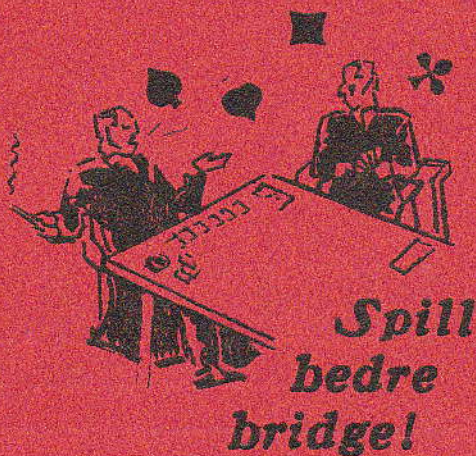


NORDISK

# BRIDGE

MAGASIN

---



*Spill  
bedre  
bridge!*

---

HEFTE 2

FEBRUAR 1932

Underholdende  
avvekslende  
lærerikt  
stilig



**HJEMMET**

**NORGES LEDENDE UKEBLAD**

NORDISK

BRIDGE

MAGASIN

3. Årg.

Februar 1932

Nr. 2

---

UTGITT AV: NORSK BRIDGE AKADEMI

Utkommer 1 gang månedlig, undtatt sommermånedene juni og juli.  
Årsabonnement kr. 6.00. Kontoret og eksped. Vettakollen, Oslo Tlf. 68175.  
Redaktør: Isak Nielsen, Tollbodgaten 11. Tlf. 26240.

---

MEDARBEIDERE:

*Kaptein Johs. Brun, Oslo*  
*Kontorsjef J. G. Helmer, Oslo*  
*Rektor A. Midsem, Aalesund*  
*Direktor N. M. Nielsen, Oslo*  
*Arkitekt M. Wagle, Oslo*  
*Ivar Andersson, Stockholm*

## Hvordan bli en god spiller?

av Kløvertø.

Nærværende artikkel gjør ikke krav på originalitet. Alt er sagt før, både en og to ganger, men det kan ikke skade — mange vil kanskje finne noget brukbart for sig.

En god spiller kan de fleste som har interesse for spillet bli, om ikke nettop toppspillere, ti det krever anlegg, som ikke alle har. De vanskeligste å få gode spillere av, er dem som intet vil lære, fordi de på forhånd vet alt mulig om bridge. Den ydmyghet som følger med en dypere inntrengen i spillet, er disse allvitende et uforståelig problem, de er fullbefarne og aner ikke at der aldri er nogen slutt i bridgen.

Det som er nødvendig for å lære, er først at man har interesse, og dernæst at man forstår at man har noget å lære. Og det nytter ikke å lære bare ved praksis. Det tar for lang tid, og det man skal lære går man glipp av fordi man ikke ser det. Man må gjøres opmerksom på generelle linjer og resonnementer, før man kan gjøre bruk av undta-

gelsene. Og dette kan best skje ved å studere lærebøker, og hvis man har anledning til det, undervisning hos gode lærere. Masser av spillere går i hvert eneste spill den slagne landevei, gjør sine ess og konger, langfarver og renonsstikk, uten å ane at i spillet lå skjult en vidunderlig chance. Og den nye spiller går forbi tingene, hvis han ikke er så heldig å ha en medspiller, der ser og dertil vil ha den umak å gjøre opmerksom på dem. Derfor betaler det sig å ofre litt tid på bøker og undervisning, delta i turneringer og en og annen gang ta for sig et problem eller en opgave.

Av stor betydning er å spille sammen med bedre spillere enn én selv er, og lytte til deres bemerkninger, såvidt mulig forsøke å finne ut av grunnlaget for deres meldinger og deres resonnementer under spillet. Ofte kan det ikke gjøres, mens man spiller, men man kan ta det for sig i enrum og gi sig tid til å tenke det skjedd igjennem. Og vil man gå så langt som til å spille med sig selv, gi kortene ut, melde de

fire hender, og spille sluttmeldingen igjennem, så har man et stort felt for studium. Mange vil da bl. a. lære, at de har en viss tendens til å overmelde sine kort.

En utmerket hjelp er å dyrke sin korthukommelse, en ting som kan skje på mange måter. Begynn med noen få kort på hver hånd, og etter noen tid vil man kunne huske alle 13 kort på de 4 hender etter en gangs gjennemsyn. Så begynner man å øve sig under spill ved å huske de kort som er gått, og etterhvert krever det mindre og mindre anstrengelse å være orientert over kortene.

Man bør ikke venne sig til å dømme etter resultatene, men lære sig til å anerkjenne et godt og et sporty spill, selv om det bringer nederlag. — En god melding er ikke mindre god fordi en ekstraordinær fordeling av kortene gir spilleren en bet. Den sletteste spiller kan en aften sitte i slikt hell, at han får et stort pluss, men hans spill løftes ikke derfor op til godt spill.

Man skal aldri skynte sig for meget, aldri jage av-

sted, hverken under meldinger eller spill. Litt tid har man lov til å bruke — og det bør man gjøre bruk av til å nytte en chance og overveie mulighetene. Man vil da virke rolig og sikker ved kortbordet og få renomé som en godt avbalansert spiller, hvad ikke er noget dårlig aktivum.

En ikke uvesentlig ting er å kunne bedømme medspillerne, deres svakheter og deres styrke. Likeoverfor en spiller som ikke vil overlate spillet er det meget lett og drive ham til overmelding av sine kort, og likeoverfor en engstelig spiller er det ofte enkelt nok selv å få spillet med bare en bet eller to udoblet utenfor faresonen, hvor motparten har en oplagt utgang.

Det sier sig selv at man må kjenne spillet regler, både for meldinger og spill, og man må kunne dem ordentlig. Halvviden er næsten værre enn ingen.

Glem ikke at kontraktbridge er et makkerskapsspill — å lytte til og forstå makkers tale under melding og spill, er et sikkert tegn på at man er på rette vei.

---

## Almindelige spill.

av Bob.

*Fortsatt fra forrige nummer.*

Men tilbake til selve spillet. I et spill hvor der var meldt lillemp i hjerter av Syd og doblet av Øst, gikk Syd en bet ved den måte han spilte sine trumfer på. At Østs dobling lå i trumfstyrke, fortalte kortene, idet motspillerne kun hadde et ess og forøvrig intet doblingsgrunnlag utenfor trumfstyrke. Blindemann var inne og hadde følgende hjerter:

Kn.x.x.x.

og Syd, spilleren, selv:

E.D.9.x.x.x.

og spilte en liten fra blindemann og tok finessen med damen. Da Vest var renons måtte Øst få et stikk for hjerter konge. At Blindemann burde spilt hjerter knegt kan vi vel være enige om — og han burde gjort det selv om han ikke, som i dette tilfelle, måtte anta at kongen satt hos Øst.

