

Norsk

Pris kr. 1,75

Hefte 10 - 1960

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



Utdrag av Ekspertklubben:

Syd har:

♠ K kn 7 ♥ 6 ♦ ED kn 7 5 ♣ K kn 9 2

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Øst	Syd	Vest	Nord
1 ♥	D	4 ♥	4 ♠
pass	?		

I dette nr. bl.a.

Siden sist



Bedre meldinger



Tillatte meldesystemer



Trumfproduksjon



Spilleprover



Oppfinnsomt motspill



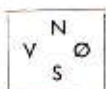
Ekspertklubben

Red:

SIDEN SIST

Vi starter idag med et meldeproblem:

♠ K D 3
 ♥ K D kn 6 5 2
 ♦ 4
 ♣ 9 5 2



♠ E kn 9 8 2
 ♥ E 4
 ♦ E 6 3
 ♣ E 8 2

Et par som brukte Halles to kløver, stanset i fire spar etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
2 ♣	pass	2 ♥	pass
2 ♠	pass	3 ♥	pass
3 gr.	pass	4 ♠	pass
pass	pass		

Det var jo temmelig svakt meldt, all den tid syv er til å legge opp, både i spar, hjerter og grand. Syd fortjener kanskje også en del kritikk, men det var Nord's bemerkninger som gjorde at jeg tok spillet opp:

«Jeg har meldt positivt og støttet i spar, og da forstår jeg ikke at makker passer på fire spar.»

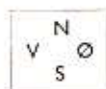
Dette er en ganske vanlig feil blant mange spillere, de «nøyer seg med lave meldinger for å gi makker anledning til å spørre.» Men et slikt resonnement fører ikke fram. Hvis man ser muligheter til slem, overtar man selv initiativet og venter ikke på makker. Det bør være en meget viktig læresetning.

I dette spillet ville faktisk Blackwood ha gitt Nord uvurderlige opplysninger. Etter fire grand og fem grand som svar, eller fem kløver hvis man hører til den mer moderne typen som bruker denne meldingen både for å vise null og fire ess, kan Nord resonere som så: «Makker har fem spar, (det regnet i det minste dette paret som minimum

for første melding hos åpneren etter to kløver). Hvis fargen sitter 3—2, er det fem stikk av seg selv, og likeledes hvis makker har knekten. Hjerterfargen bør kunne gi seks stikk, makker har neppe esset singel når han melder tre grand andre gangen. Det gir elleve stikk, og i tillegg er det to ess i ruter og kløver. Selv om makker skulle mangle sparknekten og bare ha fem spar, og denne fargen sitter 4—2, bør syv hjerter ha gode sjanser. Makker kan ikke bare ha fire ess og en tynn femkortfarge, han må ha noe mer.»

Og så et pent lite spill:

♠ 10 5
 ♥ D kn 10 9 3
 ♦ D 7 3
 ♣ 9 8 5



♠ E D 8 4
 ♥ 8
 ♦ E K kn 5
 ♣ K 7 4 2

Syd spilte to ruter etter følgende meldeserie:

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

Vest begynte med hjerteresset (ess fra ess-konge) og skiftet til ruter seks. Spillet er håpløst å vinne med den aktuelle fordelingen, men Syd klarte seg med en bet, og det var ganske pent. Forsøk selv å takle problemet.

Vår Syd stakk med ruteresset, og fortsatte med kongen og liten ruter til damen. Tredje gangen var Vest renons og la en hjerter. Syd trakk deretter hjerter dame fra

Forts. side 20.

Bedre meldinger

Rolf Bøe.

Dette er den 22. artikkelen om dette emnet. Den første sto i nr. 8 for 1958, og siden har det vært en artikkel i praktisk talt hvert nummer.

Flere lesere har bedt meg behandle spørsmålet om kortfargeåpninger. Det er som kjent en melding på en trekortfarge i kløver (enkelte ganger også i ruter) for å unngå å bli kjørt fast ved gjenmeldingen. Med en hånd som:

♠ E K 8 5 ♥ 9 7 3 ♦ 8 5 2 ♣ E D K n

vil det være farlig å begynne med en spar, fordi man etter makkers eventuelle svar i to ruter eller to hjerter ikke vil ha noen god gjenmelding til disposisjon. Derfor bør man i slike situasjoner åpne med en kløver.

