kl – 2 ru; 3 kl – 3 ru = 0-5 hp**  
**2 kl – 2 ru; 3 ru – 3 hj = 0-5 hp**



## Kapitel 9:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 8.

Den sista frågan i hemuppgiften ser svår ut. Gå igenom hela budgivningen, så blir det lite lättare.

Tvåfärgsvisande bud används av alla spelare som vill bli vinnare vid bridgebordet. Det gäller att inte lämna något åt slumpen. Med hjälp av tvåfärgsvisande bud är ökar chansen att hitta rätt trumffärg. Det tar dock ett tag innan man som partner till en tvåfärgshand lär sig att värdera korten rätt. Plötsligt blir honnörer i partnerns färger extra värdefulla. En dam i partnerns färg är troligen mer värd än kombinationen kung-knekt i en annan. Och K x x x i trumfstöd i en högfärg är kanske vad som behövs för att man ska kunna klara en utgång. Här gäller det att försöka föreställa sig en hand hos partnern. Ger vi partnern till exempel E K 9 8 7, E D 8 7 6, 5 4, 2 så klarar vi troligen utgången 4 hjärter med 6 5, K 4 3 2, 9 8 7, 6 5 4 hos partnern.

Övningsuppgifterna ger en liten fingervisning om hur man ska värdera korten. Här är svaren till övningsuppgifterna:

- a) 3 klöver. Ett nödbud.
- b) 5 ruter. Ta chansen på utgång. Du har honnörer i partnerns färger och ett fint trumfstöd. Det är också möjligt att motståndarna kan spela hem ett högt kontrakt i hjärter. Låt dem gissa på 5-tricksnivån!
- c) 3 NT. Med bra håll i båda högfärgerna och 13 hp kan du bjuda utgång. 3 NT är denna gång ganska säkert bättre än 5 i lågfärg.
- d) 4 ruter. Utgångsinvit och spärrbud i ett. Du visar bra trumfstöd men inte alltför många honnörspoäng. Din partner har rätt att (med lämpliga kort) offra sig i 5 ruter mot 4 spader eller 4 hjärter. Partnern kan också ha så bra kort att han bjuder 5 ruter för att det går hem.

Som avslutning ges också lite tips om hur vi ska agera när motståndarna kliver in med ett tvåfärgsvisande bud.

I övningsuppgifterna finns flera exempel på den lite annorlunda kortvärderingen efter partnerns tvåfärgsinkliv. Det finns också ett exempel (giv 5) där vi använder försvaret mot motståndarnas tvåfärgsinkliv. Vi bjuder då motståndarens lägsta färg (i det här fallet 3 klöver), som visar trumfstöd och utgångskrav. Partnern bjuder då som efter Stenbergs 2 NT, det vill säga bjuder en singleton på 3-tricksnivån. Resultatet blir att man hittar en 100-procentig slam med endast 24 hp tillsammans.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

## BÖES 2 NT

**Ett direkt inkliv med 2 NT visar  
minst 5-5 i de två lägsta objudna färgerna**

♠ kn52  
♥ --  
♦ ED1096  
♣ Ekn1083

N  
V S Ö

♠ EKD6  
♥ 872  
♦ 4  
♣ KD652

| Syd  | Väst | Nord | Öst  |
|------|------|------|------|
| 1 Hj | 2 NT | Pass | 3 Hj |
| Pass | 3 Sp | Pass | 4 Kl |
| Pass | 4 Ru | Pass | 4 NT |
| Pass | 6 Kl | Pass | 7 Kl |
| Pass | Pass | Pass |      |

**Exempel:**

**[1 Kl] – 2 NT**

**visar minst  
5-5 i Hj/Ru**

.....

**[1 Ru] – 2 NT**

**visar minst  
5-5 i Hj/Kl**



## TVÅFÄRGSVISANDE ÖVERBUD

**Ett direkt överbud på  
öppning 1 i färg visar  
minst 5-5 i den högsta  
objudna färgen +  
en objuden färg till**

♠ KD1054  
♥ 7  
♦ E3  
♣ KD1076

**[1 Hj] – 2 Hj**

**Efter överbudet bjuder partnern  
till inklivshanden så här:**

2 Sp Kan vara nödbud – svagt  
3 Sp Minst 3-kortsstöd – invit  
4 Sp 3+ stöd. *Fågel eller fisk*  
2 NT Krav frågar efter sidofärg  
3 lå Egen bra färg, ej krav  
3 NT Slutbudsförslag



## Kapitel 10:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 9.

Kräv motiveringar till svaren i uppgifterna 3 och 4.