I et annet spill var sluttsituasjonen denne med blindemann inne:

Blindemann har:

♠ 9.4.

♦ Kn.9.x.

og spilleren selv:

♠ E.D.

♦ E.D.x.

Meldingen var 6 grand, doblet av Øst. Øst har ingen hjerter og ingen kløver, Vest har gjort 1 stikk for kløver dame. Begge de manglende konger sitter hos Øst, kan Syd regne med — men hvordan få alle de resterende stikk. Der er kun en mulighet, og det er at Øst har 2 ruter og 3 spar. Og da må man spille på den og spille liten ruter fra blindemann. Det viste sig at Øst hadde

♠ K.10.7.

♦ K.10.

og spilleren vilde fått sin lillemp ved å ta den eneste chance som var.

## Forcingsystemets tomelding.

Vi leste, herr redaktør, med stor interesse novemberheftets artikkel om tomeldingen, og spilte siste klubbaften etter de der optrukne linjer. Aftenen bød bare på en eneste åpningsmelding på 2, nemlig nedenfor beskrevne spill, der blev åpnet med 2 kløver. I dette tilfelle virket det, som De vil se, meget heldig, og her er spillet:

Syd hadde:

♠ E.K.x.

♥ x.

♦ E.x.x.

♣ E.D.Kn.x.x.x.

og sa, som nevnt, to kløver. Vest passet og Nord sa 2 grand. Øst passet, og nu sa Syd 3 kløver. Da denne melding kom til Nord efter at Vest igjen hadde passet, sa Nord p a s s. Nord hadde denne hånd:

♠ 10.x.x.x.  
♥ D.x.x.  
♦ 9.x.x.x.  
♣ x.x.

Syd fikk 3 kløver, men vilde gått flere beter — Sy-Nord var i faresonen — hadde spillet blitt 3 grand, idet Øst vilde åpnet med hjerter, hvor han hadde 6 kort. Vest hadde kløver konge.

4 x.

## Matchen Culbertson—Lenz.

Det resultat som matchen gav, var visstnok noget av en skuffelse for Culbertson. I troen på sitt system, har han ment å kunne skaffe et stort overskudd — et høit femsifret tall — som kunde sendes utover bridgeverdenen som r e k l a m e — men også utelukkende som reklame. Ti alle — også vi som i hovedsaken hyller hans system, og sikkerlig Culbertson selv — må vel innrømme at et pointsresultat, således som denne match var arrangert, ikke gir noget bevis for det ene

systems overlegenhet likeoverfor det annet. Da måtte den være utkjempet som duplikate match med et Culbertson-bord og et Lenz-bord under behørig kontroll og bedømmelse.

Forhåpentlig vil kampen gi oss nogen interessante spill. At ekspertene har avgitt meldinger, som både er til å gråte og le av, vet vi jo.

Morten Wagle.

## Spørsmål til leserne.

I en turnering forekom følgende trumffordeling:

*Spilleren:* K.8.5.3.2.      *Blindemann:* 10.9.7.6.4.

og diskusjonen gikk høit om hvordan trumfspillet burde vært lagt an. Av 100 spill med 5—5 i farven på to hender, vil i ca. 75 spill de 13 kort være fordelt

5—5—2—1

og i ca. 25 spill

5—5—3—0

Det er selvsagt at der må spilles fra blindemann, for det tilfelle at esset single sitter til høire for spilleren.

I det tilfelle som forelå blev dette gjort, og damen kom på fra annen hånd. Skal nu spilleren bruke sin konge eller ikke?

Hvis fordelingen er 3—0, altså hvis Øst (spilleren er Syd) har alle tre trumfer, er det jo ingen grunn til å ta kongen, da denne vil gi spilleren et stikk senere. Med andre ord, det er i 25 tilfelle ikke klokt å ta kongen.

Hvis kortfordelingen er 2—1, så vil de tre trumfer kunne sitte

Vest	Øst
I. E.Kn.	D.
II. E.	D.Kn.
III. Kn.	E.D.

Vi kan anta at disse tre fordelinger inntreffer like hyppig.

Det blir i første tilfelle likegyldig om kongen brukes eller ei. I annet tilfelle vil bruken av kongen medføre tapet av et stikk. I tredje tilfelle, som altså antas å forekomme like hyppig som annet tilfelle, vil kongen gi et stikk mer. Tilfelle tre og to ophever da hinannen, og da tilfelle en ikke taler hverken for eller mot bruken av kongen, blir det fordelingen 3—0 som gir avgjørelsen, og moralen blir da at kongen ikke skal settes i

4 x.



## Ønsker De å gi Deres tryksaker

et tiltalende typografisk utstyr, står vi til enhver tid gjerne til tjeneste med råd og veiledning.

Vi trykker: Aviser, bøker, tidsskrifter og kataloger. All slags merkantile arbeider utføres.

*Forlang prøver utkast og prisoverslag.*

**AAS & WAHLS BOKTRYKKERI**

Munkedamsvn. 5b. Centr. 16870





## „En over en“.

Alle kontraktspillere vil sikkert skjønne at det er meget viktig å holde meldingen så lavt nede som mulig i dens første stadier, — å gi hverandre de flest mulige opplysninger før man kommer for høyt i været. Dette er også et av hovedprinsippene i Culbertsons system.

Et utmerket middel hertil er den meldemåte som er kalt «en over en». Den er oppfunnet av Theodore Lightner, som nu hører til Culbertsons krets, og brukes i stor utstrekning av Culbertson selv. Den står altså ikke i motsetning til hans system, tvertimot; den utelukker hverken kravmeldingen på 2 eller forcing-avslags-meldingen. Den kan benyttes også i andre systemer. Den blev i 1928 optatt av Knickerbocker Whist Club, og fikk da en fast form; den utgjør da også den integrerende del av George Reith's system, som adskiller sig noget fra Culbertsons. (Mr. Reith er Knickerbocker-klubbens president.)

«En over en»-prinsippet defineres således: «Når en spillers åpningsmelding på 1 i farve slås av hans makker med en 1-melding i bedre farve, og begge motstandere har passet, så er

åpneren nødt til å holde meldingen åpen.» «En over en» er således en absolutt kravmelding; men man er ikke forpliktet til å fortsette til utgang. Har åpneren svart en gang, kan både han og hans makker senere passe. På dette punkt har der vært en del misforståelser.

Dette har den store fordel, at åpnerens makker selv med en meget sterk hånd kan melde lavt, uten å risikere at meldingen stanser, og motparten kan ikke, som nu, gå ut fra at en minimums avslagsmelding er tegn på svake kort, — men må ta sig i vare! «En over en» kan således — hvor man finner det praktisk — anvendes istedetfor en forcing hoppmelding. Og har da åpneren en ny farve å vise, så kan han gjøre dette uten å måtte høyt op.

