

Larsson
Lindberg's

16 STENKLARA SIDOR FÖR KORTLIRARE

BRIDGE

2

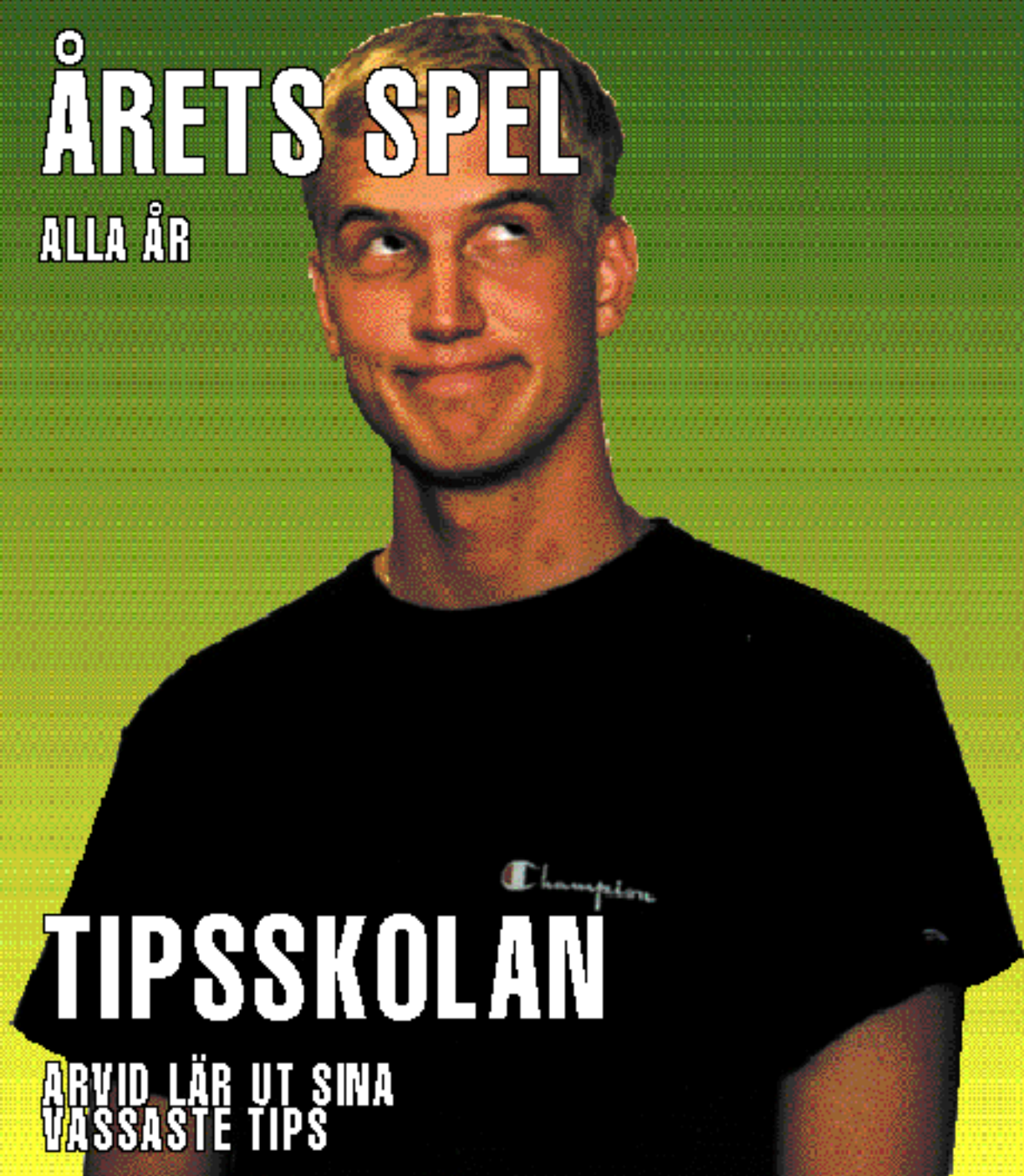
1000

PRIS
10,50
Dnr. 10-07

Husorgan för ungdomsbridgen

ÅRETS SPEL

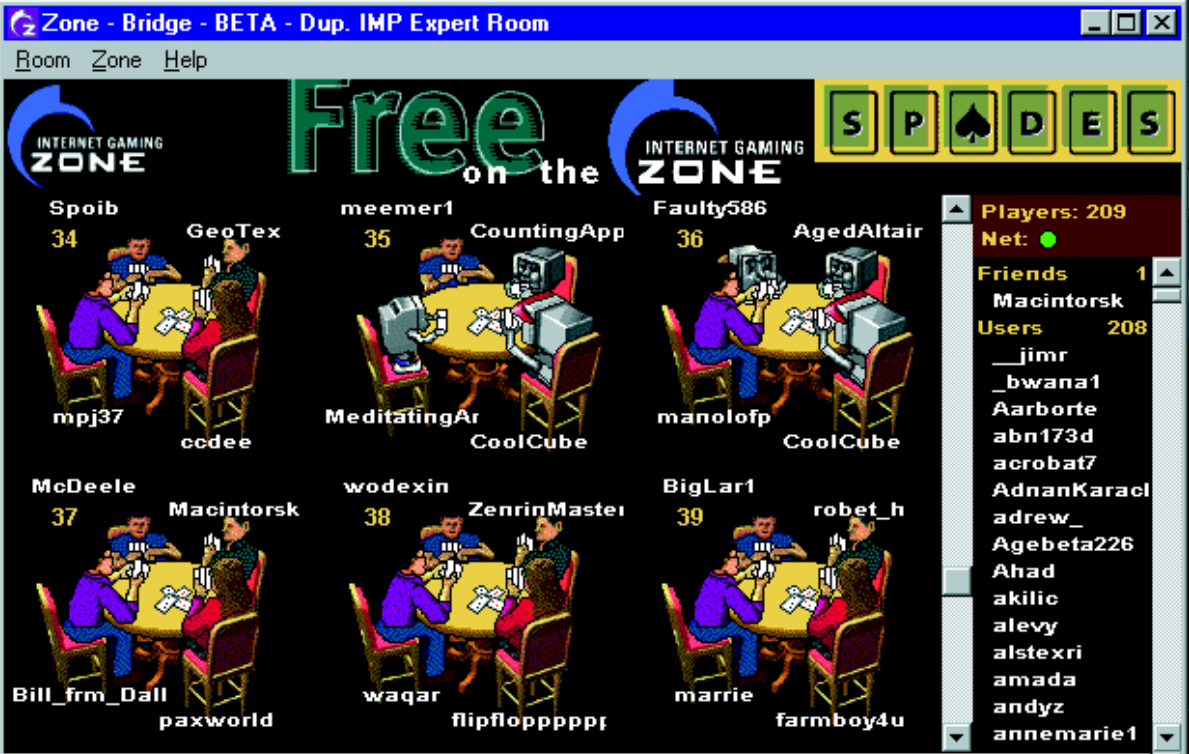
ALLA ÅR



TIPSSKOLAN

ARVID LÄR UT SINA
VASSASTE TIPS





(Exit)> DavePRSVR
 (Exit)> GloveHand
 twoxtrouble> hi pat
 twoxtrouble> hi ma
 [Type here to talk t



WWW.ZONE.COM

ANDRA HËLT KLART GODKÄNDA SAJSTER:
 SPELABRIDGE.COM, BRIDGEFEDERATION.SE,
 BRIDGEKURS.NU, BRIDGEPLAZA.COM

Fortfarande nyfiken?

NU vet du lite. De kunskaper du fått i blaska ett räcker inte riktigt till utan du måste ha mer på fötterna innan du ger dig ut i helheten.

Om du redan har spelat på Internet så märker du kanske att en hel del människor har bra koll på vad de håller på med.

Vill du ska kunna hävda dig på nätet eller på klubben och kanske t.o.m. börja tävlingsspela så måste du veta mera. Blaskan 2 tar upp grejer som gör dig mer slagkraftig vid bridgebordet. Det är inte meningen att du ska lära dig allt med en gång, men du kommer sakta och säkert bli mer och mer bekant med spelet bridge.

Glöm inte att fråga om det är något du inte har greppat. Du har normalt någon som kan hjälpa dig med besvärigheter. Det är ingen skillnad här. Lycka till. Vad finns det för bättre känsla än att få ta i korten och hålla i dem. Kortspel är för underbart.



Innehåll

- 2 **INTERNET**
Några schyssta webbsidor om bridge.
- 3 **OM DENNA BLASKA**
Vakna, det är ju denna sidal!
- 4-9 **BUDGIVNING**
Vad är målet med budgivningen egentligen? Vi skriver här några rader om detta.
- 10 **VI BJUDER MERA**
Som partner till den som öppnar har man ett visst ansvar.
- 12 **BJUDA MOT**
Även om motståndarna startar budgivningen så kanske det är en själv som har det högsta kontraktet!
- 13 **SPELA MOT**
Tips om hur du och din partner ska komma överrens om hur ni ska ta så många stick som möjligt.