Det avslutande kapitlet är förhoppningsvis lite extra roligt och intressant. Att som spelförare få hjälp i form av uträknade sannolikheter är ju inte så dumt. Då slipper man göra det vid bordet ...

Detsamma gäller färgbehandlingarna. Att lära sig hur man ska behandla olika färgkombinationer är nästan ett måste i tävlingsbridge. Det finns inte så mycket tid att fundera på, när en bricka ska bjudas och spelas på 7-8 minuter. Bästa sättet att träna på färgbehandlingar är att plocka ut en färg ur kortleken och lägga ut spelförarens och träkarlens händer. Det kort som blir över är motståndarnas och kan under övningen plockas runt på olika sätt. Tala om för eleverna att de också ska träna på det här sättet hemma för att öva upp kortkänslan. Det är ungefär som när fotbollsspelaren står och jonglerar med en boll för att förbättra sin bollkänsla. Eller när golfspelaren slår slag efter slag på driving-range.

Det blir också hemläxan till nästa kurs, att lära sig hur korten sannolikt fördelar sig samt hur man behandlar olika färgkombinationer.

En god minnesregel för sannolikheterna är att ett JÄMNT antal kort oftast sitter OJÄMNT samt att ett OJÄMNT antal kort oftast sitter JÄMNT. Med fyra saknade kort (jämnt antal) är det till troligast att de sitter 3-1 (ojämnt). Sannolikheten för 3-1 är 50 procent mot 40 procent för 2-2. Och ändå är det något bättre chans att med nio kort toppa ut en dam än att maska ut den. Förklara det så att eleverna förstår det, om ni kan!

Som avslutning finns ett ifyllt deklarationskort. Det kan ju vara lämpligt att dela ut ett par blanka systemdeklarationer till var och en.

I övningsgivarna finns lite blandade budgivningar. De flesta givarna hänger på att behandla färger rätt för att klara hemgångarna. På en giv (giv 13) har sannolikheterna förändrats genom en av motståndarna har bjudit ett spärrbud. På giv 12 gäller det att väga två chanser mot varandra, att slå en mask eller spela på 3-3 i en färg.

Glöm inte bort att hälsa eleverna välkomna till nästa kurs, Grundkurs 3, Den vidare vägen.

## MOTSPELARNAS KORTFÖRDELNING

| ANTAL | FÖRDELNING | PROCENT |
|-------|------------|---------|
| 2     | 2-0        | 52      |
|       | 1-1        | 48      |
| 3     | 2-1        | 78      |
|       | 3-0        | 22      |
| 4     | 3-1        | 50      |
|       | 2-2        | 40      |
|       | 4-0        | 10      |
| 5     | 3-2        | 68      |
|       | 4-1        | 28      |
|       | 5-0        | 4       |
| 6     | 4-2        | 48,5    |
|       | 3-3        | 35,5    |
|       | 5-1        | 14,5    |
|       | 6-0        | 1,5     |

### Minnesregel:

**Ett JÄMNT antal  
kort sitter oftast  
OJÄMNT**

**Ett OJÄMNT antal  
kort sitter oftast  
JÄMNT**



## FÄRGBEHANDLINGAR

**ED1063**



**K942**

**knxxx  
knekt  
fjärde  
saknas**

**Jämför med**

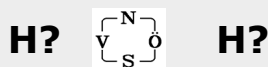
**ED963**



**K542**

**kn10xx  
knekt-tia  
fjärde  
saknas**

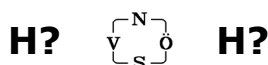
**Ekn63**



**10742**

**Jämför med**

**Ekn87**



**10965**

**KDxxx  
kung-dam  
femte  
saknas**

**KDx? – x?  
Kx? – Dx?  
Dx? – Kx?  
x? – KDx?**