Det første man bør legge merke til, er at kortfargeåpninger aldri kan bli virkelig gode meldinger. Det beste man kan si om dem er at det er et nødvendig onde — et onde man ikke bør gripe til hvis det i det hele tatt finnes noen annen vei ut av vanskelighetene. De risikerer alltid kjedeligheter på en eller annen måte fordi De narrer Deres makker, og derfor er det best hvis De kan få begrenset disse kortfargeåpningene til det absolutte minimum. Men helt å gi slipp på dem kan vi dessverre ikke.

Her er noen eksempler hvor kortfargeåpninger ikke er på sin plass:

♠ E D 9 7 ♥ K 8 5 3 ♦ 9 2 ♣ E D 4

Det skjer aldri noe galt om De åpner med en spar, De har alltid en god gjenmelding i to hjerter. En kløveråpning med hender som disse kan derimot skape store vanskeligheter fordi De er mer sårbare når motstanderne blander seg inn. Og gode motstandere blander seg oftere inn nå enn tidligere. Det er et faktum som ikke er kommet forbi, og det er meget av denne grunn at for eksempel Vienna er kommet i miskreditt hos så mange toppspillere. Det er for sårbart når man ikke får være alene om meldingene.

Den samme svakheten har kortfargeåpningene. Om De med hånden ovenfor begynner med en kløver, vil det ikke bli så lett om motstanderne kjører opp med ruterfargen. La oss si De sitter Syd og de innledende meldingene går:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♣	1 ♦	2 ♣	3 ♦
?			

Hva nå? Makker kan sitte med:

♠ K n 10 8 5 ♥ D 4 ♦ 8 5 ♣ K 10 8 5 3

og fire spar er nesten bare avhengig av at De finner sparkongen hos Øst. Men han kan også sitte med:

♠ 8 5 3 ♥ 8 5 3 ♦ K 6 2 ♣ K 8 5 2

og hvis De nå prøver Dem med tre spar eller hjerter, blir De puttet tilbake til fire kløver, en kontrakt De ikke er det spor interessert i å havne i. Her er det bare å gjette, mens det etter sparåpning ikke ville være det spor vanskelig.

Her er en annen situasjon hvor kortfargeåpning ikke er på sin plass:

♠ 10 8 5 3 ♥ D 9 4 2 ♦ E K 8 ♣ E D

En kortfargeåpning i kløver er ikke heldig fordi fargen bare er på to kort. En viss grad av sikkerhet bør makker ha når han ønsker å støtte i fargen. Hvis De bryter dette prinsippet, vil det bare bli vill panikk og ingenting annet når De får støtte. Eller De vil gå glipp av mange kløverkontrakter fordi Deres makker ikke tør støtte i det hele tatt med mindre han sitter med en sterk femkortfarge. En kortfargeåpning i ruter er imidlertid ikke så meget heldigere den heller, fordi det ikke er det spor morsomt å få to kløver fra makker. De kan melde to grand andre gangen, men da kan De regne med at makker ikke vet det han bør om hånden Deres.

En sparåpning forbyr også seg selv fordi fargen er for svak. I det minste tidligere var det mange som meldte på enhver firekortfarge, og fremgangsmåten har enda sine tilhengere. Men det er en dårlig melding fordi makker blir narret i mange tilfelle. Han vil plasere honnørstyrken Deres andre steder enn den er, og for eksempel regne med mindre verdi av hånden sin om han har en singleton i spar, mens det i realiteten ikke kan være noen bedre farge å være kort i denne gangen. Og han kan bli narret i utspillet, hvis motstanderne skulle få kontrakten.

Plassen tillater ikke at jeg kommer mer inn på spørsmålet denne gangen, det er tross alt kortfargeåpninger vi skal se på, og ikke meldbare farger. Det eneste som står igjen, er en hjerteråpning, og den er faktisk god. Det er ingen vanskeligheter om makker skulle svare i spar — De høyner med god samvittighet. To ruter kan De også ta i mot, det er bare å melde tre ruter. Og hvis makker skulle melde to kløver? Da er det bare å melde to ruter. Det er en trekortfarge det også, og som nevnt er trekortfarger aldri morsomt. Men makker lar Dem nødig få spille to ruter hvis han kan gjøre noe ved det, så det vil ikke forekomme ofte at De vil få pass, hvis ikke makker oppvarter med fire kort i fargen. Og hvis De i det hele tatt får svar, har meldingen ikke gjort noen skade. Selv ikke

om makker melder tre ruter, da kan De komme igjen med tre grand.

