

SPILFØRING I TRUMF

A. FORDELE VED EN TRUMFFARVE:

I de fleste spil vil man forsøge at finde en trumffarve. Det gør, at man har mere kontrol over spillet, for selv det mindste kort i trumffarven kan stikke alle kortene i de andre farver. Det er en stor fordel, når der er en farve, man ikke har styr på:

		♠ E D 9 6	
		♥ K D 4	
		♦ 8 7 3	
		♣ K 7 4	
♠ 10 4	N	♠ 7 3	
♥ 7 6 5		♥ B 10 9 2	
♦ K D 10 9 5	V Ø	♦ E B 6 4	
♣ 9 8 2	S	♣ 10 6 5	
		♠ K B 8 5 2	
		♥ E 8 3	
		♦ 2	
		♣ E D B 4	

Hvis syd spiller en sanskontrakt, kan Ø-V tage fem ruderstik, før syd kan komme ind i spillet. Det bliver således kun til otte stik! Men det går bedre, hvis N-S spiller med spar som trumf.

Vest spiller ♦K ud, hvor syd skal bekende med ♦2, men næste ruder kan syd **trumfe** med ♠2.

Spilfører tager nu de udesiddende trumfer med ♠E og ♠K og får resten af stikkene. Noget bedre end de otte stik i en sanskontrakt!

Her kommer nogle udsagn, som er værd at skrive sig bag øret!

Det er vigtigt at tælle de udesiddende trumfer og have styr på, hvor mange der er tilbage!

Ved lige trumflængde får man ekstra stik ved at tage trumfninger på de ene hånd!

Trumfninger på den lange trumfhånd giver sjældent ekstra stik!

Trumfninger på den korte trumfhånd giver ekstra stik!

PLANLÆGNING AF SPILLET:

Som spilfører i en trumfkontrakt bør du stille dig selv disse spørgsmål:

1. **Hvad er der af sikre tabere og mulige tabere?**
2. **Hvor skal stikkene komme fra? Sidefarver eller trumfninger?**
3. **Skal jeg trække trumf eller ej?**

Prøv at sætte dig i syds stol og læg en spilleplan i disse to spil. Skriv gerne ned.

1. ♠ E 6 4
 ♥ 7 4
 ♦ E K 6 5
 ♣ 8 7 4 3

N

S

♠ K D B 7 5
♥ K 9 2
♦ 4 3
♣ E K 5

Kontrakt: 4♠ i syd
Udspil: ♦2

2. ♠ K 7 5
 ♥ K 9 2
 ♦ K 9 6 4 3
 ♣ 9 8

N

S

♠ E 4 2
♥ E D B 7 5 3
♦ E 7
♣ E D

Kontrakt: 6♥ i syd
Udspil: ♠B

Svarene får du særskilt – vent med at kikke.