

Norsk

Pris kr. 1,75

Hefte 9 - 1959

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



God jul

I dette nummer bl. a.

Siden sist

Sett motparten inn

Det sterke grandsvar

Lettere spilleprover

Utenlandsnytt

2. runde i NM

NM for par 1960

Ekspertklubben

Red:



SIDEN SIST



Forleden dag så jeg et par av mine venner komme galt ut i dette spillet:

♠ K 5
♥ 8 6 4 2
♦ E kn 8
♣ K kn 5 2

	N	
V	♠	
	S	

♠ E kn 8 2
♥ K D kn
♦ K 4 3 2
♣ E 9

Meldingene gikk:

Nord	Syd
1 ♣	1 ♠
1 gr.	4 gr.
5 ♦	6 gr.

Det var ikke fnugg av sjanse til å klare kontrakten. Selvfølgelig går det an å plasere motstandernes kort slik at seks grand går hjem, men det vil i praksis inntre så sjelden at det absolutt ikke vil lønne seg. Man kan derfor med full rett kalle seks grand en dårlig kontrakt.

Syds bemerkning etterpå var temmelig illustrerende: — Hvorfor kunne ikke du hatt damen i begge de slette fargene i stedet for knekten!

Det er riktig at man da var kommet til en slem med langt større sjanser, nå begynner den å bli noenlunde meldbar. Selv om mulighetene kanskje fremdeles er i underkant. Men la oss ikke diskutere det, det er nok av annet i denne forbindelsen.

Syds meldeserie er typisk for en rekke norske spilleres meldeteknikk. Det går på halv tolv med et minimum av opplysninger fra makker, og et maksimum av gjetning. Eller for å si det med et annet og mer direkte ord: Slurv.

Det essensielle i denne forbindelsen er at Syd burde ha hoppmeldt i første melde-
runde, enten to spar eller to ruter, vi skal ikke diskutere hvilken av disse to melding-

ene. Da ville han ha spart seg for atskillig hodebry med å finne ut om Nord hadde tillegg, eller en minimums åpning. Nord vet hva han har, Syd må iallfall til en viss grad gjette.

Dette med å hoppmelde eller ikke i ny farge i første omgang, er et gammelt stridens eple. De kan finne problemet inngående behandlet i Culbertsons Blue Book, som kom så tidlig som i 1930, lenge før han hadde tenkt på noen Gold Book. Minimumsmelderne hevdet den gangen, som de gjør nå, at det ikke hastet, og at man ved å holde meldingene nede, setter seg i stand til å utveksle opplysninger på et lavere trinn. Culbertson pekte på at dette var «den største feiltagelsen i bridgens historie». Det er riktig at Syd ved å melde som han gjør i eksemplet overfor, gir makker adgang til å melde en grand i stedet for to, men hva hjelper det når Syd deretter må avgjøre spørsmålet om slem uten flere opplysninger (bortsett fra denne ene at makker har ett ess).

Dette burde være temmelig innlysende, men likevel har spørsmålet som nevnt vært diskutert i minst 30 år, og fremdeles er det mange som fortsetter med minimumsmeldinger. Det er kanskje ikke så mange som tidligere — under krigen var det spesielt i Oslo regnet for praktisk talt verdiløst å hoppmelde, og det i temmelig mange klubber — men det er likevel fremdeles temmelig utbredt. Jeg har derfor tenkt å ofre denne spalten til dette emnet, selv om jeg kanskje ikke er heldigere enn Culbertson var i 1930. Ett forsøk er det i det minste verdt.

Det lønner seg alltid å fastlegge en krav-situasjon tidligst mulig, fordi man da etterpå er i stand til å avgi minimums meldinger, og utveksle opplysninger uten fare for stans for utgang. Her er et annet eksempel fra noen år siden:

Forts. side 14.

NORSK BRIDGEMAGASIN

ORGAN FOR NORSK BRIDGEFORBUND

Nr. 9

Nov. — Des. 1959

30. årgang

Utgitt av A. M. Hanches Forlag, Kongens gt. 4, Oslo, Tlf. 41 21 81 - Abonnement: Kr. 15,00 pr. år.
Redaktør Rolf Bøe, Gauterød, Tønsberg. Tlf. Tønsberg 24 259. Løssalg kr. 1,75 pr. nummer.

SETT MOTPARTEN INN

Egil Wang

Ofta vil man være i den situasjon at det er vanskelig å finne det avgjørende stikket, og i mange slike situasjoner kan det være lønnsende å huske Robert Larssens gamle slagord: «Sett motparten inn, og gi dem sjansen til å gjøre noe galt.» Det er forbausende hvor ofte dette holder stikk, de gjør galt enten fordi de er nødt og tvungent til det, eller fordi de ikke er oppmerkssomme. Vi skal ta noen eksempler på begge deler her i denne artikkelen, og begynner med dette spillet:

♠ kn 10 5 3
♥ E K kn 4
♦ E 7 2
♣ D 8

	N	
V		Ø
	S	

♠ K D 4
♥ 8 7 6
♦ D 10 6 4
♣ E 7 5

Syd spilte tre grand og fikk spar åtte fra Vest. Kongen beholdt det første stikket, og så kom en vellykket hjerterfinesse med knekten. Deretter gikk Syd på ny i gang med arbeidet med sparene. Tredje gangen stakk Øst med esset og ga kløver i retur, Syd la lavt, og Vest kom inn på kongen. Det kom kløver igjen fra Vest, og bordet var inne. Esset og kongen i hjerter avslørte at Øst opprinnelig startet med fire kort i denne fargen, og da det siste sparstikket også var innkassert, var stillingen:

♠ —
♥ 4
♦ E 7 2
♣ —

	N	
V		Ø
	S	

♠ —
♥ —
♦ D 10 6
♣ E

Syd har syv stikk, mens motstanderne har to, og som De ser, er vanskeligheten å komme hjem for å hente kløvereset. Det kan hende ruterfargen gir to stikk, men det er også visse problemer i fargen, og stor mulighet for gjetting.

Syd fant imidlertid en annen løsning. Han trakk hjerter fire og la en ruter på egen hånd. Øst kom inn på sin siste hjerter, og da han etter en stunds fundering spilte kløver tilbake, var det i det hele tatt ikke noe problem mer. Det viste seg at hele fordelingen i sluttposisjonen var:

♠ —
♥ 4
♦ E 7 2
♣ —

♠ —
♥ —
♦ K 8 5 3
♣ —

	N	
V		Ø
	S	

♠ —
♥ —
♦ D 10 6
♣ E

♠ —
♥ 10
♦ kn 9
♣ kn

Syd ville altså likevel ha vunnet spillet om han hadde spilt liten ruter fra bordet og

knepet med tieren. Men hadde han brukt damen, ville han vært avhengig av å gå på med esset på bordet når Vest spilte ruter tilbake, og det var vel ikke så enkelt.

Her er en annen historie:

♠ E 9 4 2
♥ K 4
♦ E D 4 2
♣ 9 4 2

	N	
V		Ø
	S	

♠ K kn
♥ E 7 3
♦ K 7 5 3
♣ E 6 5 3

Syd spilte tre grand, og Vest fant fram kløver åtte i utspillet. Syd tok esset og fortsatte rolig og kaldt med mer kløver. Øst stakk og skiftet til ruter knekt, som ble stukket med esset på bordet. Ny kløver kom fra Nord, Øst stakk igjen og denne gangen viste Vest renons. Øst spilte enda en ruter, som ble stukket med kongen på egen hånd, og Vest viste renons i denne fargen også. Syd fortsatte med sin siste kløver, og Øst kom inn og etablerte rutersticket sitt ved å trekke fargen enda en gang. Stillingen var nå:

♠ E 9 4
♥ K 4
♦ 2
♣ —

	N	
V		Ø
	S	

♠ 8 7 5
♥ 10 2
♦ 9
♣ —

♠ D 10 3
♥ D kn 6
♦ —
♣ —

♠ K kn
♥ E 7 3
♦ 7
♣ —

Motparten har fått tre stikk. Syd syntes sparfinessen bød på liten sjanse, all den tid Øst hadde vist han satt med åtte kort i de slette fargene. Da var det langt bedre å spille på en skvis, som ville lykkes om Øst hadde tre spar med återen på toppen, og bare to hjerter. Men da måtte motstanderne få ett stikk til, og det måtte gis bort i ruter. Altså, spilte Syd en ruter til, og dette sticket skviste Vest så nydelig som det kunne gå an.

Enkelte spillere forveksler denne spille-måten med den såkalte «selvmordskvisen», men det er stor forskjell. Poenget ved en selvmordskvis er at man dum og troskyldig, eller i det minste uoppmerksom, innkasserer et stikk som gjør det av med makker. I og for seg er det den samme situasjonen her, men forskjellen er at Øst ikke gjør det frivillig. I dette spillet forekommer en helt regulær skvis, den eneste lille varianten er at Syd gir bort det sticket han skviser den andre motstanderen med. Men noen form for «selvmord» blir det likevel ikke, Øst kan ikke gjøre noe fra eller til.