Fremgangsmåten kan således være meget heldig, når makkerne har så sterke kort at de bør nå frem til utgangsmelding. Og allikevel er det kanskje med svake kort — når både åpneren og makker har minimums-meldinger — at «en over en» gjør sin største nytte. Systemet kan da ofte føre til at man får en

pidestall på 40 eller 60 istedetfor 20 eller 30, og det er betydningsfullt nok; for en slik pidestall regnes for å være verd 180 à 200 points på grunn av dens strategiske virkning på det neste spill.

På s v a k e hender er der da tre veier åpne for opnåelsen av denne pidestall: 1) i åpnerens melding, 2) i makkers, og 3) i grand; hvis en av henderne har en meldbar farve nr. 2, kan man ikke lenger tale om minimumshender; — da er der allerede utsikt til utgang.

En svak åpner må altså enten støtte makkers farve, hvis han har betingelsene for det, eller forhøie sin egen, hvis farven er blitt sterkere enn det absolutte minimum (f. eks. D. Kn. 10. x. x. x., — mens D. 10. x. x. x. ikke kan forhøies), eller han må melde 1 grand, den negative grand, hvis han intet annet har.

Og den makker som har meldt «en over en» på minimum, står overfor følgende muligheter: 1) Åpneren har støttet hans farve; han passer da, i fortrøstning til at kontrakten kan opfylles. 2) Åpneren har forhøiet sin egen farve: makker må da enten passe eller forhøie sin egen — hvis han har litt ekstra styrke. 3) Åpne-

ren har meldt 1 grand: og makker kan enten passe, melde 2 i åpnerens farve eller i sin egen, — alt under forutsetning av at ingen har to meldbare farver. La oss ta et eksempel. Der åpnes med 1 kløver på:

- ♠ E.x.x.
- ♥ x.x.x.
- ♦ D.x.
- ♣ E.D.x.x.x.

Dette er en sund 2½ stikkets åpningsmelding. Melder så makker hjerter eller ruter, må han gå til 2 kløver; men meldes spar, kan han støtte i denne farve.

Vi kan tenke oss at makker har:

- ♠ D.Kn.x.x.x.
- ♥ x.x.x.
- ♦ K.x.x.
- ♦ x.x.

Spilleren vil da gjøre 2 spar, hvis kløversaksen holder og trumfen ikke er helt ujevnt fordelt. Hvis vi øker sparene til D. Kn. 10. x.x., så kan saksen brukes mot Sp. K., hvilket hindrer tapet av et trumfstikk om den lykkes; og spilleren har da 3 chanser mot 1 til å få meldingen. Et annet eksempel:

- ♠ x.x.
- ♥ x.x.x.
- ♦ E.x.x.
- ♣ E.D.Kn.x.x.

Der meldes 1 kløver; hvis nu makker har hånden ovenfor og melder 1 spar, må åpneren si

2 kløver, som da makker skal passe til, da han må anta at kløverfarven er sterkere enn hans sparfarve. Med D.Kn.10.x. x. i spar, bør han heller gå til 2 spar. Har åpneren f. eks.:

- ♠ x.
- ♥ D.x.x.x.
- ♦ E.x.x.
- ♣ E.D.x.x.x.

og melder kløver, bør han etter 1 spar helst si 1 grand, og hvis så makker sier 2 spar, passer han.

Med 4-kort-farven må man alltid svare med grand på makkers avslag (hvis man altså ikke kan støtte ham).

Med den slags hender som ikke passer sammen, risikeres alltid en bet; men det er en be-

rettiget risiko til gjengjeld for de mange fortrinlige resultater man ellers ofte opnår. Det er kun på minimums-hender at «en over en» kan bringe tap som man ellers kunde undgå; men i disse tilfelle kunde sikkert motparten meldt og fått i all fall en pedestall. Forutsetningen for anvendelsen av «en over en» er selvsagt at både åpningsmeldingen er pålitelig: 2½ honnørstikk og meldbar farve, og at makkers «en over en» fyller betingelsene for et avslag: 1 honnørstikk og meldbar farve (til overmelding på 1 over motparten forlanges som bekjent 1½ honnørstikk).

«En over en» fortjener sikkert å prøves. **A. Midsem.**

## Om dobling av slemmeldinger.

Av redaktør Ivar Andersson.

En virkelig dyktig kontrakt-bridgespiller er meget forsiktig med å doble slemmeldinger hos motspillerne. Den side som melder en slem, har jo regelmessig omkring 7 à 7½ honnørstikk, og selv om spilleren går bet, så dreier det sig næsten aldri om mer enn en. Den mulige vinning ved å doble, blir derfor relativt liten sammenlignet med den vinning spilleren får, hvis han

vinner spillet. Det inntreffer dessuten ofte, at spilleren nettop ved doblingen får en verdifull opplysning om kortfordelingen hos motspillerne og derved kan vinne et spill som ellers vilde blitt betet. Dertil kommer, at det kan tenkes at slemmelderen har en annen melding å gå over til, en melding som ikke passer dobleren så godt som den første.

# Sandy Fraser

## Scotch whisky

MERE KULTIVERT  
derfor mildere i smak,  
men UBETINGET  
sterkere. . . .  
Derfor bare trefjerde-  
parten av det vanlige.

Kr. 14.50 pr. flaske i Vinmonopolets utsalg.

# DOMINO

SHERRY AMONTILLADO

ER

prototypen for den edle  
drue fra Andalusien.  
Den vinner dag efter dag.

Kr. 5.— pr. flaske i Vinmonopolets utsalg.

Nedenstående spill, som nylig forekom i Stockholm, er et slående bevis på riktigheten av disse prinsipper.

	Nord		
	♠ 9.8.5.4.		
	♥ E.6.		
	♦ E.K.7.6.3.		
	♣ E.2.		
Vest		Øst	
♠ —		♠ K.Kn.6.3.2.	
♥ Kn.9.8.2.		♥ D.10.7.5.	
♦ Kn.10.9.8.5.2.		♦ —	
♣ 8.6.3.		♣ Kn.10.9.4.	
	Syd (giver)		
	♠ E.D.10.7.		
	♥ K.4.3.		
	♦ D.4.		
	♣ K.D.7.5.		

	Vest	Nord	Øst
1 spar	—	3 ruter	—
4 grand	—	6 spar	dobler
6 grand	—	—	dobler
—	—	redobler	—

Syd-Nords meldinger er korrekte, og det kan være spørsmål om hvorvidt Syd ikke selv uten nogen dobling fra Østs side burde gått i 6 grand. Nord's sparstøtte kan nemlig være bare K.x.x. Østs spar er jo så sterke, at man må undskylde hans dobling, selv om det hadde vært mer diplomatisk å passe. Hans dobling av 6 grand med sparene i mellemhånd, er mer betenkelig. Han har imidlertid 1½ honnørstikk og stoler på at Vest

er gardert i ruter, eftersom farven ikke blir meldt igjen.

