

Den vidare vägen / Lärarhandledning

ALLMÄNT

Den tredje grundkursen **Den vidare vägen** är på 10 kapitel. Ibland finns det hänvisningar till andra kursböcker i serien, **Den rätta vägen**, **Den breda vägen** och **Den vinnande vägen**. Hänvisningarna till tidigare böcker är för att man lätt ska hitta tillbaka till den utförligare beskrivningen av grunderna. Hänvisningarna till **Den vinnande vägen** är till för att locka till ytterligare utveckling.

Den vidare vägen är tänkt för den som spelat något/några år på klubben och vill komma vidare i sitt bridgespel. Den innehåller mer om 1 NT-budgivningen, slambudgivning och dubblingar. Dessutom finns det några kapitel som enbart handlar om spel och motspel.

Det finns också ett kapitel om tävlingsspel som innehåller skillnaden mellan partävling och fyrmanna samt bridgelagar och etiska regler (kapitel 7). Stopp och alert behandlas i kapitel 8.

De flesta kapitlen i **Den vidare vägen** innehåller övningsuppgifter och/eller övningsgivar. Syftet med detta är att aktivera eleverna samtidigt som det är en genomgång av viktiga bud- och spelexempel. Svaren finns i slutet av kursboken.

Till samtliga kapitel (utom det 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 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 en eller flera overhead-bilder. Istället för overhead går det givetvis 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 som förklarar svåra bridgetermer samt också visar i vilket/vilka kapitel som orden förekommer. Tipsa eleverna om detta.

Uppmuntra eleverna till att ställa frågor. Eftersom vi nu har kommit in på ganska avancerade bitar både i spel och budgivning är det inte alltid så lätt att ge ett entydigt svar på alla frågor. Om du som kursledare är osäker på något, be att få återkomma nästa lektion och rådgör med andra rutinerade spelare i klubben. Kursboks författaren är också beredd att svara på frågor. Men glöm inte bort att redovisa frågor och svar den kommande lektionen. Alla frågor ska alltid få svar, även om det inte behöver ske omedelbart.

Den här kurslitteraturen har skrivits med en löpande utgivning. De två första böckerna har redan kommit ut i nya upplagor. Den vinnande vägen kommer att skrivas under våren och sommaren 2005. Förhoppningsvis är den tryckt och klar under hösten 2005.

I den första upplagan av både **Den rätta vägen** och **Den breda vägen** använde vi termen stödpoäng (3,2,1 för renons, singleton och dubbelton), hämtad från Trappan. Sedan vi bestämt att räkna dessa poäng även när den ena handen har en bra minst sexkortsfärg (duger som trumf) eller två bra femkortsfärger (mycket stor chans att någon duger bra som trumf) har vi döpt om termen till **trumfpoäng**. Detta är en kompromiss mellan Trappans stödpoäng och det gamla uttrycket fördelningspoäng. Honnörs- och trumfpoäng förkortar vi **htp**.

Tala gärna om för klubbens medlemmar att det går utmärkt att delta vid enstaka tillfällen av den här kursen, om man nu inte kan gå på alla.

Lycka till med kursen!

Göran Petersson

Örebro den 19 november 2004

Kapitel 1:

Det här kapitlet går ut på att förklara skillnaden mellan offensivt och defensivt utspel.

Den handlar också om att utspelet är en viktig grund för det fortsatta motspelet. Utspelet får inte bli rutin och slentrian. Det gäller att lyssna på budgivingen och försöka att skapa sig en bild av de osynliga händerna. Utspelet är alltför viktigt för att slarvas bort.

Den lilla historien i början kan naturligtvis framföras på flera olika sätt. Läs upp den själv, ta hjälp av två aktörer eller be kursdeltagarna att läsa det första avsnittet själva.

Ställ frågan: Tycker ni det är svårt att hitta rätt utspel?

Det är inte svårt att spela ut, men det är svårt att hitta rätt utspel.

Redan i utspelet avgörs det ofta om ett kontrakt ska gå hem eller om det blir straff.

Det första exemplet är ett typexempel som visar på att grundregeln mot sangkontrakt, att spela ut sin bästa (=längsta) färg, lönar sig. Visa vad som händer, både efter det normala spaderutspelet (tian) och efter exempelvis ett hjärterutspel.

”Dra inte för ess mot trumfkontrakt”, lyder rådet i en ruta. Förklara detta med att träkarlen eller spelföraren kan ha kung singel i färgen. Eller till exempel K x x till x. Och då blir esset utan spel, eftersom spelföraren har trumf att stjäla med.

Att välja en defensiv utspelstaktik kräver både förmåga att analysera en budgivning och, inte minst, tålmod.