- 14 **TIPSSKOLAN**
Arvid lär ut sina vassaste knep för dig som vill bli en bra bridgespelare.
- 15 **INFÖR EN TÄVLING**
När vi ska ut och tävla då är det några saker vi måste förbereda.

BRIDGE ges ut av
Sveriges Bridgeförbund.

Denna blaska har skapats av Göran
Lindberg & Thomas Larsson.

Adress: Kungsgatan 36
111 35 Stockholm
Tfn: 08-22 00 56

www.bridgekurs.nu
www.bridgefederation.se
Tryckt på Accidenstryckeriet,
Sundsvall 1999

Hur blir man bättre?

Det är viktigt att du och din partner förstår varandra och budgivningningen är som att tala ett språk där varje bud ger mer detaljer om hur ens hand ser ut.

Det finns en himla massa olika system för hur detta ska gå till. Vad vi kommer att beskriva är ett naturligt system som du klarar dig med oavsett var i världen du befinner dig.

När du blivit mer säker på budgivning så kan du variera dina knep. Det finns en otrolig massa varianter av knep och listigheter att ta till. Huvudsaken är att partnern förstår vad du pysslar med och använder sig av samma knep så att du också förstår.

Man ska inte använda mer än man behärskar.

Nord

ATT BJUDA NÄR PARTNERN ÖPPNAT

I förra blaskan lärde vi oss att man behöver minst 13 poäng för att öppna budgivningningen. För att bjuda efter det att partnern öppnat behöver vi inte alls lika mycket. Det räcker faktiskt med 6 poäng. Om öppnaren har 19 poäng så blir det med våra 6 poäng, 25 tillsammans, och med 25 poäng ska vi bjuda utgång.

Att bjuda en ny färg på 1-läget, efter partners öppningsbud, visar minst 4 kort i den färgen och minst 6 poäng. Eftersom det visar minst 6 poäng så får öppnaren inte passa. Svararen kan även ha tex 14 eller till och med 21 poäng.

Syd

Den fortsatta budgivningningen går ut på att vi närmare försöker precisera hur många kort vi har i varje färg samt hur starka vi är. Här ett exempel som finns till vänster.