Syd vant spillet på følgende elegante måte:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1.	♦ Kn.	♦ 3.	♠ 2.	♦ D.
2.	♣ 3.	♣ E.	♣ 4.	♣ 5.
3.	♦ 2.	♠ 9.	♠ 3.	♠ 7.
4.	♣ 6.	♠ 8.	♠ 6.	♠ 10.
5.	♣ 8.	♠ 2.	♣ 9.	♣ K.
6.	♥ 2.	♠ 4.	♣ 10.	♣ D.
7.	♦ 8.	♦ K.	♥ 5.	♦ 4.
8.	♦ 5.	♠ 5.	♠ Kn.	♠ D.
9.	♥ 8.	♦ 6.	♠ K.	♠ E.
10.	♥ 9.	♥ E.	♥ 7.	♥ 3.
11.		♦ E.	?	

og Øst må forkaste sig.

Ved den etterfølgende diskusjon, forklarte Syd, at han, som kortene satt, kunde ha vunnet 6 spar også mot et hvilket som helst utspill og motspill. Det kan ved første øiekast se umulig ut, men det er riktig nok. Vest vil antagelig åpne med ruter knegt, som Syd lar gå op til egen hånd. Om Øst nu stikker med trumf, er spillet lett å få hjem, da blindemann har innkomstkort nok til å sette Østs trumf i mellemhånd. Blindemann skal jo bruke en trumf på en kløver eller en hjerter. Efter at der er trumfet ut, får blindemann to ruterstikk.

Hvis Øst ikke tar første ruter, skal Syd spille på følgende måte:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1.	♦ Kn.	♦ 3.	♣ 4.	♦ D.
2.	♣ 3.	♣ E.	♣ 9.	♣ 5.
3.	♦ 2.	♠ 9.	♠ Kn.	♠ D.
4.	♣ 6.	♣ 2.	♣ 10.	♣ K.
5.	♥ 8.	♠ 4.	♣ Kn.	♠ 7.
6.	♥ 2.	♠ 8.	♠ 2.	♠ 7.
7.	♦ 5.	♠ 5.	♠ 6.	♠ 10.
8.	♦ 8.	♦ 6.	♠ 3.	♠ E.
9.		♦ 7.		♣ D.

og Øst får bare for en trumf.

Hvis Vest begynner med hjerter eller kløver, blir Syd inne og spiller derpå ruter da-

me, hvorefter spillet går på samme måte som foran.

Hvis Øst hadde undlatt å doble sparmeldingen, hadde Syd antagelig gått bet. Øst vil da stikke første ruter med trumf og spiller f. eks. kløver, kommer blindemann inn og spiller trumf. Syd må gå ut fra en nogenlunde normal trumffordeling og vil finessere med damen, og da er beten der.

### På gale veier.

er det alltid en fornøielse å kunne føre motparten. Det er naturligvis lettest for spilleren, der ingen makker har å ta hensyn til, og dertil har halvparten av kortene til rådighet, men også for motspillet er der anledninger. En så enkel ting som det at spilleren ikke trumfer, vil ofte være en utmerket pekepinn for motspillerne. Det vil da kunne være meget lønnende å trumfe når man kommer inn. Men spilleren kan også legge sine feller, som i følgende spill:

Syd hadde spillet med 4 hjerter, og utspillet var spar ess. Blindemann (Nord) og spilleren (Syd) hadde disse kort:

Nord	Syd
♠ D.Kn.9.7.2.	♠ 8.3.
♥ E.Kn.8.	♥ K.D.10.9.
♦ E.x.x.	♦ K.D.
♣ 8.x.	♣ E.Kn.10.9.x.

Da Øst på spar ess fulgte med 6, spilte Vest igjen spar 4, som Øst stakk med kongen og spilte spar tilbake.

Hvad skulde Syd gjøre — det var jo klart at Vest nu var renons. Da Syd og Nord kan gjøre 7 stikk i trumf ved mølle på kløver og spar, og dertil 2 ruterstikk og et kløverstikk, er spillet vunnet, hvis Syd kan få motspillerne til å la være å trumfe, når de kommer inn på kløver — for å kunne bruke møllen må Syd slippe motparten inn en gang i kløver. Syd tok tredje spar med hjerter konge, for å bibringe Øst den opfatning, at trumfdamen satt hos Vest. Hvis Øst kommer inn på kløver, vil han da fortsette med spar for å gjøre Vests trumfdame god, ti ellers vil denne

sikkert bli tatt ved trumfspill til blindemanns trumfer.

Nu kunde det ligge nær å spille kløveress, fulgt av f. eks. kløver 9, men da kan Syd risikere at Vest f. eks. har K.D.x. og kommer inn og trumfer. Han spiller derfor kløver 2, som Øst neppe vil stikke, selv om han har de anførte kort, og har han dem uten å stikke, står kløver 8. Og kommer Øst inn, vil han temmelig sikkert spille sin spar. Og det gikk som planlagt: Øst spiller spar etter innkomst på kløver, og spilleren lar møllen gå og vinner sitt spill.

Kortene var disse:

	♠ D.Kn.9.7.2.
	♥ E.Kn.8.
	♥ E.7.5.
	♣ 8.3.
Vest	Øst
♠ E.4.	♠ K.10.6.5.
♥ 7.6.5.3.	♥ 4.2.
♦ Kn.3.2.	♦ 10.9.8.6.4.
♣ D.6.5.4.	♣ K.7.
	Syd
	♠ 8.3.
	♥ K.D.10.9.
	♦ K.D.
	♣ E.Kn.10.9.2.

## Bridge-tretter

er ikke så helt sjeldne, selv blandt mennesker som ellers synes å være blottet for temperament. Der farer en liten dje-

vel i de roligste ved kortbordet, og resultatet kan være ganske forbløffende. Så langt som til å gi makker en ørefik, går det vel ikke ofte, men det har også hendt, forteller en engelsk avis. Da saken blev behandlet ved retten, sa forsvarrets advokat, at en åpningsmelding som den saksøkeren hadde avgitt, var så kriminell, at melderer ikke kunde vente annet enn å bli voldelig angrepet. Åpningsmeldingen var nemlig (der spiltes ikke forcing) «to kløver» på K.D.4.2. i kløver.

## Bridgekonkurranser og turneringer

Av Ørnulf Kopperud.

*Halvorsen & Larsen A.S Forlag - Oslo.*

Dette er en bok for klubber og foreninger og for alle som vil lave litt øket spenning i i bridgen. At det var på tide å få en sådan veiledning, kan redaksjonen på det sterkeste bekrefte. Nettop om disse spørsmål er der i den senere tid kommet svært mange spørsmål til redaksjonen, og vi har vært nødt til å skrive langt mer enn vi egentlig har hatt tid til. Når boken nu endelig er kommet, vil vi be alle dem som er interessert i tur-

neringer å skaffe sig den straks og ofre den nødvendige tid til å studere den — det er ikke et øieblikks sak og lave en bridgeturning, så den går glatt og friksjonsløst.

