

# Välkomna till nybörjarkurs i bridge lektion 10

Lärare: Arne Stockman

Medhjälpare idag:

# Från förra lektionen

Invitbud, var står det att öppningshanden skall ha 16-17 STP för att bjuda 3 Hj i budgivningen 1 Hj – 2 Hj – ?

Sid 38: Invitbud, står endast om svarshanden men gäller även öppningshanden. När man inte vet om den gemensamma styrkan räcker till utgång.

Giv 7:3 Budgivning 1 Sp – 2 Sp – 3 Sp – 4 Sp

”När nord visar trumfstöd stiger Syds hand från 14 HP till 17 STP, det kan räcka till utgång och Nord inviterar med 3 Sp”.

2 Sp visar 6 – 10 STP. Man skall ha så mycket poäng att det räcker till utgång om partnern ligger i övre delen av sin utlovade styrka för att bjuda ett invitbud alltså 16 – 17 STP. Med 9-10 STP acceptera inviten, annars passa.

# Från förra lektionen, markeringar

Styrkemarkering, lågt kort visar intresse och högt kort visar ointresse.

Styrkemarkeringar kan man göra när partnern har spelat ut och du inte behöver lägga högt i tredje hand eller oavsett vem som spelat ut och du skall saka ett kort.

Någon gång har du inget lågt kort att saka i den färg du är intresserad av, då kan du saka ett högt kort i en färg du vill att partnern skall undvika.

# Inkliv

Hittills har bara det ena paret bjudit. Om du har bra kort och någon i det andra paret har öppnat kan du göra ett inkliv. Kraven för inkliv är både högre och lägre än för öppningsbudet.

| Öppningsbud | Inkliv         | Krav                    |
|-------------|----------------|-------------------------|
| 1 Kl        | 1 Ru/1 Hj/1 Sp | 5+ längd och 10 – 16 HP |
| 1 Ru        | 1 Hj/1 Sp      | 5+ längd och 10 – 16 HP |
| 1 Hj        | 1 Sp           | 5+ längd och 10 – 16 HP |
| 1 Ru        | 2 Kl           | 6+ längd och 10 – 16 HP |
| 1 Hj        | 2 Kl/2 Ru      | 6+ längd och 10 – 16 HP |
| 1 Sp        | 2 Kl/2 Ru      | 6+ längd och 10 – 16 HP |
| 1 Sp        | 2 Hj           | 5+ längd och 10 – 16 HP |

# Inkliv 1 NT

Öppningsbud

1 Kl/1 Ru/1 Hj/ 1Sp

Inkliv

1 NT

Krav

Bal, 15 - 17 HP, håll

håll, minst något av:

A

K x

Q x x

J x x x

# Inkliv sammanfattning

- Inkliv på entricksnivån kräver minst 5-kortsfärg och 10 -16 HP
- Inkliv på tvåtricksnivån kräver minst 6-kortsfärg och 10 – 16 HP
  - Undantag Inkliv med 2 Hj efter 1 Sp kräver bara 5-kortsfärg
- Inkliv med 1 NT kräver balanserad hand, 15 – 17 HP och håll i öppningsfärgen.
- Saknar du honnörer i inklivsfärgen är det ofta klokt att passa.

Motståndaren före dig har öppnat med 1 Kl

♠ A K J 8 3

♥ K 8

♦ K 7 6 2

♣ 5 2

5-4-2-2 14 HP 1 Sp

♠ A Q J 4

♥ A T 2

♦ 8 7 2

♣ A Q 7

4-3-3-3 17 HP 1 NT

Motståndaren före dig har öppnat med 1 Kl

♠ Q 7

♥ J 8 6 5 3

♦ Q 7 6

♣ A 6 4

5-3-3-2 9 HP pass

♠ K J 7

♥ 5 3

♦ A Q J T 6

♣ 7 4 2

5-3-3-2 11 HP 1 Ru

Motståndaren före dig har öppnat med 1 Hj

♠ A J

♥ Q 8 2

♦ A J 8 7 5

♣ 9 5 2

5-3-3-2 12 HP      pass

♠ T 8 7

♥ A 8

♦ A Q J 8 7 2

♣ 8 7

6-3-2-2 11 HP      2 Ru

# Fördelar med att kliva in

- Ni kan vinna budgivningen och hitta ett bra kontrakt, kanske till och med utgång
- Vinner ni inte kontraktet kan försvarsspelet underlättas. Nästan alltid skall ni spela ut i partners bjudna färg.
- Störa motståndarna, de får svårare att bjuda.

# Nackdelar med att kliva in

- Ni kan vinna budgivningen och komma i ett dåligt kontrakt.
- Vinner ni inte kontraktet har ni gett spelföraren information om fördelning av korten.

# Fortsatt budgivning efter inkliv

- Trots att partnern lovar färre HP svara vi på samma sätt som efter ett öppningsbud.
- Med trumfstöd:
  - Enkelhöjning med 6 – 10 STP
  - Dubbelhöjning med 11 – 12 STP
  - Utgång med 13+ STP

# Budgivningsexempel

- Syd öppnar med 1 Kl
- Väst kliver in med 1 Hj, visar 5+ Hj och 10 – 16 HP.
- Öst gör en enkelhöjning och visar 3+ Hj och 6 – 10 STP.
- 2 klöverstick, en stöld i klöver på korta trumfhanden och 5 trumfstick ger jämn hemgång.

Budgivning: Syd giv

V

N

Ö

S

1 Kl

1 Hj

pass

2 Hj

pass

pass

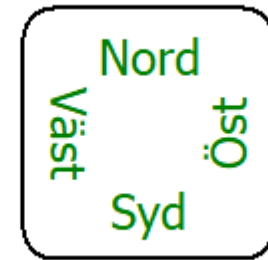
pass

♠ J 8 4

♥ A J T 9 4

♦ Q 7

♣ K 6 2



♠ T 7 3 2

♥ K Q 8

♦ 8 6 4 2

♣ A 7

# Budgivningsexempel

- Syd öppnar med 1 Hj
- Väst kliver in med 1 Sp, visar 5+ Sp och 10 – 16 HP.
- Öst med 13 STP höjer till utgång
- 1 klöver-, 1 ruter- och 1 hjärterförlorare. Kontraktet går hem om spelföraren stjälar den tredje rutern på korta trumfhanden.

Budgivning: Syd giv

V

N

Ö

S

1 Sp

pass

4 Sp

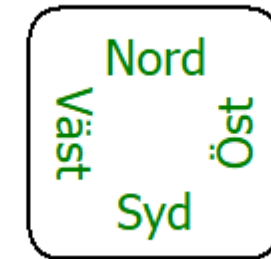
1 Hj

pass

pass

pass

♠ A Q 9 4 2  
♥ 9 7  
♦ A 9 3  
♣ J T 7



♠ K T 3  
♥ A 8 2  
♦ 6 2  
♣ K Q 6 4 2

# Spelföringstips, vänta med ess i NT-spel

Kontrakt 3 NT, spelförare Syd.

Väst spelar ut spader 3.

Säkra stick: 2 Kl, 3 Hj, 1 Sp.

Det går att godspela tre stick i ruter bara inte försvaret får 4 stick i spader och ruteress.

Sitter spadern 4-4 går det alltid hem.

Vänta med spaderess till stick 3, och hoppas att ruter ess inte sitter ihop med spaderlängden.