Syd

1 ♠ 13-19, minst 4 ♠

3 ♠ 16-17, minst 4 ♠

pass

Nord

2 ♠ 6-9, minst 4 ♠

4 ♠ 8-9, minst 4 ♠

Efter 1 hjärter - 2 hjärter vill Syd visa att han är sugen på utgång, inte barbesök utan bonus i bridge. Fast han kan inte se 25 poäng om inte Nord har maximum. Med mindre än 16 så hade Syd passat på 2 hjärter eftersom det då inte kan bli **25 poäng** tillsammans. Utgång i hjärter är kontraktet 4 hjärter och Syd bjuder 3 hjärter som säger:

"Har du en bra höjning till 2 hjärter så ska du bjuda 4 hjärter. Annars får du passa."

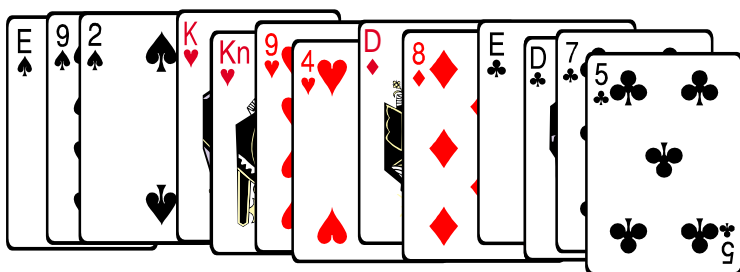
Öst har bra kort efter vad han visat tidigare och bjuder 4 hjärter.

För att få någon rätsida på allt detta måste vi börja med något nytt. Nämligen..

..ÖPPNINGSBUDET 1NT

Om du startar budgivningen med 1 NT så visar du 15-17 poäng och en jämn hand. En jämn hand innebär att du har minst två kort i alla färger, ej två tvåkortsfärger samt ingen färg på sex eller fler kort. Låter det krångligt? Om jag säger så här istället då? Du har 5332, 4432 eller 4333 där varje siffra visar antalet kort i en okänd färg.

Det här är en jämn hand med 15-17 poäng.



Budgivningen efter öppningsbudet 1 NT är lite speciell och jag återkommer till den. Det viktiga är att du inte kan ha den här handen när du öppnar med 1 i färg.

Tillbaka till ny färg på 1-läget

Du och din partner har bjudit 1[®] - 1[©]. Vad händer nu?

Den som har öppnat ska nu beskriva sin hand närmare. Den som öppnat har hittills visat 13-19 poäng och minst fyra ruter det säger inte så mycket om handen.

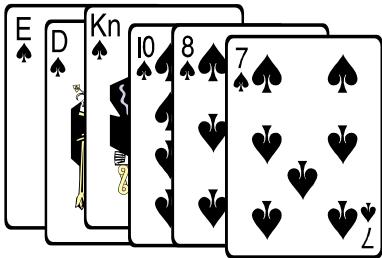
POÄNG

Ess	(14)	4
Kung	(13)	3
Dam	(12)	2
Knekt	(11)	1
Tia	(10)	0
nia-tvåa		0

UTGÅNG

25 poäng





Öppnaren kan dela in sina handtyper i tre olika kategorier:

Jämna händer

Händer med fördelningar jag beskrev ovan (4333,4432,5332)

Enfärgshänder

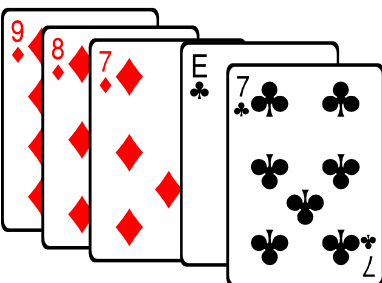
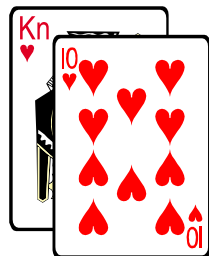
Vi har en ojämn hand med bara en färg på minst sex kort

Tex 6331, 6322, 7321, 8221

Tvåfärgshänder

Vi har en ojämn hand med minst två färger på fyra kort

Tex 5431, 5530, 6421



Det finns dessutom en fjärde kategori: **Trefärgshänder**

(4441,5440) Dessa är inte så vanliga så vi lägger dem åt sidan så länge.

Hur högt ska vi?

Att bjuda utgång ger väldigt mycket extrapoäng (om vi klarar det vi bjudit). Vi bör därför ha som mål att ta oss dit om poängen räcker till. Ibland ser vi tidigt att vi har för lite. Då gäller det att snabbt stanna i ett spelbart kontrakt. Att spela ett färgkontrakt med färre än 7 trumf är inte ett spelbart kontrakt.

Ibland ser någon av oss att vi ska spela utgång. Det gäller då att se till att vi hamnar där. Partnern kanske inte har samma information utan passar på vårt nästa bud. Det krävs krafttag.

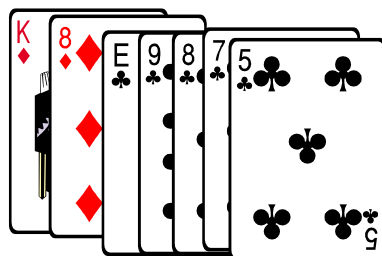
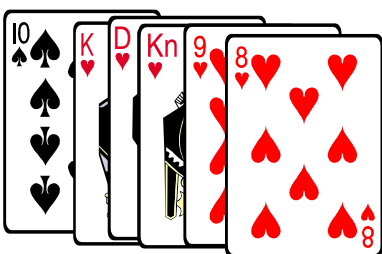
Ett tredje alternativ är att vi kanske gör utgång. Då måste vi använda ett bud som frågar partnern om råd. Dessa bud kallas för invitbud. 1 NT - 2 NT är ett exempel på invitbud. Du säger:

"Har du en bra (maximal, 16,17 poäng) 1 NT-öppning ska du bjuda 3 NT. Om den är dålig (minimal, 15,16) så passa".