Vi har et tredje tilfelle:

♠ 10 8 7 5 ♥ E K D 4 ♦ 8 3 ♣ E K n 2

Også her er det best å melde en hjerter til å begynne med. De får gitt god beskjed om den sterkeste fargen Deres, og det er tross alt det primære hensyn å ta ved en åpningsmelding, selv om det i utrolig mange tilfelle ikke lar seg gjøre å tenke på slikt. Og det er innledningen til en ideell utvikling så lenge makker ikke svarer to ruter. Og hvis han gjør det, er hjerterfargen så pass sterk at De kan gjenta den. Det er selvsagt heller ingen ønskemelding, men det er likevel å foretrekke.

Om De med denne hånden starter med en spar eller en kløver, har De innledet meldingene unaturlig, og det vil alltid være en viss risiko for ikke å komme på rett kjøln siden. Det er tross alt bedre å starte riktig og ta den vanskeligheten som kan komme ved ett enkelt svar fra makker, enn å begynne med en melding som skaffer vanskeligheter i alle tilfelle. Det er de sorgene man tar på forskudd som alltid blir de største.

Ved en tredjehandsåpning — eller for den saks skyld også ved en fjerdehandsåpning, er det aldri nødvendig med kortfargeåpninger. Da kan De hvis De ønsker det, passe på makkers neste melding, og alt er i orden. Det er nettopp rundekravet når makker melder ny farge som skaper vanskelighetene, hadde vi ikke hatt det, ville det aldri vært nødvendig med noen kortfargeåpning. Nå er dette rundekravet så verdifullt at det vel neppe er noen som for fullt alvor foreslår å sløyfe det, men nettopp derfor er det nødvendig å legge om stilen når makker ikke lenger kan kreve. Av den grunn bør De åpne med en spar og ikke med en kløver om De skulle sitte med:

♠ E K 8 6 ♥ 9 7 3 ♦ K 8 4 ♣ E 9 2

En sparåpning hvis makker har passet, er det ideelle av flere grunner. For det første gir De beskjed om den lengste fargen, og for det andre får De ikke dårlig samvittighet fordi De har unnlatt å melde sparfargen. Om De åpner med en kløver og makker melder en ruter, er De ikke bare

Tillatte meldesystemer, melde og spillekonvensjoner

I henhold til vedtak av 5. desember 1956 om at Forbundsstyret hvert annet år skal ta listen over tillatte systemer opp til revisjon, har Forbundsstyret fattet vedtak om hvilke meldesystemer, melde- og spillekonvensjoner som skal være tillatt fra 1. januar 1961:

I. MELDESYSTEMER

Alle nasjonalt og internasjonalt alminnelig benyttede systemer er tillatt hvis de har vært publisert på en betryggende måte og kan forutsettes kjent her i landet.

Det gjelder for tiden, Acol, Culbertson, EFOS, Vienna og Napolikloveren med forskjellige tillegninger. Også blanding av systemer er tillatt, f. eks. Culbertson med Vienna-grand eller Acol med sterke grandåpninger.

II. MELDE- OG SPILLEKONVENSJONER

Vurderingen av hvilke melde- og spillekonvensjoner som skal kunne godkjennes, skjer ut fra samme grunnsyn som for meldesystemer. Konvensjoner som ikke kan betraktes som betryggende publisert, kan bare brukes hvis de er enkle og lett forklarlige.

Det henvises forøvrig til «Lover for Duplikatbridge» § 43 punkt d.

III. OPPLYSNINGSPLIKT

Det understrekes at enhver har plikt til på forhånd å gi opplysning om spesiell betydning av melding eller spill. Enhver har også rett til å spørre om en melding eller spill har spesiell betydning. Det henvises til «Lover for Duplikatbridge» § 43 punkt a og c.