Det er klart at et konkurransemoment i bridgen gir spillet øket spenning, liv og tilslutning. At det også vil øke spillekapasiteten og interessen for godt spill, sier sig selv. Boken vil derfor være en ny faktor i bridgens fremmarsch.

Vi vil ikke nu kunne si noget mer om boken, da vi kun har hatt et par timer til å se på den. Men i denne korte tid har vi fått et særdeles godt inntrykk.

Red.

## Problem nr. 21

av Knud H. Rosenløv.

Nord			
♠	E.K.		
♥	4.3.		
♦	K.6.		
♣	K.6.		
Vest	Øst		
♠	D.Kn.10.	♠	8.7.6.
♥	Kn.10.	♥	Ingen.
♦	Kn.10.	♦	Ingen.
♣	Kn.	♣	10.8.7.4.2.
Syd			
♠	9.5.4.		
♥	D.7.6.		
♦	8.		
♣	E.		

Grand. Syd spiller ut. Nord-Syd skal ha alle stikk.

## Problem nr. 22.

Nord			
♠	E.8.7.3.		
♥	D.10.		
♦	Ingen.		
♣	8.7.5.		
Vest	Øst		
♠	K.10.	♠	Kn.9.6.2.
♥	Kn.9.7.5.	♥	Ingen.
♦	7.3.	♦	Kn.9.8.
♣	D.	♣	Kn.9.
Syd			
♠	D.5.4.		
♥	Ingen.		
♦	K.D.5.2.		
♣	E.10.		

Grand. Syd spiller ut og Nord-Syd skal ha 8 stikk.

## Slutninger under meldingsomløpet.

I «Forcing-klubben» forekom nylig følgende spill:

Syd:	
♠	K.x.x.
♥	E.K.x.x.
♦	E.K.D.x.x.
♣	E.
Nord:	
♠	E.D.10.x.x.
♥	x.
♦	Kn.9.x.x.
♣	K.D.10.

Meldingene falt således:

Syd:		Nord:	
1.	2 ruter	2	spar
2.	3 hjerter*)	4	ruter
3.	4 spar	4	grand
4.	7 ruter		

\*) Efter denne melding kan Nord trekke følgende slutninger:



- 1) at åpneren i spar og kløver tilsammen kun har 4 kort (maks.).
- 2) at disse kort inneholder 1-1½ honnørstikk,
- 3) at motspillerne ikke kan få stikk i disse 2 farver, da åpneren må ha *Kl.Ess*.

Sammenholdt med sine egne kort, kan Nord melde 7 ruter, men der er et risikomoment, idet rutemeldingen kan være avgitt på E.D. Han melder derfor 4 r. Etter 4 sp. foretrekker han å melde 4 g r., som samtidig med kløverstyrke også angir esset i toppen av sparmeldingen.

W.

## Norges Bridgeforbund

som vi nevnte som en mulighet i januarheftet, er blitt til virkelighet. Bridgen har derved fått en centraladministrasjon, som man vil merke skal øve en heldig innflydelse på mange måter. Enhver spiller bør tegne sig som medlem — og enhver klubb naturligvis. Det tidligere stiftede «Norsk Bridgeforbund» vil forhåpentlig om ikke lenge sammen med Norges bridgeforbund bli arbeidet sammen til et forbund.

## Bonus for honnører.

Lenge har jeg tenkt på å ta opp spørsmålet om bonus for honnører. Jeg vil nemlig ha bonus for honnører avskaffet. I den klikk hvor jeg spiller, har vi forlenget blitt enige om å ta bonus vekk, og vi er meget fornøyd med det. At man skal ha ekstra honorar fordi man har vært så heldig å få gode kort, hører jo ingensteds hjemme, og når man ved et fint motspill har gjort vedkommende med de gode kort bet og skal notere sine 50 (eller 100), sier spilleren hoverende, at tross jeg tapte, blir det nok oss som noterer gevinst. Nei, la oss bli enige om å avskaffe honnørene. Det forenkler spillet, og så vanskelig som bridge er, kan det ikke forenkles nok.

K. H.

## Bluff-meldinger

kan en kort tid kanskje gi ganske gode resultater, men gjøres de til en fast del av ditt meldingssystem, vil det i lengden temmelig sikkert gå galt. Dine medspillere vil snart bli aktpågivende og ligge på lur — og før eller senere vil slagene falle.

## Tomeldinger på kortfordelingen og 5-regelen.

Ikke på noget punkt i kontraktmeldingene er der så meget meningsforskjell blandt autoritetene som om den nødvendige styrke til en kravmelding i åpning. Det er almindelig enighet om at en slik melding er påkrevet, når man har så sterke kort at en frivillig støtte fra makkeren er usannsynlig. Men dermed ophører også enigheten.

I de fleste tilfelle avgjøres den nødvendige styrke hos makkeren av reglene for makkers støtte. Når det er tillatt for makkeren i tilfelle av verdiløse kort, å si pass til en kravmelding, da kan en kravmelding avgis på mindre styrke. Men for å gå over til den annen ytterlighet, når slagordet er: «En gang krav, alltid krav», og meldingen må fortsettes til utgang er nådd, da er en ualmindelig styrke nødvendig, hvis man vil undgå store tap fra tid til annen.

En sikker middelvei mellom disse to ytterligheter, er å tiltale makkeren, efter at han har avgitt et minimumssvar, annen gang å si pass, medmindre kravmelderen påny fremsetter et krav. Med denne perfekte toseter:

♠ E.D.x.x.x.x.

♥ —

♦ —

♣ E.D.Kn.x.x.x.x.

kan melderer, efter et 2-grand svar, melde 4 i den annen farve. Man opplyser da om at utgang er sikker i den farve som passer makkeren best, og man krever et valg fra makkeren. Denne fremgangsmåte utvider tomeldingens muligheter betydelig. Det er nu mulig med forholdsvis sikkerhet å melde på kort, hvor en umåtelig kortfordeling gjør op for svakhet i honnørstikk.

