

Spill bridge 3

Kapittel 9

Spilleføring i trumfkontrakter



Spilleføring i trumfkontrakter

- Spillefører skal alltid planlegge spillet når blindemann er lagt opp
- Første spørsmål blir;
 - skal trumfen tas ut eller
 - skal det stjeles
- Hovedregelen er å ta ut trumfen så snart som mulig



Argumenter for ikke å trumfe ut

- Det er ikke nok sikre stikk
- Stjeling på den korte trumfhånden gir ekstra stikk

Eksempel:

E K D kn 10 9 5 2

Du har fem sikre trumfstikk.

Tar du ut trumfen, får du bare fem stikk.

Hvis du kan bruke en eller flere trumfer på den korte hånden, gir det ekstra stikk.

Argumenter for ikke å trumfe ut

- Trumfen trenges for overgang mellom hendene
I denne situasjonen kan det være nødvendig å godspille en sidefarge før uttrumfing foretas.
- Trumfen må benyttes for å stoppe en farlig farge
Om motspillerne har en sterk farlig farge og de må slippes inn, er det selvfølgelig viktig å ha igjen trumf i det kritiske øyeblikket når de kommer inn.
- En taper må tas hånd om først
Hvis du har 4-4 i trumf, og det viser seg at trumfen sitter 4-1 hos motparten, kan det være nødvendig å vente med uttrumfingen til du har fått trumfet en taper eller godspilt en sidefarge.
Tar du først ut motpartens trumfer, blir jo resten av spillet et grandspill!

Spilleføring i trumfkontrakter

- Når du planlegger spillet
 - ✓ Tell sikre stikk og stikk som kan godspilles
 - ✓ Tell tapere
- Om summen av sikre stikk og tapere er mindre enn 13, behøver du trumf til å stjele deg ekstrastikk



Spilleføring i trumfkontrakter

Eksempel 1

♠ K 10 2

♥ 9 6 5 4

♦ 2

♣ K D kn 9 2

♠ E D kn 4 3

♥ 8 7

♦ 10 4 3

♣ E 10 3

Kontrakten er 4♠ hos Øst.

Syd spiller ut ♥ Konge og fortsetter fargen etter styrkekast fra Nord.
Nord stikker med ♥ Ess og skifter til ♣ 7.

Spilleplan?

Ta ut trumfen!

Man kunne kanskje tenke at det kan være smart å trumfe ruter på den korte trumfhånden, men Øst har 10 sikre stikk og 3 tapere (sum = 13) og trenger ikke ekstra stikk fra trumfen.

Spilleføring i trumfkontrakter

Eksempel 2

♠ 2	♠ E 10 3
♥ K 10 5	♥ E D kn 9 8 7
♦ 7 6 5 4	♦ 9 3
♣ E kn 4 3 2	♣ 8 5

Kontrakten er 4♥ hos Øst.

Syd spiller ut ♦ Konge. Nord legger styrke, og motspillerne fortsetter med to runder ruter til. Den tredje stjeler Øst.

Spilleplan?



Spilleføring i trumfkontrakter

Eksempel 2 - løsning

♠ 2

♥ K 10 5

♦ 7 6 5 4

♣ E kn 4 3 2

♠ E 10 3

♥ E D kn 9 8 7

♦ 9 3

♣ 8 5

Kontrakten er 4♥ hos Øst.

Hvis spillefører tar ut trumfen, får hun 6 hjerterstikk, ett sparstikk og ett kløverstikk – totalt 8 stikk; dvs. 2 bet.

Det er umiddelbart bare 3 tapere, men kun 8 stikk. Summen blir 11; spillefører må få tak i de to manglende stikkene ved hjelp av trumfen.

Løsningen er å ikke trumfe ut, men trumfe ♠ 3 og 10 på den korte trumfhånden. Etter å ha trumfet i stikk 3, stjeles en spar på bordet. Gå hjem i hjerter og trumf den siste sparen. Ta for ♣ Ess, og gi bort et kløverstikk.