En annen side av saken er at Øst kunne ha betet tidligere i spillet, ved å gi spar tilbake i stedet for ruter to ganger. Når han er inne på den tredje kløveren, er stillingen:

♠ 9 4
♥ K 4
♦ E D 4
♣ —

	N	
V		Ø
	S	

♠ 5
♥ 10 2
♦ kn 10 9 8
♣ —

♠ —
♥ E 7 3
♦ K 7 5 2
♣ —

Øst er inne, og har fått tre kløverstikk. Nå må han ikke spille flere spar, fordi Syd da får etablert det niende sticket for sparnieren. Ruter går heller ikke. Ser De hvorfor? Syd svarer bare med tre ganger ruter, og er inne på bordet siste gangen. Vest er nå nødt å legge to små spar, for hjertere kan han jo ikke oppgi. Men da kan Syd bare trekke spar fra bordet og sette Vest inn på tieren, og resten står.



Men hjerter tilbake gjør det umulig for Syd. Hvis han stikker på bordet, mister han den avgjørende inntaksten til sparnieren til slutt, og hvis han stikker på egen hånd, kan Vest etter at Syd har innkassert ruterkongen, rolig skille seg av med hjerterne sine.

♠ 3 2
♥ D kn 10 5
♦ K D 6 4
♣ 7 5 3

	N	
V	♠	
	S	

♠ E K D kn 10 4
♥ E K
♦ E
♣ E 8 6 2

Syd spiller seks spar uten meldinger fra motparten, og Vest begynner med kløverkongen, Øst bidrar med kløver knekt. Esset og kongen i spar avslører at Øst opprinnelig startet med fire kort i trumf-fargen. Finnes det nå noen sjanse?

Ja, det er en sjanse, nemlig at Øst opprinnelig hadde singel kløver. Syd bør fortsette med en tredje spar, hvorefter han innkasserer de tre stikkene i de røde fargene sine. Deretter kommer spar fire, som setter Øst inn! Han får et sparstikk han ikke burde hatt, men til gjengjeld sitter han nå igjen med bare røde kort, og er nødt til å sette bordet inn. Dermed forsvinner kløvertaperne som dugger for solen.

Det er imidlertid en liten hake ved denne spillemåten, og det er spørsmålet om hva slags bridge man spiller. Dreier deg seg om en lagkamp, er alt vel og bra, men i en

parturnering? Hvis Øst ikke har singel kløver, vil spillemåten føre til en ekstra bet, og det kan kanskje være avgjørende for middels eller bunn. Spørsmålet er derfor her om det er sannsynlig at andre bord er havnet i seks spar. Det er det vel, det er temmelig stor styrke ute, og hvis bordet har en kløverhonor i stedet for den sterke konsentrasjonen i de røde fargene, er jo slemmen opplagt.

Da spillet forekom, var det imidlertid en sydspiller som vant likevel, ved å spille på en annen sjanse, som faktisk ikke egentlig var der, men hvor Vest fikk en prøve han ikke besto. Hele fordelingen var:

♠ 3 2
♥ D kn 10 5
♦ K D 6 4
♣ 7 5 3

♠ 5
♥ 9 8 6 3
♦ kn 7 5 2
♣ K D 9 4

	N	
V	♠	
	S	

♠ 9 8 7 6
♥ 7 4 2
♦ 10 9 8 3
♣ kn 10

♠ E K D kn 10 4
♥ E K
♦ E
♣ E 8 6 2

Kløverkongen kom som nevnt ut, og Øst bidro med knekten. Syd stakk og trakk fire ganger trumf, og deretter tok han de tre stikkene i de røde fargene. Deretter fortsatte han med kløver to, og Vest nøyde seg med nieren. Dermed kom Øst inn, og da han ikke hadde kløver igjen, var situasjonen den samme som vi tidligere har nevnt. Øst måtte spille hjerter eller ruter, og de to siste kløvertaperne forsvant.

Vest hadde selvsagt reddet dagen ved å gå opp med kløverdamen og innkassere beten med nieren. Men kan han bebreides

HUSK Å FORNYE

abonnementet på

NORSK BRIDGEMAGASIN

for 1960. Kontingenten er kr. 15,00.

Vennligst benytt vedlagte giroblankett.

Postgironr. 13816.

DET STERKE GRANDSVAR

Sigmund Hage

Herr redaktør.

Med stor interesse har jeg lest Deres artikler i Norsk Bridgemagasin om «Bedre meldinger», og med særlig stor interesse leste jeg artikkelen om «Konvensjonens bakside» i nr. 9 i fjor. Det har seg nemlig slik med meg som med andre «kuffert» at man i blant blir innfanget i nye og «geniale» saker og ting på det meldetekniske området.

Men dessverre viser det seg som De nevner i Deres artikkel, at konvensjonene er som nye sko, de må gås til før man kan uttale seg om brukbarheten.

En ny ting har jeg imidlertid hatt glede av, og jeg vil derfor få lov til å bry Dem

med å fortelle litt om hva denne konvensjonen har ført til. Personlig mener jeg nemlig jeg faktisk er inne på noe med denne nye meldekonsvensjonen, men jeg har nok hverken den teoretiske eller praktiske erfaring for å kunne uttale meg med autoritet om spørsmålet.

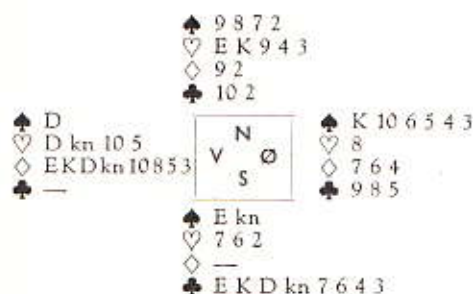
Konvensjonen vil jeg kalle det sterke grandsvar, en grand som krav til utgang etter alle fargeåpninger hos makker.

I sin tid forsøkte jeg å spille Vienna, men gikk snart fra systemet. En konvensjon i Vienna likte jeg imidlertid godt — den sterke granden etter kløveråpning.

Da jeg senere gikk over til Acol, fant jeg på å prøve å beholde det sterke grandsvaret,

så meget? Hvis Syd har tieren og Øst for eksempel sekseren, har Vest derved funnet ut den eneste måten han kan gi Syd kontrakt på. Syd satte Vest på en prøve hvor han var nødt til å gjette, og det er jo for-tjenestefullt.

Et fantastisk spill hvor Syd tvang sin motstander til å gjette tidlig i spillet, var dette:

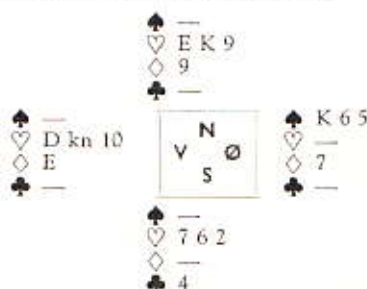


Syd var havnet i seks kløver i en parturnering. Seks ruter er jo en billig stamp, men Øst—Vest turde ikke — de var redd for bet i seks kløver. Men det skulle vise seg at det ikke ble bet, men til og med overstikk! Det gikk slik for seg:

Syd stakk det utspilte ruteresset og fortsatte med spareset. Da damen falt hos Vest, fortsatte Syd med kløver til bordet, og trakk spar ni. Øst fikk et alvorlig problem,

hvem hadde sparknekten? (Der ser man hva det kan føre til når man er vant til falske kast fra makker). Øst la derfor en liten spar, idet han hvis han stakk og Syd kunne stjele, så at spartieren hans senere kunne fanges ved en finesse. Altså, la Øst liten spar, og Syd fikk for knekten...

Nå var jo seks trekk hjemme, men det trettende sticket kunne være godt å ta med. Syd trakk alle kløverne sine, og før den siste ble spilt, var stillingen:



Kløver fire gjorde det fullstendig av med Vest, som enten måtte oppgi hjerterne eller kløverne.

Dette spillet er ikke helt analogt med det de tidligere, idet det her ikke var tale om å sette motstanderne inn. Men det har dog en viss likhet likevel, poenget er også i dette tilfellet å gi motstanderne anledning til å gjøre noe galt.

etter hvert ikke bare etter kløveråpning, men etter alle fargeåpninger på ettrinnet hos makker.