5-reglen, som er utarbeidet av Robert K. Clifton, U. S. A., er nyttig til å bedømme disse tilfeldige tomeldinger. Den er basert på det grunnlag, at i en hånd med utgangskort, er der et omvendt proporsjonalt forhold mellom honnørstikk (high-card-tricks) og farvelengder. Man anvender denne regel på en hvilken som helst hånd ved å legge 5 til summen av de to korteste farver (inklusive renonser) og dividere med 2. Kvotienten vil vise minimumhonnørstyrken man må ha til en åpningsmelding på 2. F.eks. en kortfordeling av 5—5—2—1 gir  $2+1+5 = 8$ .  $8 : 2 = 4$  honnørstikk. Med en kortforde-

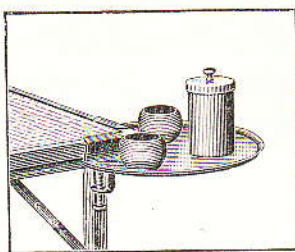
ling av 7-6-0-0 får man  $0+0+5 = 5$ .  $5 : 2 = 2\frac{1}{2}$  honnørstikk. Honnørstikkene beregnes på vanlig måte, og er begrenset til 2 i en farve.

Nedenstående tabell over 2-meldingen viser bare noen tosetere, halvveis tosetere og mere jevne kortfordelinger. På kort med fremherskende lengde i en farve, kan man enten melde fullt ut med en gang eller avgi en kravmelding, alt etter regnskapets stilling og individuell bedømmelse. Stikk på kortfordelingen er i denne tabell beregnet etter Culbertsons metode, med den lengste farve som trumf.

Tabell over to-meldinger basert på 5-reglen.

Kortfordeling	Honnørstikk	Langfarvestikk	Sum av sannsynlige stikk
7-6-0-0.	2½	5½	8
6-6-1-0.	3	4½	7½
6-5-2-0. 6-5-1-1	3½	4	7½
6-4-3-0. 6-4-2-1	4	3½	7½
5-5-3-0. 5-5-2-1	4	3	7½
5-4-4-0.	4½	3	7½
5-4-3-1. 5-4-2-2	4½	2½	7
4-4-4-1.	5	2	7
4-4-3-2.	5	1½	6½
4-3-3-3.	5½	1	6½

Det vil bemerkes at det totale antall sannsynlige stikk er det minimale for hver kortfordeling. Tilleggsverdier kan være tilstede i form av mellemliggende honnører. Det vil også



### Røkebrett for bridgebord

Skrues lettvent på, er solide og står støtt uten å etterlate merker i bordet. - Utmerket som glasshylle.

Hele sett: 2 brett, 4 askebeger og 1 cigaretholder, elegant utførelse kr. 19.50.  
Enkelt brett kr. 6.00.

## INGWALD NIELSEN

TORVGATEN 4 - OSLO

bemerkes at 5-reglen gjør det overflødig å telle sannsynlige stikk separat. De kortfordelinger som bare inneholder 6½ sannsynlig stikk, har en mere enn rikelig erstatning i den tildelte honnørstyrke.

Regelen kan tilpasses den individuelle bedømmelse. Grunn-tallet 5 kan variere opover eller nedover, hvis man benytter andre metoder til beregning av honnørstikk (high-card-tricks). Det grunnleggende prinsipp forblir imidlertid uforandret og gir en enkel, lettlært regel å følge ved bedømmelsen av sterke kort. W.

## Aftenpostens turneringsspill.

I Aftenpostens turneringsspill 23 forekommer en trumfordeling, hvis behandling efter de mange innkomne forespørsler, synes å være fremmed for en flerhet av spillerne.

Spilleren og blindemann hadde tilsammen disse trumfer:

<i>Blindemann:</i> 10.8.5.	<i>Spilleren:</i> E.D.6.4.3.2.
-------------------------------	-----------------------------------

og hadde anledning til å vinne meldingen med tapet av et triumfstikk. Spørsmålet er da på hvilken måte trumfene bør spilles for med den største sannsynlighet kun å avgi et stikk i farven til motspillerne. De aller fleste spillere går ut fra som givet, at den sikreste måte er å spille blinde-  
mann inn og derpå ta finessen, hvis kongen ikke kommer. Man kan jo ikke tape noget ved det — sitter kongen efter, er det jo ingenting å gjøre ved,» er det almindelige resonnement. Jo, såmen kan man det — man kan tape nettop det stikk som man ikke har råd til å miste.

Når vi ser nærmere på tingene, så er de 4 manglende trumfer: kongen, knegten, 9 og 7. Disse trumfer kan hos motspillerne sitte fordelt 2—2, 3—1 eller 4—0, og kan sitte enten foran eller efter spilleren. Når

der ikke foreligger nogen melding fra motspillerne, som kan gi antydning om trumfenes plassering, er det umulig for spilleren å slutte sig til noget herom. Han må da benytte den fremgangsmåte som gir den største chance.

Av 100 spill, vil omkring de 10 ha en farve delt mellem to hender, således at den ene har 6 kort og den annen 3 kort i farven. I disse 10 spill vil fordelingen av de andre 4 kort i farven være omtrent:

2—2	—	i 6 spill
3—1	—	i 3 spill
4—0	—	i 1 spill

Som man ser er fordelingen 2—2 i betydelig overvekt. Når man nu har anledning til å miste et stikk, kan man jo like gjerne begynne med esset. Riktignok vil kongen annen sitte foran E. D. like ofte som efter, således at en finesse vil gi et overstikk, men dette overstikk er uvesentlig å få, hvis man ved å ta finessen løper en risiko av nogen betydning ved en mulig annen fordeling av trumfene hos motparten.

Og det er nettop det man gjør. Som vi så, er fordelingen i 3 av 10 tilfelle 3—1. Er det nu kongen som sitter single bak



E. D., vil finessen medføre tap av 2 trumfstikk. Og sitter kongen single foran, kan det jo være det samme enten esset spilles eller stikkes med. Motparten må få minst 1 trumfstikk med denne fordeling — med K. Kn. tredje etter E. D. to stikk — men hvordan enn trumfene sitter, taper man intet ved å spille først esset og derpå, i dette tilfelle, en trumf fra blindemann op til damen, mens man ved en finesse tar den risiko at kongen sitter single bak E. D.

Er fordelingen 4—0, vil, når trumfene sitter foran E. D., intet tapes ved å spille esset ut og derpå spille fra blindemann, idet motparten må få to trumfstikk. Sitter de 4 trumfer etter E. D., vil motparten også få to trumfstikk, hvis man begynner med esset, idet spilleren deretter to ganger spiller liten trumf fra egen hånd. Tas finesse, vil resultatet også bli to stikk for motparten.

Som man vil se, gir det med den anførte trumffordeling hos spilleren og blindemann, aldri nogen fordel å ta finesse, men i et ikke uvesentlig antall tilfelle medfører det en risiko. Det er da klart at spillemåten må bli esset ut og derpå en fortsettelse som passer til hvad første påspill hos motspillerne gir anvisning på.

### Herr O. K. S.

Deres spørsmål skulde egentlig inn i «Spørsmål og svar», men det synes å være av såvidt stor interesse, at vi vil gå nærmere inn på det.