Här är en sammanfattning av regler som gäller i budgivning.

- 1 Om du bjuder ny färg så är det krav.
- 2 Om du bjuder en tidigare bjuden färg eller sang så är det inte krav.

Enfärgshand



Tvåfärgshand

- 3 Hopp i ny färg är krav till utgång.
- 4 Hopp i gammal färg är invit till utgång.
- 5 2 NT är alltid invit.

Dessa regler gäller överallt och om du bara greppar detta så blir fortsättningen enkel. Läs vidare...

NY FÄRG AV SVARAREN

Du vill föreslå en ny färg efter partnerns öppningsbud. Ny färg på samma nivå, tex 1♥ - 1♠, visar minst 6 poäng och minst 4 kort i bjuden färg. Det här kallas på bridgespråk för "1-över-1" och är krav dvs öppnaren måste bjuda vidare.

Ny färg på nästa nivå, tex 1♥ - 2♣, visar bättre kort med minst 10 poäng, och det är givetvis för att vi måste ta fler stick. Detta kallas för "2-över-1".

Hoppande bud i ny färg, tex 1♥ - 2♠ eller 1♠ - 3♣, är krav till utgång och lovar minst 5 kort i färgen. Du har alltså minst 12 poäng och ser med en gång att ni ska spela utgång.

FORTSÄTTNING EFTER "1-ÖVER-1"

Öppningshanden ska nu fortsätta att beskriva sin hand. Svararen kan ha väldigt mycket poäng för sitt bud om han har bjudit en färg. Ny färg är krav. Det vill säga att man inte får passa. Partnern kan ha mycket poäng och vi vill ju inte missa någon bonus.

ÖPPNAREN HAR EN JÄMN HAND

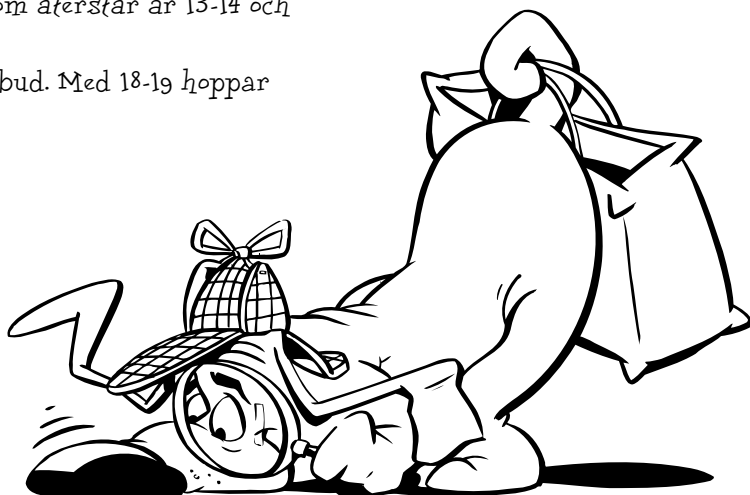
Om öppnaren har en jämn hand så är 15-17 poäng uteslutet. Då hade han öppnat med 1 NT. Vad som återstår är 13-14 och 18-19.

Med 13-14 bjuder vi nu lägsta sangbud. Med 18-19 hoppar vi i sang.

1♦ - 1♥ - 1 NT = 13-14

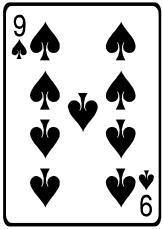
1♦ - 1♥ - 2 NT = 18-19

Öppnaren har nu begränsat sig, visat en jämn hand och dessutom inte stöttat hjärtern. Han har alltså inte 4 hjärter. Inte så illa va! Allt detta vet vi efter bara tre bud.



Budgivning handlar mycket om att undersöka vad partnern har för kort.

		♣♦	♥♠	NT
3	=			400
	+1			430
	+2			460
	+3			490
	+4			520
4	=		420	430
	+1		450	460
	+2		480	490
	+3		510	520
5	=	400	450	460
	+1	420	480	490
	+2	450	510	520
6	=	920	980	990
	+1	940	1010	1020
7	=	1440	1510	1520

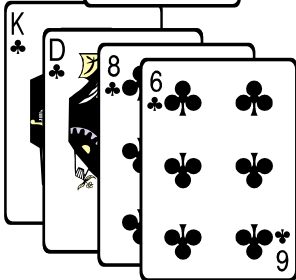
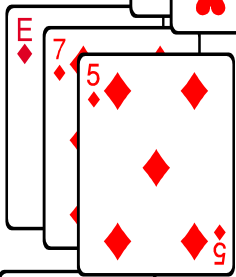
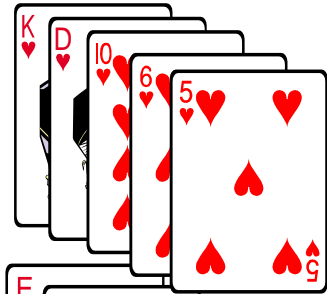


Väst

Om öppnaren har en ojämn hand

Om öppnaren bjuder en ny färg så visar han minst 4 kort i den färgen. Han lovar dessutom minst 5 kort i öppningsfärgen.

Väst	Öst
1 ♥ minst 4-hjärter	1 ♠ minst 4-spader
2 ♣ minst 4-klöver	2 ♥ hjärter blir bra
pass	



2 klöver visar fortfarande 13-19 poäng och är krav. Svararen vet att öppningshanden har minst 5 hjärter! Varför då? Jo, man öppnar i sin längsta färg och bjuder sedan den andra om man har en tvåfärgshand (5 hjärter och 4 klöver) annars bjuder man sang. Partnern bjuder nu 2 hjärter som visar 6-9 poäng. Öppnaren kan ej se 25 poäng och passar.