Det exempel som finns i boken är inte så enkelt, men med spader-, ruter- eller klöverutspel får spelföraren en favör som ger det nionde sticket. Det beror lite på kursdeltagarnas nivå hur noga man ska gå igenom spelet.

Om det visas på tavla eller overhead bör det spelas igenom stick för stick.

- 1) hj 9, hj 2, hj 4, hj K;
- 2) kl 2, kl D, kl 5, kl 8 (spelföraren börjar klöverbehandlingen från handen, att gå in till bordet på spaderkung eller ruteress skulle öppna dessa färger för motspelarna);
- 3) hj 8, hj 7, hj 6, hj D;
- 4) kl E, kl 6, kl 5, kl 3;
- 5) kl 10, kl K, kl 7, kl 4;
- 6) hj 3, hj kn, hj E, hj 5;
- 7) hj 4, ru 3, ru 4, ru 7;
- 8) ru 10, ru 6, ru 5, ru E. Läget är följande, med bordet inne:

	K 10 5	
	--	
	8	
	kn	
D 6 2		Kn 7 4 3
--		--
D kn		2
--		--
	E 9 8	
	--	
	K 9	
	--	

Den höga klöverknekten inkasseras och Syd sakar spaderåtta. Öst ska saka rutertvå. Väst måste saka en spaderhacka för att få straff i kontraktet. Om Öst haft något som 9 8 x i spader och 9 x i ruter, skulle Öst sakat spadernio istället.

Spelföraren kan tänkas sätta i knekten från bordet i första eller andra hjärtersticket. Öst ska fortfarande bekänna lågt för att slå vakt om förbindelsen i färgen. Spelföraren får en extra entré till bordet, men det hjälper inte när båda klöverhonnörerna sitter fel.

Men, som sagt, det är ett komplicerat spel och man kan eventuellt nöja sig med att räkna de stick som spelföraren respektive motspelarna har.

I samtliga övningsgivar gäller det att lyssna till budgivningen för att kunna avgöra om det krävs ett offensivt eller defensivt utspel. Det är viktigt att det blir den tänkta budgivningen på varje bricka. Eleverna kan bjuda själva först, men korrigera sedan till facits budgivning inför utspelet.

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

Kapitel 2:

Gå först igenom hemuppgifterna från kapitel 1. Begär att få motiveringar när detta känns aktuellt.

Kapitel 2 behandlar markeringar. Det är dels lite repetition och dels de nya markeringarna Lavinthal och honnörsmarkering. Dessutom visas kombinationen av styrke- och längdmarkering.

Kapitlet inleds med lite repetition av styrke- och längdmarkeringar. I "reglertorna" står det för enkelhets skull bara "högt kort" och "lågt kort". Repetera gärna att en trea kan vara "hög", men bara om den följs av en tvåa. Likaså kan en åtta vara "låg", om den följs av ett högre kort. Viktigt är också att alla markeringar ska göras så tydligt som det är möjligt utan att det kan kosta stick.

När det gäller Lavinthal kan man visa intresse för en högre och en lägre färg. I trumfkontrakt är utspelsfärgen och trumfen undantagna. I sangkontrakt undantas utspelsfärgen och spelförarens huvudfärg (antingen bjuden eller stark färg på bordet). Låt eleverna fundera ordentligt på varje fråga i exempelgiven innan ni går vidare.

Tekniken att i en och samma färg visa både styrka och längd är till för dem som inte vill lämna något åt slumpen. Det kräver att partnern hela tiden räknar kort för att det ska ge någon nytta. Och nu snackar vi elitbridge. De som tycker att det är för krångligt ska naturligtvis inte bry sig om att spela med detta.

I övningsgivarna är det viktigt att både budgivning och utspel följer det som står i facit. Låt eleverna bjuda och spela ut själva, men korrigerar om det blir annorlunda än facit. Meningen är ju att de tänkta markeringslägena ska uppstå. Det här kräver att kursledaren har en eller flera medhjälpare om det är många bord. Be eleverna att ropa när budgivningen är avslutad. Korrigera budgivningen om det behövs. Stanna kvar och se att utspelet blir det rätta.

Giv 1: Negativ styrkemarkering i första stick ger färgskifte till klöver.

Giv 2: Negativ styrkemarkering vid sak i första stick får utspelaren att spela på enda betchansen. Om utspelaren har problem efter att ha kommit in på hjärteress, fråga följande: "Vad lade partnern i första stick?" "Hur många stick har spelföraren?"

Giv 3: Honnörsmarkering gör att Öst kan komma in och spela klöver från rätt håll.

Giv 4: Nord markerar falskt (negativ styrkemarkering trots ess i färgen) för att tvinga fram den betande hjärtervändan.