Det ble noe uvant i begynnelsen, men det gikk bra. Det gikk meget godt sogar, for i mange tilfelle hvor man hadde styrke nok til å melde utgang, men hvor det var dårlig tilpasning mellom hendene, fikk man nå flere melderunder til disposisjon, og fikk bedre tid til å utveksle opplysninger enn hvis svarhånden skulle krevet til utgang med en hoppmelding. Det er det leie med de styrkevisende hoppmeldingene — nettopp i tilfeller hvor paret har så stor styrke at det ikke behøver risikere forstyrrende meldinger fra motparten, skjer det paradoksale at man forstyrer hverandres meldinger med disse hoppmeldinger som jager meldingene for fort i været. Svært ofte går det iallfall slik. Her er et eksempel på det motsatte:

♠ E 10 8 7 4 2	N V S O	♠ kn
♥ —		♥ E K D 8 4 2
♦ E D 7 6		♦ K 9 8 2
♣ K 9 4		♣ E 10

1 ♠	1 gr.
2 ♠	2 gr.
3 ♦	4 gr.
5 ♥	5 gr.
7 ♦	

Eksperter vil naturligvis ikke synes det var noen stor prestasjon å komme i syv ruter med disse kortene, men min makker og jeg syntes vi hadde meldt meget godt, og det synes vi fremdeles. Uten å bruke det sterke grandsvaret ville vi nok aldri havnet i syv ruter, det er jeg sikker på. Det ville da kommet en hoppmelding i hjerter, og gjentakelse av sparfargen hos åpneren, og det spørs om ruterfargen i det hele tatt ville blitt nevnt.

Imidlertid var ikke det sterke grandsvarets vei bestrødd med roser hele veien, det fikk vi snart merke. For eksempel fikk vi også:

♠ E 10 6, ♥ 10 9 4, ♦ K 8 6 5, ♣ kn 10 7 og makker åpnet med en hjerter. Her savnet man sterkt den gamle, begrensede granden, som nettopp ville dekket en slik hånd. Det sto jo ikke til å nekte, her skimtet man litt av konvensjonens baksida. For et bridgesystem uten gode, begrensede meldinger vil i praksis ha meget store vanskeligheter.

Det sterke grandsvaret ville jeg imidlertid ikke uten videre gi glipp på. Det ble således å gå radikalt til verks for å finne en måte å løse problemet med de begrensede svarmeldingene på.

Nå kan jo både åpnings- og svarmeldingene generelt deles i tre grupper:

1. Kravmeldinger.
2. Styrkemeldinger.
3. Svake meldinger.

Med svarhåndens meldinger ble det ganske greit i og med at det etter vanlig fargeåpning kun var en eneste kravmelding, nemlig en grand. Hadde derfor svarhånden ikke krevet med en grand, måtte jo nødvendigvis alle andre meldinger kunne plasseres innenfor gruppe 2 eller 3, og man hadde temmelig fritt armslag innen disse to gruppene. Særlig nettopp fordi vi for øvrig spiller Acol, hvor man har de relativt lette styrkemeldinger som to grand etter fargeåpninger, de dobbelte høyninger i åpningsfargen og lignende.

Imidlertid var ennå ikke slaget vunnet, for det var jo fremdeles et usikkerhetsmoment: Hvor sterk var åpneren? Se bare på den siste svarhånden, hvor åpneren begynner med en hjerter. Har han 18 poeng, er jo utgang mulig, men med en minimums hånd med fem trumf, ville jo en hjerter være den mest passende kontrakten.

Det ble derfor nødvendig å innføre temmelig begrensede åpningsmeldinger. Kravåpningen var jo grei, her hadde man to kløver. De jevne hender med 20—22 poeng ble dekket av åpning med to grand. Jevne hender med 16—19 poeng ble dekket av åpning med en grand, i hvert fall når man var i faresonen, og jevne hender med 13—15 poeng ble dekket av en grand hvis man var utenfor faresonen.

De jevne hendene med 16—19 poeng utenfor sonen kunne man jo dekke ved rett og slett å droppe den svake granden i Acol, men det ble for kostbart, for den svake grandåpningen er jo litt av en spesialitet i Acol.

Ved å bruke en betinget kløveråpning og gjennmelding i en eller to grand etter svarhåndens melding, har man imidlertid funnet en brukbare løsning på dette problemet også.

Vi lar åpning med en kløver være krav for en runde, og lar en ruter vise en betinget hånd, med styrke omtrent som det gamle grandsvaret etter Culbertson. De øvrige svarene vil vise meldbare farger, men det er den forskjellen at de ikke er runde krav.

Således får man et temmelig fritt meldingsforløp, og kan tillate seg å melde på en langt annen måte enn i vanlig Acol. La svarhånden få:

♠ K D 10 8 7 4 ♥ 7 ♦ 10 8 5 4 ♣ 9 2

Makker åpner med en hjerter, og De kan hoppmelde til to spar. Makker vet at det ikke er noen kravmelding, den heter jo en grand. Svaret må derfor oppfattes slik: «Makker, jeg har en lang sparfarge og ingen ting annet. Hvis du kan, så gå videre i spar. Ellers ber jeg deg passe, for min hånd er verdiløs uten med spar som trumf.»

Det samme gjelder hoppmelding til tre spar om fargen er gående:

♠ E K D kn 7 4 ♥ 7 ♦ 10 8 5 4 ♣ 9 2

Åpneren vet at svarhånden har en sparfarge som kanskje gir seks stikk, og innretter seg deretter. Således har vi for eksempel meldt:

♠ 9 5	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">V</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">O</td></tr> </table>	N	V	S	O	♠ E K D 8 6 4
N						
V						
S						
O						
♥ E D 7 4	♥ 9 3					
♦ K 10 6	♦ 8 7 5					
♣ E kn 8 2	♣ 6 4					
1 ♥	— 3 ♠					
	3 gr.					

Kontrakten gikk lett hjem fordi hjerter kom ut og sparene satt rundt. Derimot var det bet i fire spar. Vel, man kunne kanskje kommet i tre grand på annen måte også, men personlig liker jeg disse hoppmeldingene godt. De er meget effektive, og samtidig som de gir gode opplysninger til makker, sperrer de motstanderne ute.

Det var imidlertid andre vanskeligheter også. Da bare en og to kløver var kravmeldinger, ble det ikke lett å melde med en hånd som denne:

♠ E D kn 8 7 5 ♥ 9 ♦ E K ♣ D kn 9 2

Her kunne man jo ikke åpne med en kløver, det ville være å vise et fullstendig galt bilde av åpningshånden. En spar kunne også være farlig — makker kunne passe med så pass styrke at man gikk glipp av en utgang.

For å dekke disse hendene ble det nødvendig å åpne med to trekk i farge. Men da toåpningen ble så pass svak, kunne den ikke være runde krav. Var svarhånden helt svak, kunne det være fare for straffedobling hvis en kom opp på tretrinnet.

Mange vil sikkert smile nedlatende til disse åpningsmeldingene og slakte dem med overbevisende teori. Men jeg har funnet dem meget anvendelige.

Men hva så med en hånd som denne:

♠ E D ♥ D 9 4 ♦ 7 5 ♣ E K D kn 8 3

Personlig åpner jeg med tre kløver med denne hånden, idet jeg stiller den på linje med styrkeåpningene i to spar, hjerter og ruter. Man kan naturligvis si at dette er bort i natten, men det er likevel bedre enn å åpne med en kløver.

En annen side av saken er at acospillere like godt kan åpne med tre grand med disse kortene. Det kan jeg også tenke meg — i tredje eller fjerde hånd etter at makker har passet — men ikke i første hånd. Da bør man med en gang vise at man har en slik hånd, og det gjør man ved å melde tre kløver. Jeg tror ikke man taper på det i det lange løp — snarere tvert i mot.

I en summarisk oversikt skal jeg vise hvordan dette systemet blir:

Kravåpning

To kløver — svar som vanlig i Acol

Styrkeåpninger

To grand — jevn hånd og 20—22 poeng

To spar, hjerter eller ruter og tre kløver — ikke krav. Meldingene viser minimum 3½ honnorstikk, E-D-sjette i trumffargen og i sirka syv (seks til åtte) spillestikk. Meldingen besvares ved at makker vurderer sine stikkmuligheter.

Vanlige åpninger

En grand — som i Acol, 13—15 poeng utenfor og 16—18 poeng i faresonen. Svarhånden vet at åpnerens styrke varierer med sonerforholdet, og kan ta sine forholdsregler. Staymansvaret er vel å foretrekke mot de gamle meldingene etter grandåpning.

Ett trekk i farge. Runde krav hvis det er åpnet med en kløver. En grand hos svarhånden er krav til utgang. Alle andre

meldinger er betingete. Således også hoppmeldinger i ny farge, som bare viser en ensidig hånd med lang trumf. Dobbel hopp i ny farge viser en gående trumfarge.

Fargen over åpningsmeldingen viser en betinget hånd med 6—10 poeng og jevn fordeling. (Det samme som grandsvaret etter Acol.)

Som De ser, er dette blitt et helt nytt system. Jeg begynte med Acols grunnprinsipper, men det er ikke så meget igjen av dette systemet, bortsett fra grandåpningen, de enkle og dobbelte høyninger etter makkers fargeåpning, de betingete svarene to og tre grand etter makkers fargeåpning, åpning med to grand og naturligvis to kløver som eneste krav til utgang. Hvor vidt disse nye tingene kan være fordelaktige, kan selvsagt diskuteres. Personlig bruker jeg dem sammen med min makker om motstanderne ikke har noe å innvende, og vi synes vi melder bedre enn vi gjorde før.

