Trumf

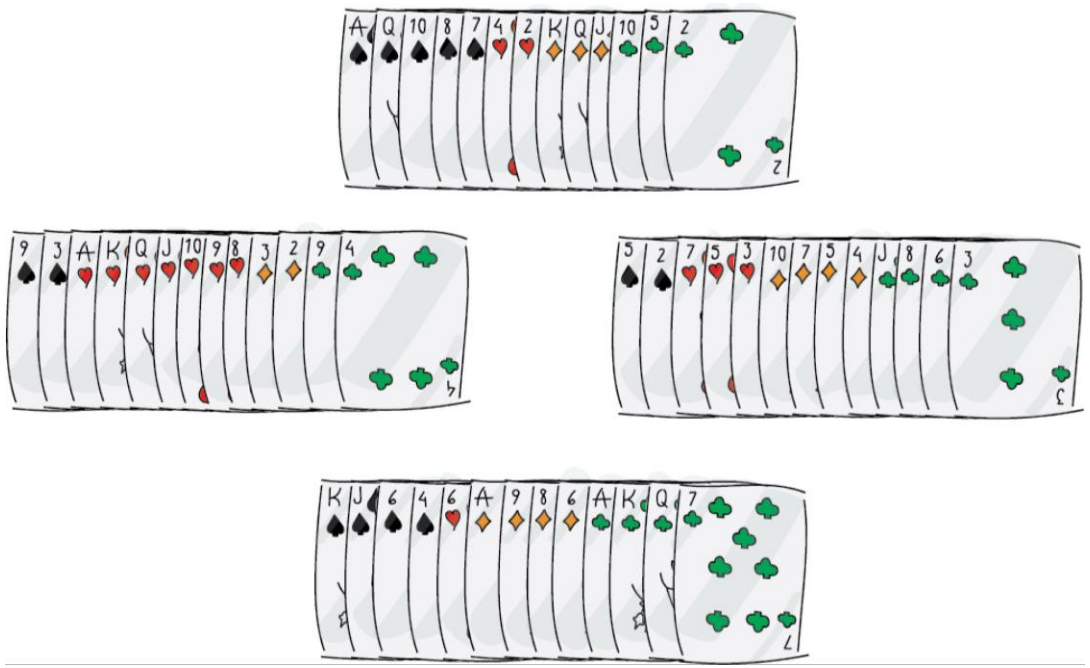
Kapittel 3 - Lær Bridge

Del 1 av 2

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

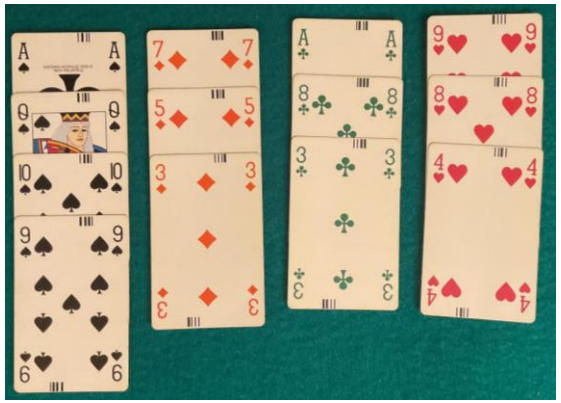
Superfargen - trumf

- En trumf slår alle andre kort
  - Bortsett fra en høyere trumf
- Vi må fortsatt følge farge om vi kan
- Nå kan vi også vinne stikket om vi ikke følger farge
- Hvis noen spiller en trumf må alle legge trumf



Hvordan velge trumf?

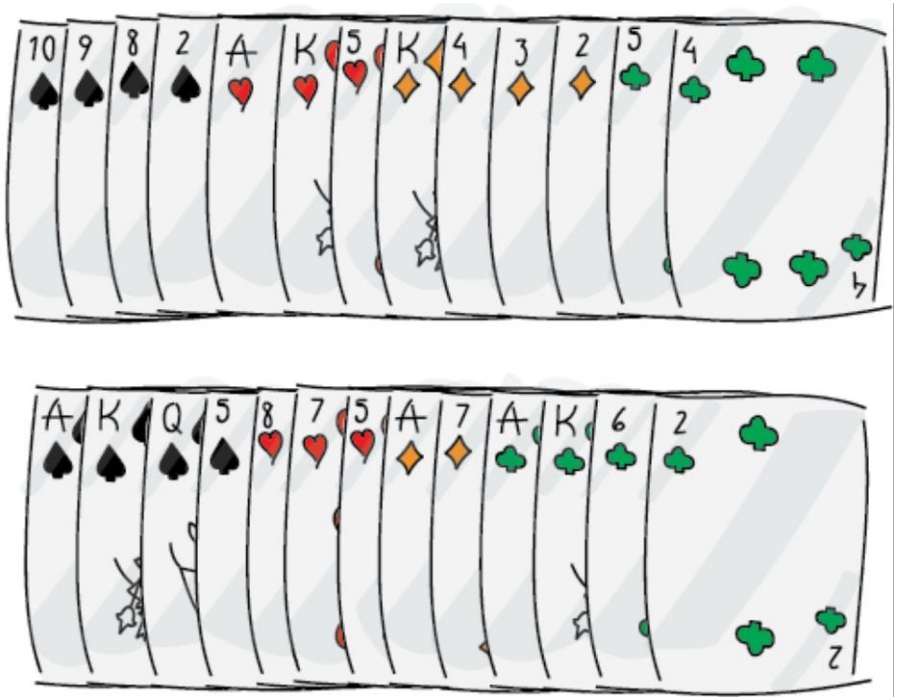
- Trumf velges vanligvis i meldingene, men i dag gjør vi det litt annerledes
- Det paret med flest honnørpoeng velger trumf
- Må ha tilpass (**minst 8 kort**) for å velge trumf
  - Uten tilpass spiller vi uten trumf – dette kalles grand (NT)
- Spillefører spør blindemann hvor mange kort de har i fargen
  - Det er ikke lov å spørre om hvilke kort eller hvor gode fargene er
- Så forteller spillefører hva som er trumf eller om man spiller grand
- Vi sjekker stikktrappa og personen foran blindemann spiller ut
- Trumfen skal ligge lengst til høyre hos blindemann