Giv 5: Negativ styrkemarkering (tydlig med tian) för att inte få fortsättning i utspelsfärgen.

Giv 6: Lavinthalmarkering med spaderåtta samtidigt som partnern får en stöld.

Giv 7: Positiv styrkemarkering för att få en stöld.

Giv 8: Lavinthalmarkering med hjärtertre i första stick för att få klövervända.

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

Kapitel 3:

Gå först igenom hemuppgifterna från kapitel 2.

En kort repetition kan inleda kapitel 3.

Vad betyder 1 NT – 2 ruter? Vad betyder 1 NT – 2 hjärter?

Överföringsbudet gör att 1 NT – 2 spader blir ledigt. Gå igenom grunderna för budet och de olika exemplen. Efter 1 NT – 2 spader får öppningshanden endast svara 2 NT eller 3 klöver.

Anledningen är ju att svarshanden kan ha en svag hand med lång klöverfärg.

Det svåraste avsnitt kommer när svarshanden har en stark hand med en låg lågfärg. Då blir budet 3 spader (som visar ruter) eller 3 hjärter (som visar klöver) i den andra budronden. Förklara att svarshanden med sitt första bud visat en hand med intresse för en eller båda lågfärgerna. Då kan inte högfärgsbuden helt plötsligt vara äkta. Fördelen med buden är att svarshanden kan göra en slaminvit med en lågfärg, utan att passera 3 NT.

I den högra spalten på sidan 22 finns en sammanfattning av alla slaminviter som finns efter öppningsbudet 1 NT. Ett nytt bud presenteras, kvantitativa 4 NT. Använd gärna budlådan vid genomgången av det här stycket.

I det här kapitlet behöver man inte gå in och korrigera under spelet av övningsgivarna. Låt eleverna bjuda och spela ostört, men hjälp till om de känner sig osäkra. Tala inte om exakt vad de ska bjuda, utan ställ frågor som: Vad är det du vill visa? Hur ska du bjuda för att göra det?

Efter budgivning och spel kan eleverna titta i facit för att se om de kom rätt, eller om det fanns ett bättre kontrakt. Då kan kursledaren gå in och hjälpa till med förklaring av budgivningen.

Sex av givarna är exempel på budgivning som inleds med 1 NT – 2 spader. De övriga två är slamgivar som inleds med högfärgsfrågan 2 klöver. I ena fallet följs högfärgsfrågan upp med ett högfärgsbud (minst fem kort) och i det andra fallet med ett lågfärgsbud (minst fyra kort).

Svarshanden i giv 6 är en av mycket få där det är rätt att inleda med högfärgsfrågan 2 klöver utan att man själv har en fyrkorts högfärg. Det är enda möjligheten att fastställa utgångskrav med fyrkorts eller femkorts lågfärg (ej 5-5, då går man via 2 spader).

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

Kapitel 4:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 3.

Frågorna under 2 kräver uttömmande svar, både första budet och hur man tänker sig fortsättningen för att visa sin hand.

Störd 1 NT-budgivning är ett svårt kapitel. Men om man vill spela bridge i tuffare sällskap hör det till bilden att motspelarna ofta kliver in för att störa 1 NT-budgivningen. Då är det bra att ha några hjälpmedel för att klara detta.

Efter 1 NT – Dubbelt finns det bara två starka bud (förutom direkta utgångsbud) nämligen Redubbelt och 2 NT. Det sistnämnda tar man till när man har en svitad hand, till exempel två femkortsfärger. Det finns en risk att dubblaren har en långfärg och då kan 1 NT – Redubbelt gå straff trots att man har minst 23 honnörspoäng tillsammans.

Efter 1 NT – Inkliv spelar vi med straffdubbelt. I den moderna elitbridgen har dock de flesta gått över till upplysningsdubblingar även i detta läge. Vi sparar detta till Överkursboken. Det kan vara bra att nämna att en del spelar med UD, så att man inte blir överraskad om man möter detta.

Det finns två konventionella varianter efter inkliv mot 1 NT.

Överbudet mot ett äkta färginkliv visar minst en femkorts högfärg och utgångs krav. Dels kan man skilja det från ett invitbud och dels får man spelföringen på 1 NT-öppnarens hand.

Sedan kommer det knepiga 2 NT-budet, med en teknik som är genial, nämligen att visa färger och "icke-håll" nerifrån. Går man förbi motspelarnas färg i budgivningen, lovar man håll i färgen. På sidan 31 finns det ett bra exempel på den här tekniken.