Forbundsstyret skal senest 1. juli 1963 igjen ta listen over godkjente systemer opp til revisjon.

Oslo i desember 1960

NORSK BRIDGEFORBUND

Ranik Halle,

president.

Bjørn Larsen

begeistret for å passe — De føler at det er noe De ikke har fått fortalt. Men på den andre siden er hånden for svak til flere meldinger, det er ikke morsomt å risikere en preferanse med et hopp, to grand eller lignende fra makker neste gang. De er ikke interessert i annet enn en liten delkontrakt, og bør markere dette ved å passe andre gangen.

Heller ikke er kortfargeåpning på sin plass hvis De sitter med en absolutt minimums åpningshånd, en hånd hvor De like gjerne kan melde som passe.

♠ K D 4 ♥ 9 7 3 ♦ E 5 3 ♣ K kn 7 2

Med denne hånden bør De åpne med en kløver. De har riktignok bare 13 poeng og fordelingen 4—3—3—3, men det kan ikke skje noe galt med gjennmeldingen. De er preparert hva enn makker svarer, og derfor er det bare å kjøre på. Men hvis vi bytter om til:

♠ K D 4 2 ♥ 9 7 3 ♦ E 5 3 ♣ K kn 7

lønner det seg å passe. Det er fremdeles en valgfri åpning, og De kan få vanskeligheter både om De starter med en spar og med en kløver. Det er bedre å passe, og hoppe i grand neste gangen om makker skulle åpne.

Hvis De har så meget som 16 honnorpoeng, er det selvsagt heller ingen ide med kortfargeåpning, da åpner De i stedet med en grand. Om De skulle bli for sterk til en grandåpning, er det normalt heller ingen ide, fordi De da alltid kan komme igjen med en hoppmelding i grand. Med:

♠ K 9 5 ♥ E K 8 5 ♦ K D 4 ♣ K kn 2

er det bare å melde en hjerter og komme igjen med en hoppmelding i grand neste gangen. Hånden.

♠ K D 5 ♥ E K 8 5 ♦ K D 4 ♣ K kn 2

kan derimot by på andre problemer, fordi De nå er bare ett poeng fra åpning med to grand. De kan risikere pass på en hjerteråpning selv om tre grand er til å legge opp, mens De vil få melding etter en kløveråpning. Makker kan ha:

♠ 6 4 ♥ 9 6 2 ♦ E kn 9 8 6 2 ♣ 7 4

Enda viktigere vil dette bli hvis den naturlige åpningsfargen Deres er i spar.

Selvfølger vil tre grand gi like store — eller næsten like store — muligheter hvis De har den første av de to åpningshendene vi diskuterte, og selvfølger er sjansen for pass etter hjerteråpning like stor i begge tilfelle. Men med den første hånden er tross alt intervallet hvor De får pass mens utgangen er der, en tanke mindre.



I forbindelse med dette er det en ting jeg gjerne vil sette fingeren på. De kan aldri få et meldesystem som dekker alt. Det er for mange fordelinger og for få meldinger til disposisjon. Derfor gjelder det å prøve å få en delvis dekning over hele linjen, uten at De setter for meget inn på å dekke spesielle situasjoner. Det vil uvegerlig føre til at det blir for svak dekning andre steder. Dette er noe De må lære Dem, før De forstår det kan De aldri klare å melde godt. Dette synes jeg passer som en innledning til det neste eksemplet:

♠ E D 9 8 ♥ K 4 2 ♦ D 8 3 ♣ E 8 4

Hvis De hadde hatt en knekt i tillegg ett eller annet sted, ville De ha åpnet med en grand, men på grunn av at denne knekten

mangler, er De nødt til å begynne med en fargemelding. Og så sant ikke makker har passet, må denne fargemeldingen være en kløver. Så langt er vi vel enige. Men hva skal den andre meldingen bli, om makker skulle svare en hjerter eller en ruter? Vil De melde en spar? Det er ikke godt.

Vi var nettopp enige om at en grandåpning ville vært bra om hånden hadde vært en tanke sterkere. Men en slik hånd kan umulig presenteres godt ved hjelp av to fargemeldinger! Det er én fargemelding og deretter en grandmelding som skal til. De må ikke presentere den nevnte hånden og den følgende:

♠ E D 9 8 ♥ K 4 2 ♦ 8 ♣ E D 8 4 3

ved hjelp av de samme innledende meldingene. Det er stor forskjell på fordelingen, og det bør også fram i meldingene.