Nå har hun bare stående trumf igjen, og får sine 10 stikk.

Spilleføring i trumfkontrakter

Eksempel 3

♠ 5 4

♥ K D 10 4

♦ E K 10 5 4

♣ 3 2

♠ E kn

♥ kn 9 8 7 2

♦ D kn 6

♣ E K D

Kontrakten er 6♥ hos Øst, og Syd spiller ut ♠ Konge.

Spilleplan?

- IKKE ta ut trumfen.
- Du trenger ingen ekstrastikk fra trumfen da du har nok stikk i sidefargene.
- ♠ Men du har to tapere og du må få vekk spartaperen før trumfen tas ut. Spill kløver og kast en spar hos blindemann. Deretter kan du ta ut trumfen og motspillerne får bare for trumfesset.

Spilleføring i trumfkontrakter

Eksempel 4

♠ D 10

♥ 5 4

♦ kn 8 7 5 4

♣ D 7 3 2

♠ E K kn 9 8 7

♥ E K 2

♦ 10 2

♣ kn 4

Kontrakten er 3♠ hos Øst, og Syd spiller ut liten trumf.

Spilleplan?

- Spillefører ser fire opplagte tapere i minorfargene.
- Hvis spillefører tar ut trumfen, blir det også en hjertertaper.
- Derfor tas Ess, Konge og liten ♥ til trumf før uttrumfing.

Mer avanserte spilleteknikker

- **Krysstjeling**

Du forsøker å få så mange stikk som mulig ved å stjele fram og tilbake.

Du må *først* ta dine sikre stikk i sidefargene.

Ellers kan du risikere at motspillerne får saket sine kort i en sidefarge, og kan stjele når du senere forsøker å ta det som i utgangspunktet var et sikkert stikk.



Mer avanserte spilleteknikker

- Beholde kontrollen

Dette illustreres best ved et eksempel:

♠ 10 3 2

♥ 7 3 2

♦ E 7 5

♣ K D 10 4

♠ 7 6 5 4

♥ E K kn 10 6

♦ D 10

♣ 7 2

♠ 9 8

♥ D 9 8 4

♦ K kn 9 6 3

♣ 6 3

♠ E K D kn

♥ 5

♦ 8 4 2

♣ E kn 9 8 5

N/S er i 4♠, og Vest starter med to høye hjerter.

Spilleplan?

Mer avanserte spilleteknikker

- **Beholde kontrollen**

Løsningen:

N/S har 10 toppstikk. Men hva om trumfen sitter 4-2 (mer sannsynlig enn 3-3)?

Stjeler du i andre hjerterrunde, er det en risiko for at en motspiller blir lenger i trumf enn deg.

Men du kan beholde kontrollen ved å sake en rutertaper i andre stikk. Om det fortsettes i hjerter, saker du en ruter igjen.

En fjerde hjerter kan stjeles med ♠ 10, og spillefører har full kontroll.

Mer avanserte spilleteknikker

- **Spill mot dobbeltrenons**

Dersom en motspiller tvinges til å spille mot dobbeltrenons, kan du stjele på ene hånden og kaste taper fra den andre.

♠ --	♠ 8	♠ --
♥ D	♥ 10 3	♥ --
♦ --	♦ --	♦ --
♣ 6 4 2	♣ D	♣ K 10 5 3

Spar er trumf, og du som spillefører i Syd er inne på hånden.

Det ser ut som du har to tapere;

♥ D og ♣ K.

Kan du unngå en av taperne?

♠ kn 10
♥ 2
♦ --
♣ 7

Om du nå spiller ♣ 7, kommer Øst inn og har bare kløver å spille. Du kaster en hjertertaper i Syd, og stjeler i Nord.

Resten er ditt!

Avanserte spilleteknikker

- Andre avanserte spilleteknikker er bl.a.
 - ✓ Innspill
 - ✓ Skvis
 - ✓ Reverse dummy

Men disse teknikkene behandler vi ikke i Spill bridge 3.