Slutligen i kapitlet finns förslag på ett enkelt system för att med dåliga kort slinka ur 1 NT-dubbelt. Svarshanden kan kliva ur i 2 klöver. Om det budet dubblas kan svarshanden visa 4-4 i två färger (dock inte med klöver). Paret hittar sin bästa trumffärg eller får spela 2 klöver odubblat.

När det gäller övningsgivarna, se gärna till att det blir rätt störning efter 1 NT-öppningen.

Budgivningarna är viktigast på de här givarna, men det finns också ett par spelfinesser som man kan eventuellt kan ta upp.

På giv 10 blir det ett skojigt slutspel för en extra övertrick, efter hjärterknekt i utspel mot 3 NT. Västs, Syds och Östs kort i spader och hjärter (plus ruteress hos Väst) när det är fyra kort kvar:

♠ E 4	♠ D 10 8
♥ 3	♥ 6
♦ E	
	♠ K kn
	♥ E D

När ruteress spelas sakar Öst hjärtersex. Om Syd sakar hjärterdam åker han in på esset och får ge spaderfavör. Om Syd sakar spaderknekt kan spelföraren toppa ut spaderkungen och ta resten!

Var Syd chanslös? Nej, eftersom partnern började med 10 8 i hjärter kan Syd klara sig genom att saka bort alla sina höga hjärter. Nord blir då den som kommer in på hjärter, under förutsättning att han har behållit sin sista hjärter ...

Om Öst blir spelförare i 3 NT på giv 14 och får spaderutspel gäller det att hålla upp färgen minst en gång för att klara kontraktet.

På giv 16 i 4 hjärter måste spelföraren stjäla den tredje spadern, trots att knekten är hög, annars får Syd stjäla för en liten trumfhacka (3 eller 2).

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

Kapitel 5:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 4.

Kapitel 5 handlar om spelföringen i sang.

Rutan med spelförarens uppgifter är perfekt som overhead, där man kan dra fram en punkt åt gången. Låt eleverna komma med förslag. Räkna stick och se var man kan godspela stick blir troligen de första förslagen. De tre sista punkterna är nya saker att tänka på.

Exemplet på sidan 39 visar hur spelföraren bör lägga sina kort för att försvåra för motspelarna att tyda markeringarna.

Sedan kommer en spelföringsuppgift som man kan gå igenom steg för steg, eller till och med stick för stick. Det handlar om att räkna stick, se hur många som fattas och godspela dem, hålla upp samt att se till att den farlige motspelaren inte kommer in.

Därefter visas ett litet exempel på hur man kan kombinera chanser.

Övningsgivarna innehåller spelproblem. Därför är det bra om budgivning och utspel blir som det står i facit. Bäst är om kursledaren hinner gå runt och göra eventuella korrigeringar, så att det inte blir för mycket "förhandstittar" i facit.

Giv 1: Spelföraren tar chansen till sitt nionde stick innan motspelarna vet hur det sitter. Här är det svår att ha en dialog med spelföraren, eftersom motspelarna då också får reda på vad spelet går ut på. Här är det därför bäst att ta genomgången efteråt, med alla kort öppna.

Giv 2: Här gäller det att gå på rätt färg först. Ställ frågorna: hur sitter det i utspelsfärgen? Var finns faran? Hur ska du spela för att undvika faran?

Giv 3: Här gäller det att se till att den farlige motspelaren inte kommer in. Ställ frågorna: hur sitter det i utspelsfärgen? Var finns faran? Hur ska du spela för att undvika faran?

Giv 4: Här håller det att lägga lågt i första spadersticket, trots dubbelhåll. Och spelföraren ska följa den vanliga proceduren för att hitta lösningen. Räkna stick. I vilken färg kan stick godspelas? Finns det någon risk att motspelarna kan ta fler än fyra stick? Hur ska vi eliminera den risken?

Giv 5: I vanliga fall är det bäst att maska ut kungen i en färg som ser ut som klöver. Men om vi kan föreställa oss hur hjärterfärgen sitter (hjärterfyra i utspel från udda antal till D kn hos Syd måste innebära att Nord startade med E K 8 7 4, Syd kan inte ha E K D kn i hjärter), har vi inte råd att släppa in Nord. Vi tar därför chansen på att klöverkung sitter singel hos Nord. Det gör inget om Syd har kungen garderad, Vi ger bort ett klöverstick, men går ändå hem i kontraktet.

Giv 6: En variant på färgbehandling som första gången dyker upp i Den breda vägen, kapitel 10. Där ska man ta fyra stick på E K D x x till x x, utan sidoringångar men man har råd att släppa ett stick. Då gör man det direkt. Samma sak i denna giv, då man släpper första stick med E K x x x x till x x för att behålla förbindelsen i färgen.