Hvis de to hender har 9 kort i farven, med de tre største honnører fordelt mellom makkerne, og farven selv fordelt 5—4, er jo den almindelige opfatning, at der spilles en honnør først fra den hånd der har to honnører. Hvis ikke knekten sitter fjerde på en av motspillernes hender, er det jo likegyldig hvordan man spiller de to hender — det blir altså kun spørsmål om hvordan man skal begynne farven med størst utsikt til å fange knekten, hvis det skulde vise sig at en motspiller er født renons i farven.

Hvis man foruten de tre høieste honnrører også har 10 og 9, enten en på hver hånd eller begge på en, er det innlysende at utspill av en høi honnrør fra den hånd der har to alltid må fange knekten.

Men er dette ikke tilfelle, — er f. eks. kortene disse:

E.D.5.4.2. og K.7.6.3.

så er det fullstendig likegyldig hvordan man spiller, ti knekten fjerde må gjøre et stikk.

Dette gjelder alltid, hvis Kn. 10.9. er blandt de kort som mangler de to hender.

Er det knekten og tieren som mangler, er det klart at en av disse må gjøre stikk, hvis de sitter efter den hånd der har to honnrører. Det er da likegyldig enten der spilles fra den ene eller annen hånd. Sitter de for-

an, så vil utspill av en av de to honnrører medføre tapet av et stikk, da Kn.10.x. vil sitte foran D.x.x.x. eller D.9.x.x. I siste tilfelle vil knekten fanges med utspill fra hånden med den ene honnrør, idet stillingen blir efter utspill av Syds konge:

Syd	Vest	Nord
x.x.x.	Kn.10.x.	E.D.9.x.

Med knegt og ti i farven hos motparten, må man altså spille ut fra hånden med den ene honnrør, hvad der er selvsagt, idet der skal to høie honnrører til for å fange Kn.10. Er derimot Kn. x.x.x. hos motparten, spilles fra den hånd der har to honnrører, og fortsettelsen vil da bero på hvilke små kort der finnes på de to hender ved siden av de høie honnrører. Å gi detaljer vilde bare kjede de fleste lesere.

## To ganske morsomme spill

forekom like før jul, spilt i Forcingklubben. De er ikke så vanskelige nettop, men morsomme å møte ved kortbordet, hvor man ikke har så lang tid til å overveie som hjemme ved skrivebordet.

I det første spill, hvor Syd gav, falt meldingene således (Syd og Nord i faresonen):

	Syd	Vest	Nord	Øst
I.	2 ruter	pass	3 kløver	pass
II.	3 ruter	pass	3 spar	pass
III.	4 hjerter	pass	pass	pass

Vest spilte ut kløver konge, og Nord hadde:

♠ x.x.x.x.x.x.  
 ♥ D.2.  
 ♦ Renons.  
 ♣ E.Kn.x.x.x.

og Syd hadde:

**A. MIDSEM**  
*Spillet i Bridge*

4 kroner, innb. kr. 5.50  
OLAF NORLIS FORLAG

- ♠ E.D.
- ♥ E.K.Kn.3.
- ♦ E.D.Kn.x.x.x.
- ♣ x.

Spillet blev spilt som møllebruk, idet Nord tok med esset og spilte liten kløver, som Syd stakk med trumf. Så spilte Syd ruter ess og nok en ruter, som Nord stakk med sin minste trumf, så kløver fra Nord og atter igjen ruter fra Syd. Da spar konge nu satt riktig, var spillet bragt hjem. Kortene var disse:

Nord

- ♠ 10.x.x.x.x.x.
- ♥ D.2.
- ♦ Renons.
- ♣ E.Kn.x.x.x.

Vest

- ♠ Kn.x.
- ♥ x.x.x.
- ♦ K.10.x.x.
- ♣ K.D.10.x.

Øst

- ♠ K.x.x.
- ♥ 10.9.x.x.
- ♦ 9.x.x.
- ♣ x.x.x.

Syd

- ♠ E.D.
- ♥ E.K.Kn.3.
- ♦ E.D.Kn.x.x.x.
- ♣ x.

I det annet spill var ingen i faresonen. Vest var giver og meldingene falt således:

Vest	Nord	Øst	Syd
I. 1 hj.	1' sp.	2 kl.	3 ru.
II. 3 hj.	5 ru.	6 kl.	6 ru.
III. Dobler	pass	pass	pass

Utspillet var kløver knegt, og Nord hadde:

- ♠ E.D.10.9.x.
- ♥ Renons.
- ♦ K.x.x.x.
- ♣ x.x.x.x.

og Syd:

- ♠ x.x.x.
- ♥ E.D.x.x.
- ♦ Kn.10.x.x.x.x.
- ♣ Renons.

Da de 4 hender var som nedenfor angitt, vil leserne lett se hvordan Syd kunde bringe spillet i havn:

Nord

- ♠ E.D.10.9.x.
- ♥ Renons.
- ♦ K.x.x.x.
- ♣ x.x.x.x.

Vest

- ♠ K.Kn.x.
- ♥ K.Kn.10.x.x.x.
- ♦ E.D.
- ♣ Kn.x.

Øst

- ♠ x.x.
- ♥ x.x.x.
- ♦ x.
- ♣ E.K.D.10.x.x.x.

Syd

- ♠ x.x.x.
- ♥ E.D.x.x.
- ♦ Kn.10.x.x.x.x.
- ♣ Renons.

## Løsning til problem nr. 21.

1. ♣ E.	♣ Kn.	♣ 6.	♣ 2.
2. ♠ 4.	♠ 10.	♠ K.	♠ 6.
3. ♥ 6.	♦ 10.?	♣ K.	♣ 4.
4. ♦ 8.	♦ Kn.	♦ K.	♣ 7.
5. ♥ 7.	?	♦ 6.	♣ 8.

og Vest må forkaste sig. Kaster Vest spar knegt, spiller Nord spar ess og Syd får hjerter dame og spar 9. Kaster Vest hjerter 10, spiller Nord hjerter 3 til Syds dame, hvorpå Nord får spar ess og hjerter 4.

Ad 3. Kaster Vest hjerter 10, spiller Nord spar ess og hjerter 3, som Syd tar med damen og spiller så hjerter 7, og Vest kommer i vanskeligheter; og spar 9 og ruter konge, eller ruter konge og 6 gjør stikk. Dersom Vest på kløver konge legger spar knegt, tar Nord spar ess og spiller hjerter 3, som Syd tar med hjerter dame. Når Syd nu spiller spar 9 er Vest igjen i knipe.