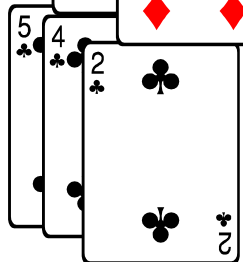
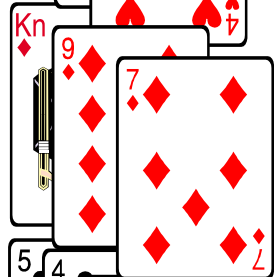
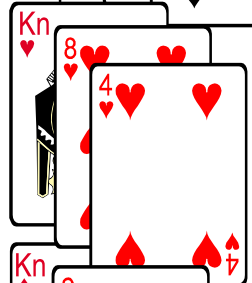
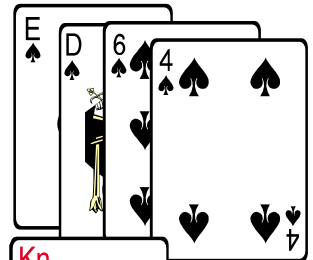
ÖPPNINGSHANDEN BJUDER OM SIN FÄRG

1♦ - 1♠ - 2♦

Detta lovar minst 6 ruter och 13-15 poäng. Om inte öppningshanden har en annan färg på minst 4 kort så måste han ha 6 ruter. 5332 är balanserad och då bjuder vi sang.

Om öppnaren har bättre kort än 12-15 så måste han tala om det med ett hopp.

Öst



1 ♠ - 1 ♣ - 3 ♦ visar 16-18 poäng och minst 6 ruter. Detta är ett inbjud och svararen går vidare om poängen räcker till utgång.

ÖPPNINGSHANDEN HAR 4 KORT I SVARARENS FÄRG

Enkelt. Vi stödjer bara och visar samtidigt styrka:

1 ♠ - 1 ♥ - 2 ♥ = 12-15 poäng och minst 4 hjärter

1 ♠ - 1 ♥ - 3 ♥ = 16-17 poäng och minst 4 hjärter

1 ♠ - 1 ♥ - 4 ♥ = 18-19 poäng och minst 4 hjärter

Svararen tar en titt på sin hand och passar om vi inte kan ha 25 poäng. Höjer till 3 hjärter om vi kanske har 25 poäng. Man bjuder ALLTID utgång om vi har 25 poäng tillsammans!

SVARARENS ANDRA BUD

Ny färg är fortfarande krav. Gamla färger är okrav fast inbjudande om du hoppar. 2 NT är alltid inbjud till utgång.

Exempel

1 ♦

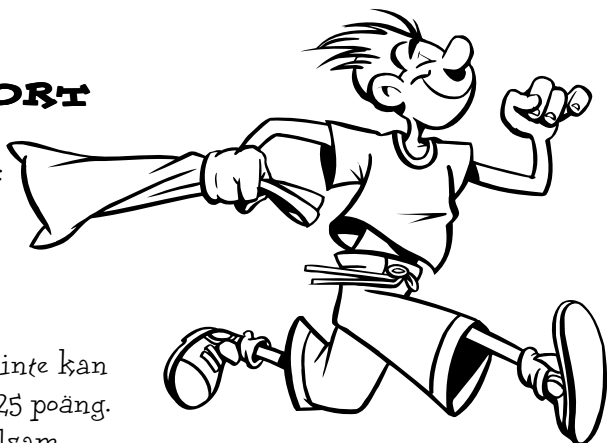
1 ♠

2 ♦

2 ♥ = krav med minst 5 spader och minst 4 hjärter

2 ♠ = 6-9 med minst 6 spader

3 ♠ = 10-11 med minst 6 spader (inbjud)



Nu går det undan!

Hänger du inte med?



Säg åt din lärare!!!

- Bara du kan veta när du inte har bra koll på läget!

NY FÄRG PÅ 2-LÄGET

Här fungerar budgivningen på samma sätt fast svararen har minst 10 poäng. Med 13-14 och jämn hand bjuder öppnaren 2 NT (lägsta sangbud) och med 18-19 bjuder han 3 NT (hopp). Ny färg visar fortfarande minst 5 kort i öppningsfärgen och minst 4 i färg nummer två.

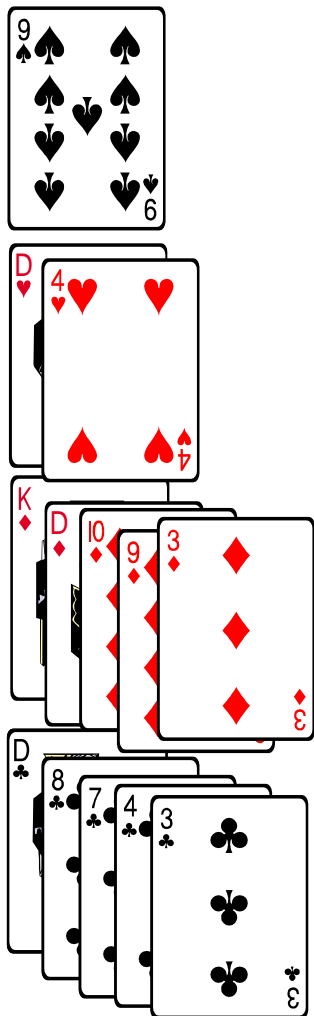
Eftersom svararen visat minst 10 poäng och ny färg på ny nivå visar extrapoäng så är ny färg från öppningshanden krav till utgång på 3-läget:

Ex. 1 ♥ - 2 ♦ - 3 ♣ = 15-19, minst 5 hjärter och minst 4 klöver och krav till utgång.