Giv 7: Ett exempel på att kombinera chanser. Toppa i den färg där det är störst chans att damen faller, och om det inte går (men det gör det den här gången), maska i den andra. Fråga efteråt: Varför skulle man toppa i klöver och inte i ruter?

Giv 8: Syd fixar hemgången genom Bath Coup (finessen förklaras på sidan 39). Den här gången hade det gått lika bra med E x x och helt enkelt att hålla upp.

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

Kapitel 6:

Gå igenom hemuppgiften från kapitel 5. Att det finns sex säkra stick och att fler kan godspelas i klöver är alla säkert överens om. Svaret på fråga c) är svårare och här gäller det att alla verkligen är med och funderar. Vad har Väst i utspelsfärgen (det var spadertvå ut)? Hur ska det sitta för att försvaret ska kunna få fyra stick i färgen? Tian måste sitta till vänster. Öst måste ha en honnör för att kunna vinna utspelet, men får inte ha två. Alltså måste det sitta ungefär så här i spaderfärgen:

7

K 10 8 6 2

E 5 4

D kn 9 3

Om Öst vinner första stick med esset och fortsätter i färgen, spelföraren sätter i damen eller knekten, vad kan hända då? Väst kan hitta att bekänna med sexan!

Om sedan klövermasken spricker kommer Öst in och kan sätta Syds kn 9 i spader på mellanhand. Det var faran!

För att avvärja faran bekänner Syd med nian i andra spadersticket. Väst kan vinna med tian, ta för kungen och godspela den sista spadern. Men Väst kommer inte in i spelet någon mer gång.

Den här spelövningen är bra, eftersom den kräver att eleverna måste tänka efter hur motspelarnas kort kan sitta.

Frågan om att stjäla eller trumfa ut är central i spelföringen av trumfkontrakt.

Tekniken att räkna stick (säkra och sådana som kan godspelas) och att räkna antalet förlorare är ett hjälpmedel. Det är inte det enklaste sättet att lösa problemet. Den som har bra kortsinne kan oftast SE vad som är rätt, utan att räkna till 13 i det här fallet. Men några exempel på tekniken finns med i övningsgivarna. Exempel på förlorare: kn x x x till x x är två förlorare.

E 10 x till x x x är två förlorare. K x x till x x x är tre förlorare ELLER ett stick som kan godspelas och två förlorare. Summan blir tre i båda fallen.

Att endast hålla räkning på motspelarnas trumf är ett BRA TIPS. Den egna sidans trumf ser ju spelföraren ändå.

Övningsgiven under "Behålla kontrollen" bör gås igenom stick för stick under de tre första sticken. Vad händer i fjärde sticket? Förklara hur spelföraren tar resten. Räkna sticken.

Reverse Dummy är så pass ovanligt att vi inte har något exempel i kapiteltexten. Det finns dock ett exempel i övningsgivarna.

Vända mot dubbelrenons händer desto oftare. Det är viktigt att rutinerade inser att det kan ge spelföraren en favör. Man hör ofta kommentaren att "det kostade en trumf hos spelföraren". Javisst, men det kanske kostade motspelarna ett stick, eftersom spelföraren fick chansen att saka bort en förlorare.

Kortstöld har vi haft exempel på tidigare i detta kursmaterial. Nu kommer tillägget att man ibland måste ta ut toppkort i sidofärgerna innan korsstölden sätts igång.

Övningsgivarna handlar förstås om spel med trumf.

Giv 9: Räkneövning $7+2=9$ talar om att man inte ska trumfa ut. Korsstöld.

Giv 10: Räkneövning $9+3=12$ talar om att en stöld behövs. Spelföraren har dock gott om trumf och kan ta ut motspelarnas trumf så länge de inte sitter 4-0.

Giv 11: Räkneövning $8+3=11$. Två stölder tas på korta trumfhanden innan uttrumfning.

Giv 12: Räkneövning $8+3=11$. Stölder behövs. Men här måste spelföraren också använda tekniken "förlorare på förlorare" för att inte bli överstulen i det tredje rutersticket.

Giv 13: Räkneövning $9+3=12$. Ett extrastick behövs i trumf. Säkrate sättet är att stjäla två hjärter på den långa trumfen, en reverse dummy.

Giv 14: Räkneövning $10+3=13$ (står ej i kommentaren). Uttrumfning påbörjas, men måste avbrytas på grund av hotande trumfmatt. Efter två ronder trumf måste sidofärgerna godspelas.

Giv 15: Vacker budgivning till storslam med hjälp av Stenbergs NT med singelvisning, kontrollbud och RKC Blackwood med specialsvar för att visa två ess och renons i färg som ligger över trumfen. Spelföraren kan snabbt trumfa ut och ta alla sticken.