At både det sterke grandsvaret og likeså toåpningene i farge, og andre ting også, kan sables ned med overbevisende teori, er jeg fullstendig klar over. Men bridge er ikke bare teori. Hvem vet om ikke flere av disse noe uvante meldetekniske tingene byr på fordeler i praktisk bridge?

Jeg ber Dem om unnskyldning herr redaktør for at jeg har skaffet Dem bryderi med denne noe lange utredningen om min private bridge-teori, men jeg skulle gjerne vite hva De med Deres gode erfaring på det bridge-teoretiske område måtte mene om et slikt meldesystem?



Red vil bemerke: Tja, hva skal man si? En god del av stoffet er iallfall temmelig overraskende, og det er ikke godt å ha noen formening om hvordan det går om man forsøker. Jeg vil ikke egentlig si jeg har tenkt å begynne med dette systemet i morgen, men på den andre siden er det trekk jeg absolutt liker. Det ser ut som om forfatteren har gjennomarbeidet stoffet, og siden vår meldeteori langt fra er fullkommen, hverken om man spiller etter amerikansk, engelsk, italiensk, svensk eller norsk teori, er alt som vil bidra til nye ideer velkomment.

Jeg vet ikke egentlig hva jeg skal si om dette, det er trekk jeg liker og trekk jeg ikke liker. Jeg tror forfatteren får vanskeligheter med «fargen

over» for å angi en balansert hånd hvor man ellers ville ha meldt en grand, om han etter makkers hjerteråpning skulle få utlevert:

♠ K kn 9 7 5 ♥ 9 ♦ E 7 4 2 ♣ 9 7 3

Det normale svaret er en spar, men det er jo nå opptatt idet det har fått en kinstig betydning. Hva skal man da melde? Det er igjen «konvensjonens bakside», som forfatteren henviser til. Men for øvrig er jo ideen med det sterke grandsvaret noe som viennaspillere kjenner til og er begeistret for, og skal man først bruke dette, må man jo finne en løsning med de balanserte hendene og 6—10 poeng.

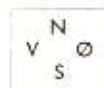


Lettere spilleprøver.

Dette er spilleoppgaver av en kvalitet som rutinerede bridgespillere bør kunne ta ved bridgebordet. Gjør et forsøk og se om De klarer Dem De også. Løsningen finnes på side 12, men titt ikke på fasiten før De har gjort Dem opp en mening selv.

1

♠ E D 4
♥ K 9 6 5
♦ E 10 3
♣ E D 7



♠ K kn 8 6 3
♥ —
♦ 6 3
♣ K kn 10 8 5 4

Det spilles parturnering. Syd spiller seks spar etter følgende meldeserie, med Nord — Syd i sonen:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♣	1 ♥	1 ♠	2 ♥
3 gr.	pass	6 ♣	pass
6 ♠	pass	pass	pass

Vest begynner med hjerterknekten, bordet legger liten og Syd stjeler. Så følger kongen og esset i trumf, og alle følger. Hvordan bør Syd spille videre?

II

♠ E K kn 6 5 4
♥ E 9
♦ E 6 4
♣ E kn

	N	
V		Ø
	S	

♠ 3
♥ kn 10 5 4
♦ K 10 9 8
♣ D 9 3 2

Det spilles lagkamp, og Syd er havnet i tre grand uten meldinger fra motparten. Vest begynner med ruter to, Øst legger damen og Syd får for kongen. Syd fortsetter med ruter ti, og Vest dekker med knekten. Det burde han vel ikke ha gjort, men det er en annen historie. Hvordan vil De fortsette som Syd?

III

♠ E 8 5 4
♥ kn 7 5
♦ D 10 4
♣ K 6 5

	N	
V		Ø
	S	

♠ 2
♥ E K 10 9 8 2
♦ E K kn 9
♣ 10 2

Nord — Syd havner i fem hjerter:
Vest begynner med spar dame. Hvordan bør Syd spille?

IV

♠ D 7 5 4
♥ E 9 7 2
♦ 4 2
♣ E D kn

	N	
V		Ø
	S	

♠ E kn 9 8
♥ D 6 4
♦ K 9 8
♣ K 8 4

Syd spiller fire spar uten meldinger fra motparten. Vest begynner med ruter tre, Øst tar esset og spiller ny ruter, som Syd stikker med kongen. Bordet settes inn på kløver, og det følger en liten spar. Syd kniper med knekten, som holder, og fortsetter med sparesset. Begge motstanderne følger, men kongen faller ikke. Hvordan bør Syd spille?

V

♠ K D 9
♥ D 7 4
♦ 7 5 2
♣ E K 6 4

	N	
V		Ø
	S	

♠ E kn 7 3
♥ E 9 6 3
♦ K kn 10 3
♣ 9

Syd spiller fire spar uten meldinger fra motparten (tre grand ville vel vært bedre), og får kløver tre ut fra Vest. Bordet tar esset, så følger ruter to. Øst stikker med esset og gir kløver knekt tilbake, og bordet får for kongen. En ny ruter følger og Syd kniper med knekten, som holder. Deretter følger esset i spar, og en ny spar mot bordet. Nå viser Vest renons, slik at Øst altså opprinnelig startet med fem spar. Har Syd noen sjanse?

VI

♠ K kn 7 4
♥ E D kn
♦ 8 5
♣ E K D 6

	N	
V		Ø
	S	

♠ E 9 5 3
♥ 8 6 4
♦ E K
♣ kn 10 8 3

Det spilles lagkamp. Syd spiller seks spar uten meldinger fra motparten, og Vest begynner med kløver fem. Hvordan bør Syd spille?

◇

ÅRETS MORSOMME BRIDGEBOK

Sebastian Knuhrr & Co.

Den lange bridgereise

av E. Sigfusson og Tarp Poulsen

Boken har en rekke gode spill. Kr. 13,50

Flæs kjøpt i

NORSK BRIDGEMAGASIN
tlf. 41 21 81 — OSLO

UTENLANDSNYTT

Olympiaden.

Det er nå bestemt at neste års olympiade skal spilles i Torino og ikke i Neapel, slik som tidligere meddelt. Grunnen er at man regner at Torino har atskillig større muligheter til å bringe det store arrangementet i havn, både rent arrangementsmessig og finansielt.

Stone-saken.

Amerikaneren Tobias Stone, der som kjent først ble ekskludert av de amerikanske myndigheter og siden tatt til nåde igjen, har nå sendt European Bridge League sin unnskyldning for sin oppførsel ved verdensmesterskapet i Como i Italia i 1958, og denne unnskyldningen er nå godtatt. Det er derfor ikke lenger noe til hinder for at han kan stille på amerikanske lag i olympiaden.

Belgia.

Det åpne belgiske pameserskapet ble spilt i Brussel 17—18 og 24—25 oktober. Først ble spilt en semifinale, og deretter en finale med 28 par etter Howell-Mitchell-system i tre sesjoner. Resultatet ble:

1. Bussens — van Aken, Brussel
2. Polak — Monk, Antwerpen
3. Libens — van Gendt, Antwerpen
4. Raeymaeckers — Verdonck, Brugge
5. Cherruy — Mouchet, Charleroi

En landskamp mellom Belgia og Tyskland ble spilt 31/10 og 1/11 i Brussel. Hvert lag stilte to lag i den åpne klassen og ett lag i dameklassen, og Belgia vant 8—2. Tysklands førstelag slo det belgiske annetlaget, men for øvrig var det belgiske seire over hele linjen.

Belgia har for øvrig allerede begynt å tenke på uttagningen til olympiaden. Det er planlagt en lang rekke parturneringer, men det ser ut til at få spillere er interessert i å delta. Man mener tidspunktet er uheldig, og siden man ikke får noen finansiell støtte fra det belgiske forbundet, finner man det vel dyrt.

Tyskland.

Det tyske paresterskapet ble arrangert i Wildungen med 104 deltagende par. Vinnere ble Korsing — Rachwalsky fra

Köln med Dewitz — Chodsiesner (Köln — Berlin) på annenplass.

England.

Den engelske uttagningen til olympiaden vil foregå på følgende måte: Først spilles en lengre parturnering for spillere som ikke automatisk er akseptert som deltagere i slutttrunden, og to eller fire par fra denne turneringen vil danne lag som vil være med i sluttkampene sammen med fire eller fem lag av uttatte toppspillere. Disse seks lagene vil spille en serie med 2×40 spill mot hvert annet lag, i to lange week-ends med 200 spill hver gang. Blant de allerede uttatte lagene finner vi Reese — Schapiro — Rose — Gardener og Harrison Gray — Flint — Sharples — Sharples.