Spar som trumf

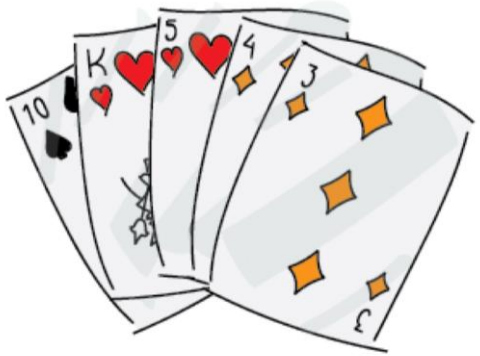
Tips i trumfspill

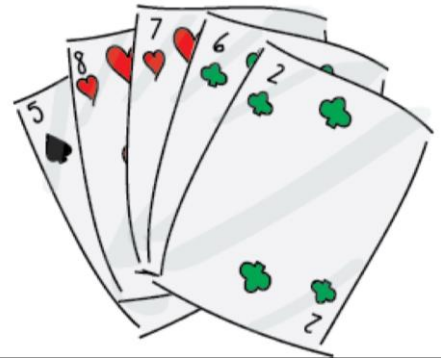
- Det er ofte lurt å ta ut trumfen til motparten
  - Altså passe på at motparten er tom for trumf
  - Da er det viktig å telle hvor mange trumf som går
- Når motparten er tom for trumf slutter vi å spille trumf
- Gjenværende trumf kan brukes til å trumfe/stjele



Tips i trumfspill

- Det er ofte lurt å ta ut trumfen til motparten
  - Altså passe på at motparten er tom for trumf
  - Da er det viktig å telle hvor mange trumf som går
- Når motparten er tom for trumf slutter vi å spille trumf
- Gjenværende trumf kan brukes til å trumfe/stjele





Trumfpoeng og kontrakter

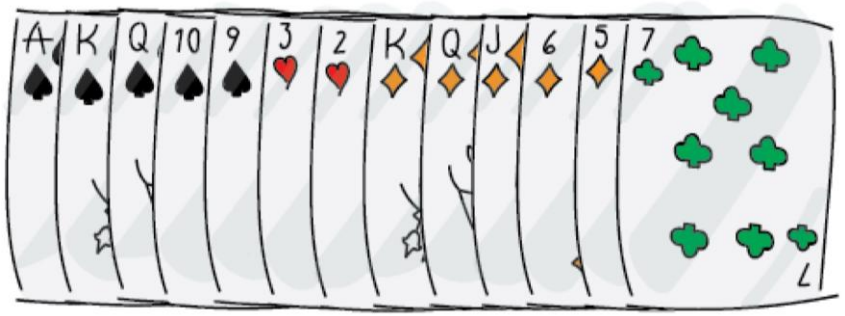
Kapittel 3 - Lær Bridge

Del 2 av 2

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

Trumfpoeng

- Når vi spiller med trumf kan også kortfarger være verdt mye
- Kortfarger regnes som dobbelton (2), singelton (1) og renons (0)
- Hvis vi finner tilpass med makker kan vi telle trumfpoeng
  - **1 tp** for dobbelton
  - **2 tp** for singelton
  - **3 tp** for renons
- Dette kan vi legge sammen med honnørpoengene våre og få honnørtrumfpoeng
- Vi bruker honnørtrumfpoeng (htp) i stikktrappa



Tips for motspill når vi spiller med trumf

- Spill ut en singelton mot trumfkontrakt
  - Hvis makker har esset eller kommer inn før de har tatt ut trumfen kan vi få stjeling
- Legg styrke med dobbelton om makker spiller ut esset
  - Når makker spiller ut esset lover hen kongen
  - Makker kan derfor ta for kongen og så spille en ny, og gi oss stjeling

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

Kontrakt

- Kontrakten forteller antall stikk og trumffargen
- Akkurat som i stikktrappa er kontraktene fra 1- til 7-trinnet
  - Vi må plusse på 6 for å finne antall stikk
- Vi kommer fram til kontrakten i meldingene – mer i de følgende kapitlene

Bonusnivå

- De forskjellige kontraktene gir forskjellige poeng
- Vi får ekstra bonus om vi melder høyt og klarer kontrakten
- Det er tre bonusnivåer
- Utgang
  - 3NT – 9 stikk
  - 4♥ og 4♠ (major) – 10 stikk
  - 5♣ og 5♦ (minor) – 11 stikk
- Det hjelper ikke å melde en høyere kontrakt om man ikke når et nytt bonusnivå
- Lilleslem – 6♣♦♥♠NT – 12 stikk
- Storeslem – 7♣♦♥♠NT – 13 stikk (alle)
- Kontraktene før bonusnivåene heter delkontrakt