Med mindre poäng och samma fördelning så väljer du 2 hjärter istället. 2 hjärter är en gammal färg och alltså inte krav.

OBS!!!

Om du bjuder om din färg efter att partnern bjudit på 2 läget så räcker det med 5 kort!



SVARAREN BJUDER INT PÅ ÖPPNARENS BUD

1 NT visar här INTE 15-17 poäng utan 6-9. Det lovar dessutom INTE en jämn hand. 1NT får du ibland ta till när det inte finns alternativ. Ett nödbud helt enkelt. För att om vi passar med 6 poäng då partnern har 19 så kanske vi missar utgång.

Du har korten till vänster och partnern öppnar med 1 hjärter. Vad ska du bjuda?

1 ♥ - ?

Två färger med tillsammans 10 (!) kort - budet blir ändå 1 NT. Du har för lite poäng för att bjuda på 2-läget.

Efter det att svararen sagt 1 NT gäller normala regler för öppnaren. Med en jämn hand säger han pass (13-14) eller 2 NT (18-19). Ny färg visar minst 5-4 i bjudna färger och krav emedan hopp i ny färg är utgångskrav.

Hopp i öppningsfärgen är inuit med minst 6 kort i färgen (16-18 poäng).

Hur bjuder vi efter öppningsbudet 1 NT?

Eftersom partnern begränsat sin styrka och sina färglängder rätt så bra så vet vi normalt vad vi ska spela och hur högt vi ska vara.

Slutbud och inuitbud

2 ♦, 2 ♥ och 2 ♠ är slutbud. Det visar 0-8 poäng och minst fem kort i bjuden färg. Dessa bud är slutbud. Svararen tror att det är lättare att spela med trumf på tvåläget än utan trumf på enläget, vilket det ofta är.

2 NT visar 8-9 poäng och ber partnern bjuda utgång med maximum dvs 16-17 poäng. Med minimum säger han pass. När du rådfrågar partnern så kallas det för inuitbud.

Om du hoppar till 3 i någon färg efter 1 NT så visar det också 8-9 poäng med minst 6 kort i bjuden färg. Dessa bud initerar också partnern till att bjuda vidare med maximum. Efter 3 ♣ och 3 ♦ tar han sikte på 3 NT medan 3 ♥ och 3 ♠ tar sikte mot utgång i högfärg.

Vill du träna
budgivning?
Fråga din
bridgelärare
efter "bjud mer
och bättre"

FÖRSTA SPECIALAREN

2 ♣ är ett specialbud efter 1 NT. Det frågar 1 NT-öppnaren om han har fyra hjärter eller fyra spader. Öppnaren svarar:

- 2 ♦ = inte fyra hjärter eller fyra spader
- 2 ♥ = fyra hjärter men ej fyra spader
- 2 ♠ = fyra spader men ej fyra hjärter
- 2 NT = fyra hjärter och fyra spader

Efter det att öppnaren svarat så fortsätter svararen att beskriva sin hand. Om svararen bjuder ny färg på 3-läget så är det krav till utgång med minst fem kort i färgen. Bud i öppnarens färg på 3-läget är inuit till utgång: "Vi kan ha 25 poäng ihop. Bjud utgång med en bra 1 NT-öppning".

Exempel

- | | |
|------|--|
| 1 NT | 2 ♣ |
| 2 ♥ | 3 ♥ = 8-9 poäng med minst fyra hjärter |

- 1 NT - 2 ♣ - 2 ♦
- 2 ♥ = 8-9 med minst 5 hjärter
- 2 ♠ = 8-9 med minst 5 spader
- 2 NT = 8-9
- 3 ♣/♦ = Krav till utgång med minst femkortsfärg (minst 10 poäng)
- 3 ♥/♠ = Krav till utgång med minst femkortsfärg (minst 10 poäng)
- 3 NT = slutbud

Som du ser så visar 2 NT här samma sak som direkta 2 NT (1 NT - 2 NT). Skillnaden är att här har svarshanden fyra kort i antingen hjärter eller spader (eller båda). 1 NT - 2 NT förnekar fyrkorts hjärter eller spader.

- 1 NT - 2 ♣ - 2 ♥
- 2 ♠ = 8-9 med 5 spader
- 2 NT = 8-9 (detta lovar alltså fyra spader)
- 3 ♣/♦ = Krav till utgång med minst femkortsfärg
- 3 ♥ = 8-9 med minst fyra hjärter
- 3 ♠ = Krav till utgång med minst fem spader
- 3 NT = slutbud

SPECIALARE



- 1 NT - 2 ♣ - 2 ♠
- 2 NT = 8-9 (detta lovar alltså minst fyra hjärter)
- 3 ♣/♦ = Krav till utgång med minst femkortsfärg
- 3 ♥ = Krav till utgång med minst fem hjärter
- 3 ♠ = 8-9 med minst fyra spader

- 1 NT - 2 ♣ - 2 NT
- 3 ♣/♦ = Krav till utgång med minst femkortsfärg
- 3 ♥/♠ = 8-9 med minst fyrekortsfärg

OM VI SKA RIKTIGT HÖGT

På 6- och 7-läget finns det extrapoäng att tjäna. För att klara av detta behöver vi dock 32 och 36 poäng tillsammans. Det blir alltså inte så mycket över till motståndarna. 6- och 7-läges kontrakt kallas av bridgespelare för lillslam och storslam.