## Løsning til problem nr. 22.

Syd	Vest	Nord	Øst
1. ♠ 4.	♠ 10.?	♠ E.	♠ 2.
2. ♣ E.	♣ D.	♣ 5.	♣ 9.
3. ♦ K.	♦ 3.	♣ 7.(!)	♦ 8.
4. ♦ D.	♦ 7.	♣ 8.(!)	♦ 9.
5. ♠ 5.	♠ K.	♠ 3.	♠ 6.
6. ♦ 2.	♥ 5.	♥ 10.	♠ 9.
		♥ D.	?

og Øst må forkaste sig. Kaster han ruter knegt eller kløver knegt holder Syd i motsatt farve og får spar dame og ruter 5 eller kløver 10, og kaster Øst spar knegt, kaster Syd

spar dame, og Nord får spar 8 og spar 7.

I denne variasjon kaster Øst altså kløver 8 og kløver 7 i III og IV stikk. Hvis Vest setter spar konge i i I stikk fåes følgende variant:

1. ♠ 4.	♠ K.	♠ E.	♠ 2.
2. ♠ D.	♠ 10.	♠ 3.	♠ 6.
3. ♦ K.	♦ 3.	♠ 7.(!)	♦ 8.
4. ♦ D.	♦ 7.	♠ 8(!)	♦ 9.
5. ♣ 10.(!)	♣ D.	♣ 5.	♣ 9.
6. ♦ 2.	♥ 5.	♥ 10.	♠ 9.
7.		♥ D.	?

og Øst er i samme kausus som før, kun har spar og kløver byttet rolle. Kaster Øst kløver knegt, kaster Syd kløver ess og Nord får kløver 8 og 7. Kaster Øst en av de andre knegter, kaster Syd motsatt og får for kløver ess og ruter 5 eller spar 5.

## Spørsmål og svar.

H. H. L. — Gøteborg.

I det anførte spill mener vi at Syd hadde rett til å overmelde i motpartens farve. Fra matchen mellom Lenz og Culbertson kan følgende lignende spill nevnes:

Nord var giver og sa 1 spar, Øst og Syd passet, og Culbertson som Vest med:

♠ 3.
♥ K.D.Kn.
♦ E.D.10.8.3.
♣ E.K.D.8.

sa 2 spar. Derefter passet Nord, og Øst, der hadde:



- ♠ K.8.
- ♥ 10.9.4.3.
- ♦ K.7.6.5.
- ♣ 10.7.4.

sa 2 grand, som Culbertson høinet til 3 grand, hvorefter der blev passet rundt.

Culbertson anfører, at overmelding i motpartens farve var den eneste melding som på samme tid viste håndens styrke og samtidig tvang makker til å melde. Igjen et eksempel på, at et system ikke må være en tvangstrøje, der gjør spillet mekanisk og ufritt, men en rettesnor for logikk og sund kortsans. Et brudd på reglene må naturligvis gjøres med forsiktighet og skjønnsomhet.

### S. K. m. fl. — Trondheim.

De beste meldinger på de to hender er etter vår mening følgende: Syd kortgiver. Det forutsettes at begge motspillerne den hele tid passer. Nord og Syd i faresonen.

Nord		Syd	
♠ x.		♠ E.D.10.8.3.	
♥ E.K.D.x.x.		♥ x.x.	
♦ E.x.		♦ K.x.x.	
♣ E.D.Kn.9.x.		♣ K.x.x.x.	

	Syd	Vest	Nord	Øst
I.	1 spar	Pass	3 hjerter	pass
II.	3 grand	pass	4 kløver	pass
III.	5 kløver	pass	5 hjerter	pass
IV.	6 kløver	pass	pass	pass
V.	pass	pass		

**Norsk Farvebåndfabrikk**  
Akersgt. 8 OSLO Telf. 13243

**EXCELLENT**  
**FARVEBÅND**

Godkjent av Handelsdepartementet

### S. K. — Asker.

I det anførte spill mener vi Nord bør spille ut en trumf, når hans hånd er:

- ♠ E.Kn.x.
- ♥ 5.2.
- ♦ K.10.8.5.
- ♣ K.9.7.4.

og motspillerne har støttet hinannen kun i hjerter, og til slutt nådd utgangsmelding med 4 hj. Ved fremtidige spørsmål bedes gitt fullstendige opplysninger.

### O. L. — Oslo.

Psysiske (strategiske) meldinger).

Vi har før i N. B. M. fremholdt som vår mening, at enhver kan melde på sine kort, hvad man vil. I hvilken utstrekning De vil anvende denne slags meldinger, avhenger av hvor mange av Deres bridgevenner De vil gjøre til Deres dødsfiender og hvor ofte De synes det er morsomt å ha aftenens beterekord.



**Alltid  
Gode  
Kort  
på hånden**

Kr. 3.00 og 3.50

**BERGANS  
Meis og Ryggsekk  
Reklame-Spillkort**

Navnet garanterer kvalitet.  
Brukes av landets største kortklubber

#### H. H. N. — Oslo.

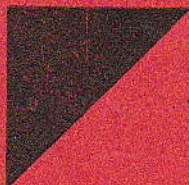
Deres «vrède» makker, som alltid bebreider Dem når De går bet, kan De ta med ro. Beten er en del av spillet, ofte bare et regnestykke, men allikevel meget mer enn det. Det er den gode spiller som tar det riktige antall beten på det rette tidspunkt.

#### Alltid og aldri, — Oslo.

De har misforstått reglen om at hvis man i trumfspill spiller

fra en farve med esset i spissen, da skal esset spilles. Dette gjelder ikke et stykke ute i spillet som her, hvor det enkleste resonnement sier noe annet. Når det gjelder å gjøre 3 stikk i farven, og ingen annen utvei til å bete finnes, må De som Vest med E. Kn. x., spille x, når blindemann har x. x. x. og Syd er spiller. Har Deres makker kongen, fåes 3 stikk, hvis Syd har 3 i farven.

Vi tør be våre  
abonnenter  
sende oss

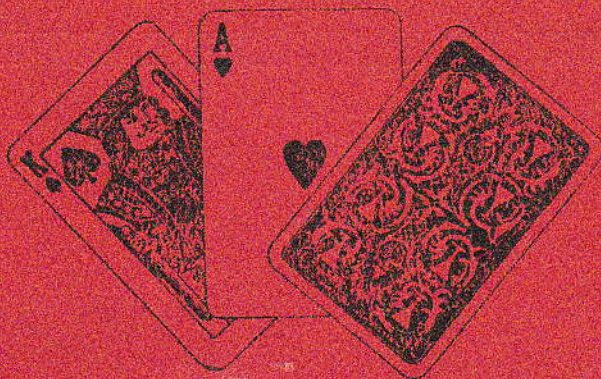


# årskontingenten for 1932

ved mottagelsen  
av dette nummer  
av magasinet.

Postadresse:

**NORDISK BRIDGE MAGASIN**  
**VETTAKOLLEN** **OSLO**



## Våre kortspill „MOMP“

er det alltid en fornøielse å spille med.

Faller godt i hånden.

Holder sig lenge pene.

Finnes i rødt og blått.

PRIS  
kr. 2.75

