

## Godspela en färg

**Skrivet av** Margareta Andersson BK Allians

Att godspela betyder att försöka få så många stick som möjligt i en färg. Det betyder att om man har en långfärg 4-, 5- eller 6-kortsfärg skall man försöka få stick för hackorna genom att driva ut motståndarnas högre kort. Att godspela en färg används både när du spelar NT och trumf. **Det är en mycket viktig teknik.**

### **Exempel 1** *Spelförare* EKD86 *Träkarl* 432

---

Du har 8 kort tillsammans med träkarlen. Motståndarna har 5 kort. Om motståndarnas kort sitter 3-2 tar du alla 5 sticken i färgen. Detta betyder att du godspelat hackorna 8:an och 6:an som tar stick. Sitter motståndarnas kort 4-1 med knekten/10:an/eller 9:an hos den som har 4 kort kommer du endast att få 4 spel.

### **Exempel 2** *Spelförare* EK763 *Träkarl* 98

---

Du har 7 kort tillsammans med träkarlen. Motståndarna har 6 kort, de kan t.ex. vara fördelade 3-3 eller 4-2 (kan sitta 5-1,6-0). Här kan man släppa första spelet till motståndarna. Och nästa gång du kommer in spelar du E och K. Sitter korten 3-3 hos motståndarna får du totalt 4 stick. Sitter korten 4-2 hos motståndarna får du totalt 2 eller 3 stick, beroende på hur de saknade högre korten sitter fördelade.

### **Exempel 3** *Spelförare* EKD3 *Träkarl* 765

---

Du har 7 kort tillsammans med träkarlen och det är 6 kort hos motståndarna. Har finns chans att du får 4 stick om korten sitter 3-3 hos motståndarna.

### **Exempel 4** *Spelförare* ED765 *Träkarl* kn102

---

Du har 8 kort tillsammans med träkarlen. Bland honnörerna saknar du bara kungen. Här kan du använda speltekniken "att maska" och försöka fånga kungen om den sitter före Esset. Börja med att spela knekten och spela 5:an om inte kungen spelas på. Får du för knekten fortsätter du med 10:an och spelar 6:an om inte kungen spelas på. Därefter 2:an och spelar damen och därefter Esset. Kungen bör komma på Esset om den inte spelats på tidigare. På detta sätt har du genom att maska/godspelat färgen och får troligen 5 stick i den.

### **Exempel 5** *Spelförare* EK872 *Träkarl* 65

---

Detta gäller ett trumfkontrakt och denna färg är din sidofärg. Här finns möjlighet att godspela färgen genom att använda trumfen. Du har 7 kort tillsammans med träkarlen. Om färgen sitter 3-3 hos motståndarna kan du få 5 stick i färgen. Vi förutsätter att du dragit ut trumfen och att du har en ingång till spelförarens hand. Du spelar E och K och kollar noga att motståndarna följer med i färgen. Därefter spelar du en hacka från spelförarens hand och stjälar med trumfen. Om motståndarna följer med i färgen har du godspelat 2 hackor som ger stick och där du dessutom kan saka två förlorare.

Kolla gärna nedanstående webbsida, där Albrecht Hollstein lär ut hur man godspelar färger i NT- kontrakt och trumfkontrakt

[www.albrecht-hollstein.de/Bridge/Bridge%20with%20AI.htm](http://www.albrecht-hollstein.de/Bridge/Bridge%20with%20AI.htm)