Ibland ser du tillräckligt med poäng för att bjuda slam och då kan det vara bra att veta hur många ess partnern har. Detta kan du kolla med ett specialbud.

4 NT är alltid essfråga dvs frågar hur många ess partnern har. Så här svarar du:

- 5 ♣ = 0 eller 4 ess
- 5 ♦ = 1 ess
- 5 ♥ = 2 ess
- 5 ♠ = 3 ess

Efter det att essen är klara kan du gå vidare och fråga efter kungar med 5 NT. OBS! Om du frågar efter kungarna så lovar du alla essen!

- 6 ♣ = 0 eller 4 kungar
- 6 ♦ = 1 kung
- 6 ♥ = 2 kungar
- 6 ♠ = 3 kungar

MOTSTÅNDARNA VINNER FÖRE

Inkliv

Bara för att motståndarna öppnat budgivningningen så betyder det inte att vi behöver passa. Vi kan bjuda vår längsta färg. Vad vi behöver är 10-16 poäng och minst 5 kort i färgen. Om vi kliver in på 2-läget så bör färgen vara bra eller på 6 kort.

I budgivningningen handlar det oftast om vem som bjuder först. Du kanske bara har en chans!

Om vi inte har någon färg på minst 5 kort?

Då kan vi dubbla. Det är svårt att straffa motståndarna på 1-läget så därför låter vi dubbelt ha en speciell betydelse här. Det visar en egen öppningshand med minst 3 kort i alla objudna färger. Partnern väljer sedan bland dessa. Har han bra kort kan han hoppa och på så sätt invitera till utgång. Efter det att partnern valt en färg så kan dubblaren bjuda en ny färg. Det lovar då minst 5 kort i färgen och minst 17 poäng. Med mindre hade vi klivit in direkt.

Om du kliver in med 1 NT så visar det precis samma som öppningsbudet dvs 15-17 och en jämn hand. Du bör även kunna stoppa öppningsfärgen (du ska ha gubbar, gumma eller esset) så att de inte kan ta en massa stick där.



Om man bjuder riktigt högt får man duktigt med bonus. Se sidan 7

TA FLER STICK

Som spelförare: Gör upp en spelplan!

Räkna alltid dina säkra stick innan du spelar på från bordet i stick ett. Om du spelar 3 NT och har 6 säkra stick så måste du själv skapa 3. Hur ska det gå till och vilken färg ska du börja att spela. I förra numret pratade vi om att godspela färger. Här är det rätt att använda sig av detta.

Som försvarare: Använd markeringar!

Vi kan genom att lägga våra kort i en speciell ordning tala om hurvida färger är bra eller dåliga. Regeln är den att ett lågt kort säger att vi har bra i färgen och ett onödigt högt att vi har dåligt. Exempel:

Partnern spelar ut ett ess och vi har:

D 8 2

Eftersom vi har damen så vill vi gärna att partnern fortsätter och vi lägger då tvåan som säger: "Jag har bra kort i den här färgen".

Säg att vi istället har:

8 3 2

Ett duktigt samspelt par har många poäng att tjäna om man kan sina markeringar. Hur markerar du?



Nu är vi inte alls lika nöjda och lägger därför 8:an för att tala om för partnern att vi har dåligt.

Detta kan du även använda när du ska saka. Då för att berätta för partnern vilken färg han ska spela eller inte spela när han kommer in.

UTSPÅL

Här gäller samma sak som när vi markerar. Ett lågt kort visar en bra färg och ett högt kort visar en dålig färg. Om motståndarna spelar utan trumf spelar vi normalt ut den färg som kan ge flest stick vilket oftast är den längsta.

Om motståndarna har trumf så kan vi ibland spela ut det högsta kortet i vår kortast färg för att eventuellt kunna få använda trumf.

Om du spelar ut en honnör (Ess, kung, dam eller knekt) lovar du kortet under också. T.ex. spaderdam lovar även spaderknekt.

Arvids tipsskola

Utifrån det vi här har beskrivit så finns det en mängd mer eller mindre vanliga knep som bridgespelare använder. Vi kommer här att kortfattat ta upp en del av dem.

STENBERGS 2 NT

(ENDAST VID TRUMFSTÖD I HÖGFÄRG)

Om man som partner direkt bjuder utgång på ett öppningsbud på 1-läget så kan partnern få problem om han ska fortsätta mot slam eller inte. Varför då?

Efter budgivningen 1♥ - 4♥ kan den som bjöd 4 hjärter ha allt mellan 12-17 poäng.

När vi vet att vi ska till utgång så visar

hopp till utgång dåliga kort. Med bättre kort bjuder vi bud som vi tror beskriver handen och vi visar på samma gång bättre än minimum. Med minimum menas här 13-14 poäng. Med bättre kort får vi inte hoppa till 4♥/♠.

Nu vet svararen mer om öppningshanden och kan lättare ta ställning till slam.

1♥ - 2NT visar alltså minst fyra hjärter och är krav till utgång. Observera att detta tips bara gäller för högfärg.

Terroristbud

Att betala ut -50 till motståndarna i 2[©] med en straff kan verka dåligt. Men om motståndarna på samma bricka gör 4[™] och alltså hade 420 poäng inom räckhåll så är -50 inte så dåligt. Det är till och med riktigt bra.

När vi lyckats hålla nere förlusten på detta sätt kallas det för att vi "offrat oss". Vi har tagit ett mindre minusresultat för att undvika ett större.

Det finns bridgebud som har som första mål att lyckas med detta. De kallas för spärrbud och är till för att försvåra budgivningen för motståndarna och låta dem gissa.

Vi har hittills inte diskuterat vad ett öppningsbud på 3-läget skulle betyda men jag ska nu ge ett exempel. Titta på handen till höger på sidan 15. Vad skulle du öppna med? Öppna? Jag har ju bara 6 poäng!