I dameklassen er allerede to par uttatt, nemlig mrs. Markus — mrs. Whitaker og mrs. Gordon — mrs. Fleming, mens det tredje paret uttas senere.

Irland.

Irlenderne vil arrangere uttagningskamper til olympiaden i januar og februar. Det vinnende laget blir automatisk tatt ut og supplert med et tredje par fra et av de andre lagene.

Sverige.

Det svenske bridgeforbundet har bestemt ikke å sende damelag til olympiaden. Derimot har man planer om å sende to lag i den åpne klassen, hvis det blir adgang til dette for land med over 25 000 organiserte bridgespillere.

Stockholms Bridgeförbund har satt igang sin «kretsserie», med deltagelse fra 71 klubber.

Sveits.

Det sveitsiske «Festival National» ble arrangert 17. og 18. oktober, og ble vunnet av Frau Pulver og Herr Rochmis.

Finnland.

257 lag har meldt seg til det finske mesterskapet for firemannslag. Herav kvalifiserer 24 lag seg til semifinalen, som spilles på seks steder etter svensk mønster, og 6 lag til finalen, som spilles alle mot alle en uke senere.

Svar på lettere spilleprøver.

I.

Siden det dreier seg om en parturering, kan man jo prøve å vinne alle stikkene, for kontrakten er det jo ingen vanskeligheter med lenger. Det kan vinnes ved en reverse dummy. De stjeler en hjerter til, og spiller bordet inn på kløver. Så stjeler De en tredje hjerter med den siste trumfen Deres. Bordet spilles inn på ruteresset, og motstandernes siste trumf trekkes ut, mens De legger rutertaperen Deres. Siden er det bare å legge opp og forlange de siste fem stikkene i kløver.

En lett oppgave til å begynne med.

II.

Dette spillet har sin interesse fordi det i sin tid ble spilt i verdensmesterskapet i Budapest i 1937, og selveste Ely Culbertson klarte å spille seg i bet. Spillet gikk som nevnt inntil De fikk overta, men så spilte Culbertson to ganger ruter til, hvorefter han forsøkte seg på sparfinessen. Den gikk galt, Øst kom inn og ga hjerter tilbake, og bordets ess fikk stikket, idet motpartens dame kom med. Hjerter ni ble spilt tilbake, og Vest fikk for kongen. Han ga kløver tilbake, esset ble satt på, og sparfargen ble startet. Det viste seg imidlertid at Øst hadde fullstendig nok av spar til å hindre fargen i å bli etablert, og Culbertson måtte svinge til kløver knekt. Øst kom inn og tok sparstikket sitt, og nå fikk Culbertson, som satt igjen med hjerterknekten og kløverdamen, det vanskelig. Han kastet feil, og beten var der. Ved det andre bordet vant Schneider tre trekk i den samme kontrakten, så spillet ga en sving på 700 poeng.

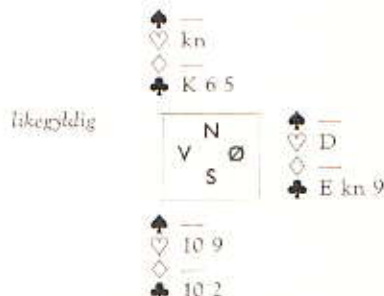
Det er selvsagt lett å være etterpåklok, og like selvsagt at hvem som helst kan spille feil i en avgjørende kamp hvor også nervene spiller inn. Men De som sitter hjemme i Deres egen stue, har selvsagt sett den hundre prosent sikre fremgangsmåten når man ikke behøver å tenke på overstikket: Når De ser at De får fire ruterstikk, er det bare med en gang å trekke esset i kløver og fortsette med knekten.

Dermed har De to stikk i spar, ett i hjerter, fire i ruter og to i kløver, og så kan kanskje overstikkene komme om enten motstanderne eller fordelingen er velvillig innstillet.

III.

Dette spillet er hentet fra en kretskamp i Oslo mellom Astra og Kløverknekt i 1949, og spillet ble vunnet i fem trekk ved omhyggelig spilleføring. Syd regnet med at hvis han kunne unngå å tape hjerterstikk, var kontrakten opplagt, og selv om han måtte av med et stikk i denne fargen, kunne han likevel vinne om det var Øst som måtte komme inn i trumf. Forutsetningen var selvfølgelig at det var Øst som hadde kløveresset, satt det hos Vest, var det jo enkelt.

Syd stjal en spar i det andre stikket, og fortsatte med esset og kongen i trumf. Andre gangen viste Vest renons, slik at Øst nå hadde damen alene igjen. Syd fortsatte med en ruter til bordet, og stjal en ny spar. Bordet ble satt inn på ruter igjen, og den siste sparen ble stjålet. Deretter kom ruterstikkene, Øst viste renons, men ville ikke stjele, og så kom følgende sluttposisjon:



Nå kom hjerter fra Syd, og Øst kom inn. Han var imidlertid nødt til å spille kløver tilbake, så bordet fikk det ellefte stikket for kløverkongen.

Legg merke til den pene manøvreren å stjele spar i det andre stikket. Hvis De ikke gjør det, går De bet om Øst har fire spar, idet bordet ikke har inkomster til å stjele dem alle.

IV.

Dette spillet er fra den samme kretskampen som det foregående. Syd valgte å spille på at Øst hadde hjerterkongen, og

gikk bet fordi den satt hos Vest. I og for seg ikke noe å innvende mot, og vi skal heller ikke gjøre det om De har valgt denne varianten. Det vi forlanger, er at De skal se muligheten om Vest har hjerterkongen, pluss enten knekten eller tieren ved siden.

De stjeler en ruter og får opp følgende sluttposisjon:

♠ —	♠ D	♠ K 10 8 3	♠ K kn 5
♥ K 10 8 3	♥ E 9 7 2	♥ —	♥ kn 5
♦ —	♦ —	♦ —	♦ kn 10
♣ —	♣ —	♣ —	♣ 10

♠ 9 8	♠ 9 8	♠ 9 8	♠ 9 8
♥ D 6 4	♥ D 6 4	♥ D 6 4	♥ D 6 4
♦ —	♦ —	♦ —	♦ —
♣ —	♣ —	♣ —	♣ —

De spiller nå en liten hjerter fra bordet, og hvis Øst legger femmeren, kniper De med sekseren. Dermed er Vest sluttspilt, han må enten gi Dem to hjerterstikk eller la Dem stjele ruterdamen med spardamen på bordet, og selv legge en hjertertaper. Øst må selvsagt få for trumfkongen før eller senere, men dette stikket og hjerterstikket er de eneste motparten får.

Vi ber om unnskyldning for at vi gir en slik biløselig oppgave, har Øst hjerterkongen, er jo spillet hjemme bare ved å trekke liten hjerter fra bordet og sette i damen om Øst ikke går på med kongen. Men siden nå Øst en gang har vist ruter-

eset og sparkongen, er det kanskje en anelse større sjanse for at hans makker har hjerterkongen.

Som nevnt kan de regne med at oppgaven er klart om De velger det siste alternativet, hvis De bare også har sett det alternativet vi har trukket opp med hjerterkongen hos Vest.

V.

De har faktisk gode sjanser til å vinne spillet likevel. Situasjonen er i dette øyeblikket følgende:

♠ D	♠ D	♠ 10 8 6
♥ D 7 4	♥ D 7 4	♥ ?
♦ 7	♦ 7	♦ ?
♣ 6 4	♣ 6 4	♣ ?

likegyldig

♠ kn 7	♠ kn 7	♠ kn 7
♥ E 9 6	♥ E 9 6	♥ E 9 6
♦ K kn	♦ K kn	♦ K kn
♣ —	♣ —	♣ —

De har bare avgitt ett stikk. Selv har De fått fem, og trenger følgelig fem stikk for å vinne. Øst må ha ruterdamen, dette kortet er lokalisert, og hvis han dessuten har minst en hjerter, er De hjemme. De innkasserer hjerteresset og ruterkongen. Ruter-knekten blir dekket med spardamen, og dermed er De oppe i åtte stikk. Nå følger en liten kløver fra bordet, og det er likegyldig hva Øst har og hva han gjør. Bruker han ikke spar åtte eller ti, får De for syveren med en gang, og hvis han bruker ett av disse kortene, legger De bare en hjerter og sitter og venter på at Øst skal gi Dem to trumfstikk.

En form for coup en passant.

VI.

Da dette spillet forekom, kunne Syd sin teori. Han prøvet hjerterfinessen, som holdt, gikk hjem på ruter og tok en ny hjerterfinesse, som også holdt. Nå hadde han råd til å spille sparfargen safe. Han trakk derfor sparkongen fra bordet, og fortsatte med spar fire. Da Øst la liten, knep Syd med nieren og satte seg godt tilbake i stolen. Nå kunne sparfargen sitte hvordan den ville, uten at det ble mer enn en taper i fargen.

