

## ELEMENTÆR SPILFØRING I TRUMF-KONTRAKTER

I en trumf-kontrakt kan du gå frem på følgende måde, når du vil lave en spilleplan:

1. Du gør dig klart, hvor mange stik du kan tillade dig at afgive til modparten for at du stadig vinder din kontrakt. Disse stik kaldes tabere.
2. Du tæller dine tabere. Ved optælling af tabere tager du udgangspunkt i håndens kort, men medregner bordets honnørkort ved dækning af håndens eventuelle tabere. Først kigger du på trumffarven, og anslår hvor mange stik du kan risikere at tabe. Du må ikke kun tælle helt sikre tabere, men også mulige tabere. Dog skal du i første omgang glemme at modspilssitsen i få tilfælde kan være helt forpestet. Når du har anslået antallet af tabere i trumffarven, gennemgår du hver eneste sidefarve for eventuelle tabere. Du kan ikke have flere tabere i en sidefarve end dennes længde på hånden. Derimod må du ikke indregne trumfninger på bordet når du tæller tabere i sidefarverne. Når du har været igennem alle sidefarver kan du anslå summen af tabere i din kontrakt.
3. Hvis summen af dine anslåede tabere er mindre end antallet af tabere du kan tillade for at vinde din kontrakt, er du på den grønne gren og din kontrakt er hjemme, hvis du husker at trække modpartens trumfer. Har du derimod flere tabere end du kan tillade dig, skal du arbejde!
4. Der findes i princippet 2 arbejdsmetoder i trumf-kontrakter. Den første arbejdsmetode er identisk med fremgangsmåden i sans-kontrakter. Hvis du har for mange tabere prøver du at finde ekstrastik i form af eksempelvis knibninger og langfarvestik. En hyppig måde at slippe af med tabere er, at kaste tabere i en sidefarve på ekstrastik i en anden sidefarve.
5. Den anden arbejdsmetode forekommer ikke i sans-kontrakter. Den består nemlig i at aftrumfe sine tabere på bordet og derved slippe af med disse. Hvis denne metode indgår i spilleplanen, skal du passe på med at trække trumf.

## Eksempel:

♠ B732  
♥ 4  
♦ E643  
♣ KD76

♠ 8	√ <sup>N</sup> ∩	♠ D109
♥ B9832	∩ <sub>s</sub> ∩	♥ D1076
♦ KD1098		♦ B7
♣ 84		♣ 10952

♠ EK654  
♥ EK5  
♦ 52  
♣ EB3

S	N
1♠	4♠
6♠	

Vest spiller ♦Konge ud. Du lægger spilleplan på følgende måde, idet du højst må få 1 taber:

## Taberoptælling:

I *trumffarven* kan du være heldig at slippe med 0 tabere, hvis farven sidder 2-2 imod. Hvis farven som her sidder 3-1 imod vil du få 3 tabere. Hvis farven sidder 4-0 imod har du 2 tabere, men undlad at spekulere på dette, da kontrakten så er chanceløs. Du regner med 1 taber i trumf. I *hjerter* har du 1 taber, da ♥5 ikke er stikgivende. I *ruder* har du ligeledes 1 taber. Bordets ♦Es dækker håndens ♦5, men der ingen honnør, der dækker håndens ♦5. I *klør* har du ingen tabere, da du råder over samtlige honnører.

**Sum af tabere:** Du har 3 tabere, hvilket er 2 for mange.

## Elimination af tabere - ekstrastik.

Taberen i *trumf* kan du ikke slippe udenom, eftersom trumferne aktuelt sidder 3-1. Taberen i *hjerter* kan trumfes på bordet. Det gør ikke noget at trække trumf først i dette tilfælde, da du har rigeligt med trumfer på bordet. Taberen i *ruder* kan smides på det ekstrastik, der ligger på bordet i klør.

## Spilleplan:

Udspillet stikkes med ♦ Es. De 2 store spar trækkes, og det erkendes, at her er ikke noget held. Der er 1 taber. Der må ikke trækkes en yderligere runde, da modparten så kan indkassere 1 ruderstik. Derefter spilles 4 gange klør med afkast af håndens ♦5. Det er heldigt, at Øst skal bekende hele tiden, så han ikke kan trumfe sig ind og indkassere ruderstikket. Læg mærke til, at vest ville have trumfet tredje gang klør med sin lille trumf, hvis du havde undladt at trække trumf. Efter klørstikkene trækkes ♥ Es, og ♥5 trumfes. Du er sluppet af med 2 af dine mulige tabere, og kontrakten vindes, eftersom der kun afleveres stik til ♠ Dame.

## GENERELLE TIPS I TRUMFKONTRAKTER

### **Træk modpartens trumfer.**

Den generelle tommelfingerregel er, at du hurtigst muligt skal trække modpartens trumfer, så de ikke får lov til at trumfe dine stik i sidefarverne.

### **Undlad at trække mestertrumfen.**

Hvis modparten har én trumf tilbage, og denne er den største, så skal du lade den sidde. Det gør ikke noget at modparten trumfer et sidefarvestik med et i forvejen sikkert stik. Grunden til at trække trumf er at undgå, at modparten uberettiget får stik på små trumfer.

### **Undgå trumftrækning hvis hånden har en tabsgivende sidefarve, som er længere end den samme sidefarve på bordet. Trumfninger på bordet skaber ekstra stik.**

Er dette tilfældet, ønsker du at slippe af med taberne ved trumfninger på bordet. Hvis du først trækker trumf, vil bordets trumfer være forsvundet, når sidefarvetaberne skal trumfes.

### **Undgå trumfninger på hånden.**

Hvis hånden har mindst 5-farve i trumf, skabes ikke ekstra stik ved at trumfe bordets tabere. Du opnår blot at miste kontrollen med spillet.

### **Bevar kontrollen over trumffarven.**

Ud over at opnå trumfninger på bordet kan der være en anden mulig årsag til at undlade trumftrækning. Det er i de tilfælde, hvor der efter endt trumftrækning vil være så meget arbejde med at rejse en sidefarve, at de resterende trumfer ikke kan modstå fjendens angreb i en tredje farve. I de tilfælde skal man rejse sidefarven før trumftrækningen.