3 klöver skulle jag starta med!

Japp. Om du kör igång med ett bud på 3-läget så visar det under öppning, men du har en ruskig massa trumf. I 3 klöver bör vi kunna få åtminstone 6 stick, och fler lär det inte bli om partnern är helt utan poäng. Fördelen med 3 klöver är då att motståndarna

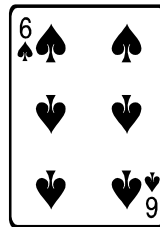
antagligen gör slam fast vårt öppningsbud har försvarat deras budgivning avsevärt.

NYA ÖPPNINGSBUD PÅ 2-LÄGET.

2 ♣ visar minst 20 poäng dock inte 20-21 och jämn hand

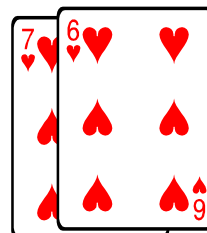
2 ♦/♥/♠ visar 8-12 och 6-korts färg

2 sang visar 20-21 poäng och en jämn hand



Efter 2 klöver påminner budgivningen rätt mycket den på 1-läget. Svaret 2 ruter visar dock 0-5 poäng eftersom 2 klöver är krav och på krav måste vi alltid bjuda! Övriga bud är naturliga, 2♥/♠ minst 4-kort, 3♣/♦ minst 5-kort och 2 sang är naturligt med minst 6 poäng.

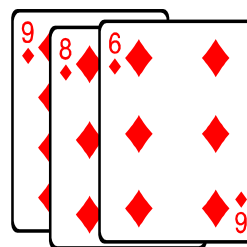
Om öppnaren efter 2 klöver återkommer med 2 sang (lägsta sangbud) visar det 22-24 och jämn hand medan 3 sang (hopp) visar 25-27 poäng.



DAGS ATT BÖRJA TÄVLA

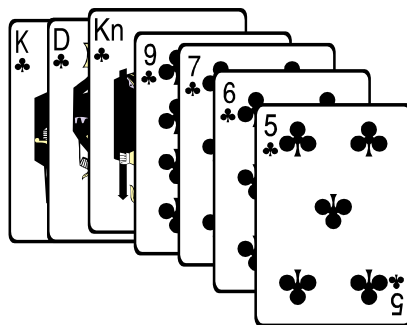
När du spelar tävling får du inte hålla dina knep hemliga för motståndarna. De kan hela tiden fråga vad er budgivning betyder och du bör dessutom ha en kortfattad beskrivning med dig. Detta kallas för systemdeklaration och en sådan kan du få på din klubb.

Din systemdeklaration hittar du på baksidan. (Fast den som finns på klubben är lite mindre sexig.)



NÄR DU TÄVLAR

Var alltid schysst mot motståndare och partner. Även om vi vill vinna så spelar vi i första hand för att det är kul. I början kommer det antagligen inte att gå så bra, men det tar tid att bli duktig. Lyssna på de mer erfarna spelarna och lär. Och framförallt: Ge inte upp!



Är det så här det känns i huvudet nu? Normalt tar det 2 terminer att gå igenom ett liknande material. Men nu ska vi spela inte lära oss att spela, det kan vi ju redan!
HOAH!!!



Namn:

1 NT
2 NT

13-17
20-21

13-19, minst fyra
13-19, minst fyra
13-19, minst fyra
13-19, minst fyra

1 ♣
1 ♦
1 ♥
1 ♠

20+, alla fördelningar

8-12, minst sex
8-12, minst sex
8-12, minst sex

2 ♣
2 ♦
2 ♥
2 ♠

8-12, minst sju
8-12, minst sju
8-12, minst sju
8-12, minst sju

3 ♣
3 ♦
3 ♥
3 ♠

SLAM- KONVENTIONER

Blackwood 4 ess

ÖVRIGA KONVENTIONER

Upplysningsdubblingar t.o.m. 2 spader

FÖRSVARS- KONVENTIONER

1 NT
Hoppinkliv
Mot 1 NT
15-17
Svagt
Naturligt

UTSPEL/MARKERING

Attityd /Schneider

EN LITEN LITTERATUR- HÄNVISNING

STEGET(T)

Är SBF:s korta kursvariant för dem som bara vill lära sig de enkla grunderna i spelet och kanske spela hemma eller enklare tävlingsbridge på någon klubb.

TRAPPAN

Den traditionella grundkursen, du har gått en snabbare variant med de båda blaskor du läst med i Trappan finns betydligt mera tips och idéer om budgivning och spelteknik

HISSEN

Är fortsättningskursen efter Trappan, här lär man sig mera om överföring efter sangöppning, utspelstrix, upplysningsdubblingar och lite annat smått och gätt

RAKETEN

Är det sista kurssteget i Sveriges Bridgeförbunds kurspaket. Den innehåller bara mera avancerad spelteknik och rekommenderas.

MODERN STANDARD 1-4

En hel serie av tegelstenar för den som vill lära sig mera om hur man bedriver en mera naturlig budgivning a lå svensk filosofi.

BRIDGE PÅ LÄTT SÄTT

En gammal klassisk nybörjarbok som kanske inte innehåller dagens alla moderna tips men kan ändå vara värd att glutta i.

LAGBRIDGE MED LAWRENCE

Är precis vad som titeln antyder, mera spelträning i lagform...

BRIDGEFINALEN - KELSEY

En rolig bok där man blir tvingad att spela rätt i en tävling eller se sig som förlorare...

Alla böcker finns att beställa på [www . bridgefederation.se](http://www.bridgefederation.se) – besök där Svenska Bridgeförlaget.