TURNERINGSLEDERBOKEN

kr. 15,00

og
Internasjonale Lover
for
Duplikat Kontraktbridge

kr. 2,75

Utgitt av

Norsk Bridgeforbund

Fåes kjøpt i

Norsk Bridgemagasin

Kongensgt. 4, Oslo

Trodde Syd. Dessverre var det anderledes, idet hele fordelingen var:

♠ D 6	♠ K kn 7 4	♠ 10 8 2
♥ K 10 9 7 3	♥ E D kn	♥ 5 2
♦ D 10 6 3	♦ 8 5	♦ kn 9 7 4 2
♣ 5 4	♣ E K D 6	♣ 9 7 2

♠ E 9 5 3	♠ 10 8 2
♥ 8 6 4	♥ 5 2
♦ E K	♦ kn 9 7 4 2
♣ kn 10 8 3	♣ 9 7 2

♠	N	♠
♥	V	♥
♦	S	♦
♣	Ø	♣

Da Vest kom inn på spardamen, spilte han hjerter tilbake, og Øst stjal. Bet!

Syds spillemåte er for så vidt en fiks safebehandling av sparfargen, men ikke når fargen er trumf og en stjeling truer. Bortsett fra den nevnte situasjonen kunne han jo risikert at Øst hadde kongen femte i hjerter, slik at Øst fikk stjeling, eller at Øst hadde hjerterkongen og Vest singleton i kløver.

Faren for dette er faktisk større enn det andre alternativet, faren for 4-1-fordeling i trumf. Hvis spillet hadde gått i seks grand eller i seks kløver, ville denne spilleplanen vært meget elegant. Men i seks spar er den ikke god, fordi det er andre farer som truer. De må passe på ikke å spille etter gal side i boken.



Siden sist

Forts. fra side 2

♠ E D kn 9 8 7 ♥ K 4 ♦ E 5 ♣ E 9 3

Makker åpner med en kløver, og hvis De er tilhenger av minimumsskolen, melder De kanskje en spar. Makker kommer igjen med to kløver. Hva nå, spesielt hvis det er parturnering? Seks kløver er kanskje opplagt, men hva med seks spar? Gjett vekk! Det gjorde spilleren da det forekom, han gjettet fem spar, og det viste seg at det iallfall ikke var klokt. Makker hadde:

♠ 3 ♥ D 10 9 ♦ K 7 4 ♣ K D kn 8 6 4

Fem spar ga bet, mens seks kløver var til å legge opp. Hadde Syd meldt to spar

første gangen, ville han etterpå ha kunnet gjenta sparene på tretrinnet, og deretter svingt over til kløver, uten at noe galt kunne ha skjedd.

Det viktigste ved en direkte hoppmelding i første omgang er imidlertid at man får fram en del hårfine nyanser, som minimumsmelderne aldri får tak i.

La oss se på en del meldeserier:

(a)	1 ♥	1 ♠
	1 gr.	3 ♦
	3 ♣	4 ♠
(b)	1 ♥	2 ♠
	2 gr.	3 ♦
	3 ♣	4 ♠
(c)	1 ♥	2 ♠
	2 gr.	3 ♦
	3 ♣	4 gr.

Minimumsmelder vil kanskje ikke se noen forskjell i det hele tatt på svarhåndens styrke i eksempel (a) og (b), men hoppmelderen vil merke seg en viktig nyanse. Svarhånden hoppmeldte andre gangen og ikke første. Hvorfor? Ganske enkelt fordi han ikke er sterk nok. Den første svarhånden har omkring 13-16 poeng, den andre 17-19, og den tredje 20 eller mer. Hvorfor?

Ganske enkelt ved å gå ut fra regelen at en spiller som har 17 poeng eller mer (i honnører og før fordeling, kanskje 18-19 om tilpasningen er ekstra dårlig) hoppmelder med en gang, trass i om han har en sterk farge eller ikke. Hvis han har 17-19, hoppmelder han, men tar ikke noe initiativ til slem, og har han 20 eller mer, hopper han først, og etterpå tar han selv et slem-initiativ.

Så enkelt er det faktisk. Og så gjør mange spillere det vanskelig og innviklet ved tilnærmelsesmeldinger og rundekrav, og triller rundt med dette inntil hverken man selv eller makker har noen sjanse til å finne ut hva som finnes på den andre siden av bordet. I det eksemplet jeg innledet med, ville meldingene ha gått slik:

Nord	Syd
1 ♣	2 ♠ (eller 2 ♦)
2 gr.	3 gr.
pass	

Uhyre enkelt, og i det hele tatt ikke noe å tenke på. Syd forteller først om minst

17 poeng, enten i bare honnørstyrke eller ved hjelp av litt fordelingspoeng, og i neste omgang forteller han at styrken ikke er vesentlig større enn han fortalte fra først av. Siden overlater han alt til sin partner. Og Nord, som ser sin minimale åpning, drømmer ikke om slem en gang.

Når Syd nøyer seg med en spar i første omgang, sitter han igjen med atskillig styrke som han får bryderi med å vise. En direkte utgangsmelding er på langt nær nok, og melder han noe mer enn utgang, betyr det at han selv må avgjøre spørsmålet om slem, fordi vår gode venn Blackwood ikke tillater annet. Med andre ord, Syd må giette. Noe han slipper hvis han tommer seg i første omgang og etterpå overlater alt til sin makker. Jeg vet ikke hva det kommer av at så mange spillere er redd for å gi sin makker en sjanse til å avgjøre, tror de at de selv er så meget bedre spillere bestandig, eller hva?

Nå vil kanskje enkelte si at de vil ha femkortfarge for å hoppmelde. Ja vel, det kan være bra — det er en fin opplysning til makker når meldingen inntreffer. Men det er ikke så vanskelig å klare seg uten denne regelen. Og hvis man først begynner å sette så strenge krav til hver eneste melding, oppdager man fort at det finnes haugveis av spill, dagligdagse spill, hvor man i det hele tatt ikke får sjansen til å melde godt. Det er noe slikt som 53. . . . , nei, jeg orker ikke å skrive hele tallet. Antall fordelinger i bridge er et tall som begynner med 53, og har 27 sifre til, omtrent like mange fordelinger som jordens vekt uttrykt i gram! Så kan De begynne med de 39 meldingene vi har til disposisjon og sette strenge krav til dem alle sammen. Begynn å putte kronestykker i Mjøsa for å få fyllt opp vannet, sjansen til å lykkes er omtrent like stor.

De skal være glad De i det hele tatt har en del meldinger å fare med, om De ikke skal gjøre det mer komplisert enn nødvendig ved å sette for strenge krav til hver enkelt melding. Og så enkelt som det er å hoppmelde med en firekortfarge: Ta hender som disse:

Se øverst n. spalte.

Når Nord støtter sparfargen, markerer Syd ved tre grand at den bare var på fire

♠ K 8 5
♥ E D 10 3
♦ 9 5
♣ E D 5 2

	N	
V		Ø
	S	

♠ E D 9 3
♥ K 4
♦ E 8 7 5
♣ K kn 2

Nord

1 ♣

3 ♣

?

Syd

2 ♠

3 gr.

kort, og at resten er opp til Nord. Nå har Nord her litt mer enn i det eksemplet vi startet med, så pass meget at det faktisk kan være aktuelt å lukte på slemmen. Men nå har han også 15 honnørpoeng, mot 12 i det første eksemplet, og Nord ser selv sikkert best forskjellen mellom de to hendene.



Det er imidlertid ikke bare når man kan hoppmelde i ny farge, at det lønner seg å vise styrken med en gang. Det er like aktuelt når det gjelder hoppmeldinger i grand. La oss si makker åpner med en ruter, og De har:

♠ E D 9 6 ♥ K kn 8 4 ♦ 9 3 ♣ E kn 2

Hopp til to grand med en eneste gang. Spar- og hjerterfargen har kanskje interesse for makker, men i så fall vil han melde en av disse fargene selv. Hvis De nøyer Dem med en spar, får De atskillig vanskeligheter senere. De kan kanskje krangle Dem fram, og en forstokket tilhenger av å melde en spar eller en hjerter, vil nok ikke være i bet for argumenter hvilken gjennmelding jeg enn foreslår hos makker. Men prøv i praksis! All erfaring viser at hvis De ikke med en gang hopper til to grand, vil De senere ha atskillig bry med å få vist styrken, og ikke minst med å få vist den jevne fordelingen.

Det er som hvis De er sjef og skal gi en mann ordrer. Hvis De først gir beskjed om en eneste detalj, og etterpå forteller om

hver ny detalj etter hvert som han har fått utført de tidligere meddelte, vil det ta atskillig tid før mannen er ferdig. I mellomtiden vil det kanskje oppstå kostbare misforståelser fordi han ikke vet hvor De vil hen. Langt bedre er det å gi et klart, om enn forenklet bilde av situasjonen til å begynne med, og la ham handle etter det. Kanskje han da finner på noe intelligent på egen hånd, noe som han ikke vil ha sjanse til om han bare får vite litt om gangen.