Giv 16: Spelföraren har 11 stick (säkra och som kan godspelas) och en hjärterstöld ger det tolfte. Klöverutspelet gör dock att trumfen, där esset ska tvingas ut, får vänta. Först måste klöverförloraren sakas bort på ruter.

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

Kapitel 7:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 6.

Skillnaden mellan par- och lagtävling visas med hjälp av protokoll. Tyvärr är parprotokollet lite förvirrande med tre kolumner till höger. Kolumnen ”brickscore” (som visar Nord/Syd-parets poäng) kan strykas helt. Och rondresultat kan ersättas med brickresultat.

För att förklara fyrmanna kan man visa med två bord med elever hur spelarna ska sitta, att hälften av brickorna spelas vid varje bord och sedan byts samt hur man byter i halvtid. Tala också om att fyrmannamatcher kan vara olika långa, att 24 givar är ett vanligt antal. Visa med protokollet hur uträkningen går till.

Punkterna ”Taktik i partävling” och ”Taktik i fyrmanna” är bara att gå igenom. Fråga om eleverna har hunnit med att spela några fyrmannamatcher. Fråga om de har följt de här tipsen.

Avsnittet om Bridgelagarna kan ge upphov till en del frågor. Ha gärna en lagbok att visa. Fråga om det finns intresse för att gå igenom de vanligaste lagarna. Ta direkt (om tiden medger) eller vid ett senare tillfälle en sådan genomgång och visa vad som gäller, till exempel vid bud utom tur, utspel utom tur och revoke. Det finns ett Lösblad som ofta används av TL för att lösa de vanligaste situationerna. Ett sådant kan vara lämpligt att dela ut. Se också till att ha exemplar av lagboken till försäljning.

För att förklara bud efter fundering är det bra att ha ett exempel. Ett sådant finns under fråga 7 i hemuppgifterna. Använd detta utan att tala om var det finns, eller säg att vi tar en av hemuppgifterna gemensamt.

I övningsgivarna är det fyra exempel på fyrmanna och fyra exempel på partävling. Tala noga om att givarna 1-4 handlar om fyrmanna och 5-8 om partävling.

Giv 1: Fyrmanna. Spelföraren ska slå vakt om hemgången och INTE spela på övertrick.

Giv 2: Fyrmanna. Nord/Syd bjuder en hård utgång i zonen efter en positiv utgångsinvit.

Giv 3: Fyrmanna. Säkerhetsbehandling av trumfen.

Giv 4: Fyrmanna. Giv som kan ge upphov till bud efter fundering. Kan visas som ett exempel på detta vid genomgång efter övningsspelen. Var det någon som ropade på tävlingsledaren? (Stopp kommer i kapitel 8, då kan den här given användas som exempel. Kommer ni ihåg den här given, från förra kapitlet ...)

Giv 5: Partävling. Spelföraren slår en mask som troligen går för att få en övertrick, trots att hemgången riskeras. (Samma läge som i giv 1, men annan spelform.)

Giv 6: Partävling. Öst dubblar delkontrakt i förhoppningen om att få in 300 poäng = en topp!

Giv 7: Partävling. Ingen egentlig partävlingstaktik. Väst kliver in med 2 hjärter och Nord straffdubblar oavsett spelform. I partävling är det dock extra viktigt att motspelet sköts bra. Eftersom de flesta bjuder 3 NT på Nord/Syds kort gäller det att slå de 600 (630) poäng som Nord/Syd får i det kontraktet. 800 poäng ger kanske delad topp, medan 500 poäng säkert är en bra bit under medel.

Giv 8: Partävling. Se till att Väst öppnar med 1 NT och därmed hamnar i 3 NT. Nu gäller det att försöka göra lika många trick i sang som det går att få i ett spaderkontrakt. Även denna gång är det givetvis så att rätt taktikval belönar sig.

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

Kapitel 8:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 7.

Kapitel 8 handlar bland annat om en del nya lägen för splinterbud. Ett splinterbud visar trumfstöd i partnerns färg och samtidigt singel eller renons i den bjudna färgen. Vi har tidigare nämnt renonssplinter på öppningsbudet 1 trick i färg (till exempel 1 spader – 4 klöver eller 1 ruter – 3 hjärter). Nu visas tre andra lägen för splinterbud. Och i dessa fall räcker det med singleton, till skillnad från renonssplinter.

Vi försöker också reda ut olika lägen när svarshanden bjuder öppningshandens trumf på 3-tricksnivån. Är det invit eller krav? Det beror på den inledande budgivningen. Om budet 3 i trumf är krav blir bud i ny färg på 4-tricksnivån ett splinterbud med ÖH:s senast bjudna färg som trumf.