Nå er det selvfølgelig ikke slik i bridge at det bestandig er Dem som er sjef. Makker har en del å si han også. Men poenget er der likevel, makker tenker langt klarere dess mer han forstår hvor De vil hen med meldingene Deres. Derfor er den beste meldingen alltid den som hurtigst gir beskjed om helhetsinntrykket.

La oss ta den siste hånden opp igjen, og la makker få en hånd også:

♠ K 7 3
♥ E 9 6 2
♦ K kn 8 6 2
♣ 4

	N	
V	Ø	
	S	

♠ E D 9 6
♥ K kn 8 4
♦ 9 3
♣ E kn 2

De kan melde en spar etter makkers ruteråpning, og får sannsynligvis to spar fra ham. De kan fortsette med tre hjerter, og han vil løfte til fire. Men så? Makker vil melde presis på samme måten som han for eksempel har:

♠ K kn 7 ♥ D 10 9 2 ♦ E K 8 6 2 ♣ 4

og nå er seks hjerter temmelig opplagt. Det er imidlertid ingen sjanse til å finne fram, fordi De ikke med en gang har orientert makker om hvor De vil. De kan melde fem hjerter, men det er fort gjort å gå bet med den første hånden. Hvis vest har hjerterdamen og øst esset og damen i ruter, får De atskillig bry med å sikre det ellevte stikket. Og hvorfor påta Dem dette bryet når en slem er håpløs?

To grand første gangen løser alle spørsmål. Makker vil melde tre hjerter neste

ROLF BØE:

BRIDGE UTEN TÅRER



Skrevet både for eksperter og den alminnelige spilleren. Eksperten får en utmerket innføring i det moderne poengsystemet, mens den alminnelige spilleren får en uhyre klar og enkel oversikt over det moderne meldesystemet.



Pris innbundet kr. 12,50
hos bokhandlerne.

A. M. HANCHES FORLAG

gangen med begge hender (De mener vel ikke for alvor at dette er reverse i styrkevisende betydning?), og De lofter til fire. Siden er det opp til makker å se forskjellen mellom de to hendene, og De kan være sikker på at han gjør det.

Før krigen var det en sang som heter:

*Ta hva som bys når du får noen ting,
sjansen kommer kanskje aldri tilbake.*

Det er i det minste sant i bridge. Hvis De ikke med en gang har fortalt makker hva De er ute etter, kommer sjansen kanskje aldri tilbake.



Dette ble så mye om «Bedre meldinger» at vi sløyfer spalten denne gangen.

2. runde — NM for klubber.

76. Glomfjord — Lynklubben, Bodo..... 53—52
77. Fauske — Selfors 67—62
78. Mojsøen I — Mo I..... 42—57
79. Mojsøen II — Namsos..... 58—54
80. Verdal II — Nauma 65—57
81. Ogdal III — Duplikatkl., Steinkjer .. 41—82
82. Dovre II, Trondheim — Ogdal I..... 25—61
83. Ogdal II — Renons, Trondheim
(8970—9790) 51—51
84. Levanger — Dovre I, Trondheim..... 58—44
85. Centrum, Trondheim — Verdal I..... 44—52
86. Ruterknekt, Trondh. — Munken,
Trondh. 77—70
87. Forcingklubben, Tr.heim — Tronder-
knektene 80—43
88. Honnorklubben, Kr.sand — Fannrem 63—66
89. Grand I, Ålesund — Sunndalsøra..... 80—33
90. Raumakn. II, Åndalsnes — Grand II... 25—84
91. Grand III, Ålesund — Molde..... 39—62
92. Otta II — Raumakn. I, Åndalsnes.... 67—29
93. Syver'n II, Svelgen — Florø..... 50—78
94. Lærdal I — Syver'n I, Svelgen..... 56—42
95. Lærdal II — Voss w.o. for Lærdal II
96. Safety I, Bergen — Kløvertre II, Bergen
Kløvertre II vant
97. Kløver I, Bergen — Safety II, Bergen
Kløver I vant
98. Safety III, Bergen — Strømme..... 51—77
99. Kløvertre I, Bergen — Kløver II, Bergen 71—29
100. Sparrte IV, Bergen — Laksevåg 44—77
101. Singel Ess, Bergen — Sparrte I, Bergen 34—73
102. Bergen Handelsforening — Dubleton,
Bergen 50—27
103. Bergens BK — Ruter, Bergen 52—26
104. Sparrte II, Bergen — Rival II, Stavanger 53—57
105. Rival I, Stavanger — Kverneland..... 44—48
106. Tasta — Stavanger BK I 37—103
107. Stavanger BK II — Sola 50—54
108. Gann II, Sandnes — Stavanger BK III 100—38
109. Duplikat I, Stav. — Gann I, Sandnes 61—70
110. Sola I — Hillevåg 47—51
111. Flekkefjord — Duplikat II, Stavanger 81—54
112. Vågsbygd — Kr.sand BK II 34—55
113. Leiken, Kr.sand — Foreningen I, Kr.sand 91—39
114. Arendal BK — Kr.sand BK I 26—46
115. Foreningen II, Kr.sand — Arendalskn. 57—50
116. Tromøy — Porsgrunn II 59—48
117. Rjukan — Notodden Duplikat..... 37—48
118. Thule — Notodden BK IV..... 57—33
119. Skiens BK I — Tjølling I 82—19
120. Notodden BK II — Tønsberg BK 74—45
121. Sandefjord BK — Notodden BK I.... 60—34
122. Tjølling II — Porsgrunn I 37—54
123. Holmestrand I — Skiens BK II 37—70
124. Geilo — Follum 48—45
125. Jevnaker — Gol 55—77
126. Elverum II — Alvdal 73—40
127. Koppang II — Loten I 47—63
128. Lillehammer — Koppang III 83—27
129. Koppang I — Jernbanen, Hamar 62—48
130. Kongsvinger — Elverum I 51—43
131. Brumunddal I — Otta I 60—38
132. Vestre Gausdal — Brumunddal II.... 69—72
133. Moelv III — Østre Gausdal..... 51—27
134. Jessheim — Moelv I 44—63
135. Gjøvik II — Moelv IV 48—49
136. A.B.C. I, Oslo — Krav, Askim 50—37
137. Sarpsborg I — Akademisk III, Oslo
w.o. for Sarpsborg I
138. Hobby III, Oslo — Gardermoen spilles 13/12
139. Oppsal I, Oslo — Gjøvik I..... 42—64
140. Grønli — Blommenholm 37—84
141. Lofthus II, Oslo — Fredrikstad
w.o. for Lofthus II
142. Hein 46 I, Hamar — Bridgekameratene,
Oslo 36—62
143. De 4 Ess, Oslo — Strømmen..... 63—54
144. Lambertseter I, Oslo — Vikersund.... 62—55
145. Jernbanen II, Drammen — Acol, Oslo 50—67
146. Variant 1940, Oslo — Hamar BK II... 49—42
147. Fortuna, Oslo — Stange I 33—86
148. Grand Coup, Tønsberg — Kontrakt-
klubben, Oslo 44—58
149. Duplikatklubben I, Oslo — Lena 64—33
150. Faresonen, Oslo — Selbak 59—44
151. Raufoss — Lofthus I, Oslo 50—62
152. Sinsen II, Oslo — Mysen I..... 67—26
153. Gjøvik III — Astra II, Oslo 49—43
154. Saturn II, Oslo — Mysen II 51—70
155. Junior, Horten — K.N.A. II, Oslo.... 46—52
156. Hamar BK I — Asker I 92—51
157. K.N.A. I, Oslo — Drammen Arbeider-
forening I 64—34
158. Blaker I — Espada, Oslo 26—71
159. Slemmestad — Jernbanen I, Drammen 57—29
160. Moss — Golia II, Oslo 53—41
161. Frogner — Akademisk BK I, Oslo.... 28—83
162. Folkvang — Dal 42—40
163. Ski — Oppsal II, Oslo 66—26
164. Asker II — Høybråten 53—65
165. Sarpsborg IV — Duplikatklubben II,
Oslo 62—79

166. Hobby I, Oslo — Sarpsborg II.....	63—47
167. Akademisk Bridgeklubb II, Oslo — Drammen Arb. II.....	110—20
168. Ringerikes BK, Honefoss — A.B.C. II, Oslo A.B.C. II vant	
169. Golia I, Oslo — Sarpsborg III.....	68—29
170. Sparni I, Oslo — Drøbak.....	39—41
171. Favoritt, Oslo — Holmestrand II....	44—49
172. Norrona, Strømmen — Saturn I, Oslo	44—41
173. Oppgard — Sparni II, Oslo.....	51—47
174. Astra I, Oslo — Hein 46 II, Hamar...	62—56
175. Kløverknekt I, Oslo — Åmot.....	32—58
176. Lorenskog — Hobby II, Oslo.....	36—37
177. Honefoss BK I — Kløverkn. III, Oslo	77—34
178. Brandbu — Singelton, Oslo.....	27—69
179. Drammens BK — O.H.F., Oslo.....	52—54
180. Vito II, Drammen — Akademisk BK VI, Oslo.....	44—69
181. Mjøndalen — Sinsen III, Oslo.....	51—70
182. Loten II — Sinsen I, Oslo.....	7—93
183. Lillestrøm — Lilleaker.....	48—74
184. K.N.A. III, Oslo — Åssiden, Drammen	50—44
185. B.B.B. I — Vito I, Drammen.....	48—80
186. Kløverknekt II, Oslo — Lambertseter II, Oslo.....	78—43
187. Thor, Oslo — Astra III, Oslo.....	59—41



Norgesmesterskapet for par 1960

Reservebestemmelser for semifinale og/eller kvartfinale.