Till exempel:

1 spader – 2 klöver

2 hjärter – 4 ruter

Här skulle 3 hjärter ha varit krav. Därmed blir 4 ruter ett splinterbud (singel eller renons) med trumfstöd i hjärter. För bra kort med trekorts spaderstöd måste vi bjuda 3 spader, som är utgångskrav.

I detta kapitel fortsätter vi också lite grann med etiken genom att gå igenom reglerna för stopp och alert. Det är också viktigt att förklara varför man använder dessa båda metoder.

Vi ger i båda fallen svar på frågorna när, hur och varför.

I övningsgivarna finns markerat när eleverna ska använda stopp och alert. Det står (S) och (A) i budgivningarna under respektive giv.

Giv 9: 1 stopp. Splinterbudet 4 klöver avslöjar god anpassning och en fin lillslam kan bjudas.

Giv 10: 3 stopp, 2 alert. Splinterbud gör att lillslam blir lättbjuden. Här är det absolut inget fel om Öst kontrollbjuder 4 ruter istället för att direkt gå på essfrågan 4 NT. Då finns möjlighet att hitta storslammen den gången Väst har klöverrenons. Ta upp det om någon frågar eller bjuder så.

Giv 11: 1 stopp. Renonssplinter ser till att Nors/Syd inte kommer för högt.

Giv 12: 1 alert. 3 hjärter ska alerteras eftersom Öst/Väst har en överenskommelse att detta bud (efter inledande 2-över-1) är utgångskrav.

Giv 13: 1 stopp, 1 alert. Även här ska 3 hjärter alerteras eftersom vi har bestämt att det är utgångskrav. En tredjedel av Sveriges bridgespelare har budet som invit och en tredjedel vet inte om det är krav eller invit. Och en tredjedel, däribland vi, har alltså bestämt oss för utgångskrav i det här läget. Eftersom Syd vet mer än motspelarna alerteras budet.

Giv 14: 1 stopp. När Öst visar en minimihand med 4 hjärter ger Väst upp eventuella slamfunderingar.

Giv 15: 1 stopp. Splinterbud avslöjar dålig anpassning och Nord/Syd stannar i utgång.

Giv 16: 1 stopp. Splinterbud avslöjar fin anpassning och Öst/Väst tar sig till lillslam.

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

Kapitel 9:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 8.

Balanseringar är, som själva ordet säger, en balansgång. Många av de lägen där vi föreslår balanseringar kan sluta illa. Men om balanseringen lönar sig 7 gånger av 10 är det inte så illa. Likaså finns det lägen där vi förordar försiktighet, men där en balansering i enstaka fall kan löna sig. Förhoppningen är även där att vi ändå gör rätt cirka 7 gånger av 10. I fyrmanna i zonen avråder vi starkast från att balansera. Skälet är givetvis att den gången balanseringen kostar 1100 i dubblade straff förlorar vi så mycket mer än vi vinner de gånger vi klarar ett eget delkontrakt eller får upp motspelarna en tricknivå (som kanske ger straff).

Poängtera gärna att den som balanserar även bjuder på de kort som partnern förväntas ha. Den som har en stark hand efter partnerns balansering ska ta det mycket lugnt och nästan uteslutande passa.

Det är svårt att konstruera givar som är bra exempel på balanseringskonsten, men vi har gjort ett försök. Låt spelarna bjuda hela budgivningen och även spela de kontrakt de hamnar i. Efter spelet kan man jämföra budgivningen med den som finns i facit. Och kanske diskutera de balanseringslägen som uppstår där. Även här har vi exempel som förutsätter partävling eller fyrmanna. Glöm inte att tala om för eleverna om given gäller partävling eller fyrmanna.

Giv 1: Partävling. Väst balanserar mot 2 hjärter med ett tvåfärgsinkliv som visar båda lågfärgerna.
Giv 2: Fyrmanna. Öst balanserar mot 2 hjärter med sin femkorts högfärg och Väst passar trots en fin hand.

Giv 3: Fyrmanna. Öst avstår från balansering mot 1 hjärter på grund av sin singelspader.

Giv 4: Partävling. Syd balanserar mot 1 NT med 2 hjärter. Öst gör sedan en UD i balanseringsläge för att slåss om kontraktet och partnern bjuder 2 spader.

Giv 5: Fyrmanna. Väst balanserar mot 2 hjärter med en UD. Öst sitter laddad i hjärter och förvandlar upplysningsdubblingen till en straffdubbling genom att passa.