1. Uteblir en av spillerne i et kvalifisert par i 1. runde — med det menes semifinale (eller kvartfinale om sådan arrangeres) — har den gjenværende spiller rett til å stille med reserve, eller plassen kan overlates til neste rangerende par fra samme klubb.

2. En spiller som er utslått i kretsens semifinale/kvartfinale kan ikke stilles som reserve. Med denne unntagelse kan ethvert medlem av NBF — også de som er utslått i klubbene — være reserver.

3. En deltager må ha spilt minst halvparten av spillene i kvartfinale/semifinale for å bli kvalifisert for senere runder.

4. I finalen gjelder de reservebestemmelser som er anført i «*Love for Duplikatbridge*» § 134—137.

Semifinalen.

Vi minner om at semifinalen må være spilt senest søndag 3. april. Umiddelbart etter at semifinalen er spilt, må det innsendes fullt navn og nøyaktig adresse for de par som har kvalifisert seg for finalen.

Reisebidrag til finalen.

Forbundet betaler det reisen koster mer enn kr. 20,— pr. spiller fra hjemstedet til Oslo og retur. Reisen beregnes etter 2. klasse jernbane og/eller 1. plass båt eller buss. Køye og/eller soveplass refunderes for reiser som overstiger 400 km hver vei. Reiser skal skje med billigste befordringsmiddel, — drosje- eller flyreiser refunderes ikke.

De par som kvalifiserer seg for finalen må senest 30. april sende forbundet oppgave hva reisen koster fra hjemstedet til Oslo og retur. Unnlates dette, bortfaller retten til å kreve større reisebidrag enn det som blir utregnet av forbundet. Reisebidraget utbetales første finaledag.

Det påhviler kretsene å gjøre sine finale-deltagere kjent med ovennevnte bestemmelser.

Arrangementet av finalen.

Finalen spilles 26., 27. og 28. mai og starter torsdag 26. mai (Kristi Himmelfartsdag) kl. 16,30 i Høyres Hus, Stortingsgt. 20 VI, Oslo. Det er ingen startkontingent i finalen. Samtlige deltagere i finalen er invitert som forbundets gjester til avslutningsfesten med premieutdeling lørdag 28. mai kl. 20,00.



EKSPERT



KLUBBEN

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E D 8 7 ♥ E K 8 5 3 ♦ 9 ♣ K D 5

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♥	pass	1 ♠	pass
?			

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ D 7 5 ♥ E 8 7 5 ♦ K 10 6 2 ♣ D 4

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♠	pass	2 ♥	pass
2 gr.	pass	?	

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ E K 5 ♥ K 10 7 4 2 ♦ 9 5 ♣ 8 7 2

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♥	pass	?	

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ K 4 ♥ 8 7 5 3 ♦ K 2 ♣ E K 8 5 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 gr.	pass	3 ♣	pass
?			

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ K 10 8 4 ♥ E D 6 2 ♦ 9 5 ♣ K 10 9

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1 ♦	pass	1 ♠
pass	2 ♦	pass	?

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E D 9 7 5 ♥ K 8 4 2 ♦ 3 ♣ kn 10 6

Det spilles parturnering. Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	pass	pass	?

Løsningene sendes Rolf Bøe, Gjøsterød, Tønsberg, innen 14 dager etter at De har mottatt magasinet. Merk ny adresse for løsningene.

Svar på oppgavene i nr. 6.

Oppgave nr. 1.

Nord gir, ingen i faresonen. Meldingene er gått slik:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♦	D	3 ♦	3 ♥
3 ♠	pass	?	

Hva melder De nå som Syd med:

♠ D 9 3 ♥ 8 7 4 2 ♦ D 7 4 2 ♣ K 5

Five ruter — 10 poeng. Five spar — 6 poeng. Pass — 5 poeng.

Det vil være fristende å forsøke en sparkontrakt, fordi Syd har tilpasning i begge makkers farger, og det går an å spille utgang med bare syv trumf. Men her er det vel litt for farlig. Det er makker som har lengden i spar, og han blir sannsynligvis omgående trukket på ved at motstanderne spiller hjerter, som makker må stjele. Derfor er det vel best å gi en simpel preferanse i ruter.

Oppgave nr. 2.

Parturnering. Syd gir, ingen i faresonen. Meldingene:

Syd	Vest	Nord	Øst
pass	pass	1 ♥	pass
?			

Hva melder De som Syd med:

♠ E kn 10 ♥ K D ♦ 10 8 3 2 ♣ 9 6 4 3

To grand — 10 poeng. En grand — 4 poeng.

Det er nokså enstemmighet om denne oppgaven. Syd er en tanke for sterk til å svare en grand, og har ingen meldbar farge. Siden han har passet først, blir to grand en bra melding med 10 honnorpoeng. Det kunne vært ønskelig med større honnorstyrke

Syd	Vest	Nord	Øst
pass	1 ♣	2 ♠	pass
2 ♠	pass	2 gr.	pass
?			

Hva melder De som Syd med:

♠ D 8 7 6 5 2 ♡ D 7 4 2 ♢ 8 5 4 ♣ —

Tre spar — 10 poeng. Tre ruter — 4 poeng.

i de slette fargene, men det er tross alt fire kort i hver av dem.

Oppgave nr. 3.

Lagturnering. De er som vanlig Syd og har gitt. De har:

♠ K D 10 9 ♡ E D 10 ♢ 7 ♣ E K kn 8 7

De åpner med en kløver og makker svarer en ruter, som er en naturlig melding. Hva melder De nå?

En spar — 10 poeng. To spar — 8 poeng.

Det er selvfølgelig fristende å ta hardere i med en hånd som denne, men nettopp med slike kort lønner det seg ofte å «melde blott», som danskene sier. Hvis ikke makker kan gjøre noe med en spar, er det i beste fall kanskje bare en tvilsom utgang i kortene, og hvis han kommer igjen, er det anledning til en kraftigere melding siden.

Oppgave nr. 4.

Lagturnering. Øst—Vest er i faresonen. Vest har gitt og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
4 ♡	pass	pass	?

Hva melder De nå som Syd med:

♠ kn 9 8 7 6 5 4 ♡ K 6 ♢ K ♣ E D 10

Fire spar — 10 poeng. Pass — 6 poeng.

Valget må selvsagt stå mellom fire spar og pass. Åpningsmeldinger på fire trekk i faresonen pleier å være sterke, men ensidige, og det er slett ikke umulig at Vest har åtte—ni stikk på egen hånd. Hvis ikke Øst kan oppvarte med det tiende stikken, er det store muligheter for at Nord har en del styrke, slik at fire spar skal kunne gi en fair sjanse. Det er imidlertid selvfølgelig en del gjetting med i spillet, som det bestandig er tilfelle når motstanderne sperrer. Men vi tror den riktige gjettingen er fire spar.

Oppgave nr. 5.

Lagturnering, ingen i faresonen. Syd har gitt, og meldingene har falt slik:

Oppgave nr. 6.

Det er lagturnering, makker har gitt og det er meldt slik:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♠	1 ♡	pass	pass
2 ♣	pass	?	

De har som Syd:

♠ kn 9 3 ♡ 7 5 3 ♢ K 4 ♣ 10 8 6 5 1

Hva melder De?

Tre spar — 10 poeng. Pass — 5 poeng.

Makker har meldt temmelig sterkt, og han ser muligheter til utgang selv om De ikke kunne holde en anmelding åpen. De har ikke så meget, men det er viktig å merke seg at begge honnørene Deres befinner seg i farger hvor makker har meldt, og det styrker hånden. Derfor blir en passmelding litt for forsiktig, det er store sjanser for at en utgang kan vinnes.

Hvis man først skal gå videre, er det bare en eneste brukbar melding, og det er tre spar. De har faktisk nok ikke god trumfstøtte, ikke engang normal trumfstøtte mens fire små bør være det vanlige som støtte til en sekundærfarge. Men nød bryter alle lover, og siden ingen annen melding er akseptabel, er det ikke noe å gjøre ved.

Neste nummer kommer
like før nyttår.