Giv 6: Partävling. Väst balanserar mot 2 hjärter genom att bjuda en hyfsad sexkortsfärg, 3 klöver. Syd dubblar i balanseringsläge ("ska vi spela 3 hjärter eller försöka straffa 3 klöver?"). Nord har ett lätt val. Det heter straffpass. Någon tycker kanske att Nord skulle ha straffdubblat 3 klöver (dubbling bakom motståndarnas färg har mer straffkaraktär), men Nord har bara två säkra klöverstick (kn x kan dyka upp hos Öst) och vad är det som säger att Syd måste ha tre defensivstick på sin öppningshand. Men när Syd, i det aktuella fallet, dubblar blir det en annan sak. Då lovar Syd en del defensivstick, om än inte i klöver. Jag är medveten om att detta är ett SVÅRT exempel.

Giv 7: Fyrmanna. Öst balanserar med 2 klöver mot 1 ruter. Öst har en öppningshand, så balanseringen är odiskutabel. Här ger det dock Nord/Syd chansen att hitta 2 hjärter efter en balanseringsdubbling av Nord. Men å andra sidan hade inte 1 ruter gått att straffa med korrekt spelföring.

Giv 8: Partävling. Syd balanserar mot 2 spader med 3 ruter i kraft av en fin långfärg.

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

Kapitel 10:

Gå igenom hemuppgifterna från kapitel 9.

I de tre inledande exemplen kan man visa upp färgkombinationerna och fråga eleverna hur de skulle spela och varför? Kom därefter med de i några fall ”läckra” förklaringarna.

I avsnittet om hur experten tänker tjuatar vi om hur viktigt det är att hela tiden räkna kort och honnörspoäng på de dolda händerna. I minst 9 fall av 10 finns det ledtrådar som talar om för oss hur vi ska spela när vi kommer in i exempelvis stick 8. Om vi kommer in redan i stick 2 är det svårare, för då har vi inte fått lika många ledtrådar.

Negativa slutsatser är också viktiga att dra, bara man kommer på att göra det. Därför lär vi ut också detta i kursen genom fyra instruktiva fråga/svar. Ställ först frågan och be eleverna svara utan att läsa vidare i boken.

Apropå den sista negativa slutsatsen: Handen på hjärtat, hur många gånger har man inte i tankarna varit halvvägs över bordet, innan man skamset dragit den negativa slutsatsen av parternas uteblivna vända ...

Svaret på den sista frågan, om man har bra eller dåligt kort, är också mycket tänkvärt.

En av övningsgivarna gäller partävling, två gäller fyrmanna (skulle varit tre). För de övriga gäller valfri spelform.

Giv 9: Partävling. Här kan det tänkas att spelföraren, efter klöverutspel till esset och uttrumfning i två ronder, spelar hjärter till mask med knekten och därefter tar ut hjärterkung. Öst lägger damen i det andra hjärtersticket om han känner igen exemplet. Och då kan en girig partävlingsspelare som Nord gå straff i kontraktet i jakten på det värdefulla övertricket. Här är det svår att lägga sig i själva spelet, men man kan redogöra för det efteråt.

Giv 10: Spelföraren ska ta den psykologiska tilläggschansen i trumffärgen och börja med knekten från den dolda handen.

Giv 11: Fyrmanna. Ett mycket svårt motspel, som dessutom måste göras utan tankepaus. Väst måste på några få sekunder räkna ut att spelföraren kan ta minst 9 stick om rutern kan användas. Väst måste ge Nord illusionen att rutermasken går, att Öst har K x x och Väst en singelhacka. Då bekänner Väst givetvis med sin ruterhacka när rutertio går runt för den första rutermasken. Om spelföraren går på illusionen blir det straff i kontraktet. En giv som man mycket väl kan visa på tavlan efteråt.

Giv 12: !!! Den här given kan också visas på tavlan efteråt ...

Det skulle nog ha stått fyrmanna på den här given också.

Varför går spelföraren hem om Syd inte kastar bort ruteress? Jo, spelföraren går in till bordet på hjärteress och spelar ruter därifrån. Rutern godspelas utan att Nord kommer in.

Väst måste ha minst fem högfärgsstick, vilket tillsammans med klöveress och kung-dam i ruter ger minst 8 stick. Finns det någon sits när 3 NT straffas om Syd behåller ruteress och går hem när Syd kastar bort esset. Ja, om Väst har 2-3 eller 3-2 i högfärgerna samt 4-4 i lågfärgerna. Då måste Väst godspela Östs femte klöver för att få det nionde sticket. Under tiden hinner motspelarna godspela straffen i den högfärg där Öst/Väst har 2-2.

Men det är väl roligare att ta straffen genom att saka bort ett ess, eller hur?

.....