Derfor bør De også med den jevne hånden ovenfor fortsette med en grand. Det får ikke hjelpe om ikke sparfargen blir vist, det er nødvendig å melde slik for å fortelle makker at De gjerne ville åpnet med en grand, men at De har for liten honnorstyrke.

Det er selvsagt svakheter ved å melde slik. Makker kan ha en firekortfarge i spar som han ikke får sjansen til å vise. Det kan føre til at De spiller en grand mens to spar ville være å foretrekke, og det kan spesielt i parturneringer få stor betydning. Men De kan som nevnt ikke dekke alt, og her er en typisk situasjon. Hvis det skulle være utgang i kortene, lar det seg gjøre å finne fram til en sparkontrakt, for da må makker være sterk nok til å kunne melde igjen. Men en delkontrakt er verre.

Det er imidlertid ikke noe å gjøre ved — vi kan ikke forgifte hele meldesystemet for å få sikrere delkontrakter. Det vil ikke hende ofte, og det vil absolutt ikke gjøre noe hvis vi spiller lag eller robber.

På den andre siden vil det utvilsomt også enkelte ganger være mulig å havne i bedre delkontrakter om man melder grand andre gangen. La svarhånden få:

♠ 9 5 3 ♥ 8 4 ♦ K kn 8 4 ♣ D 7 4 2

Hvis åpneren pleier melde kløver og etterpå spar når han sitter med fire spar og tre kort i hver av de øvrige fargene, vil

svarhånden ha store vanskeligheter med gjenmeldingen sin her. Derimot er det ikke spor vanskelig om det åpnes med en kløver og etterpå meldes en grand.

Følger vi denne regelen, vil vi ikke kunne avgi to fargemeldinger med mindre vi sitter med to firekortfarger. Med:

♠ E D 9 8 ♥ K 4 2 ♦ D 8 3 ♣ E 8 4

må De åpne med en kløver og komme igjen med en grand. Men med:

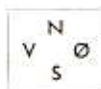
♠ E D 9 8 ♥ K 4 ♦ D 8 3 ♣ E 8 4 2

melder De en spar andre gangen. Kløverfargen er normalt meldbar etter alle regler, og De er preparert for to kløver.

Dette kan få avgjørende betydning når svarhånden har en kløverfarge. Tross alt er det en god del spill hvor det lønner seg å havne i kløver. Ikke minst fordi det ikke koster mer å gå bet i denne fargen enn i noen annen.

♠ D 7 5
♥ 4
♦ 10 8 7 5 3
♣ K 10 9 2

♠ K 8 6 3
♥ E D 10 5
♦ K 9 6 4
♣ 5



♠ kn 10
♥ kn 9 7 6 2
♦ E D kn
♣ kn 7 4

♠ E 9 4 2
♥ K 8 3
♦ 3
♣ E D 8 6 2

Øst—Vest er i sonen, og de innledende meldingene går:

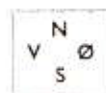
Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♣	D	1 ♦	1 ♥
1 ♣	?		

hvoetter motparten havner i fire hjerter. Hvis nå Syds meldeserie kan bety at han har et hvilket som helst antall kløver, vil det være rene gjettværk for Nord å stampe i fem kløver. Hvis derimot meldeserien forteller at kløveråpningen ikke var kortfarge, og at det finnes minst fire kløver på hånden hans, vil Nord lettere kunne stampe i fem kløver. Det er en pen kontrakt, mens det vil kunne bli atskillig flere beten enn man egentlig liker om Syd har fordelingen 4—3—3—3. En sak for seg er at motstanderne har fem hjerter, men det er ikke

sikkert de tør presse seg. Gi Nord spareset eller hjerterkongen så er det bet.

Her er et annet eksempel, hvor et norsk topp-par gikk i vannet fordi det ikke brukte denne regelen:

♠ 10 9 4 3
♥ E 10 9 3
♦ K
♣ E 10 8 7



♠ E K kn 2
♥ K 5 3
♦ E 5 4
♣ K kn 9

Syd åpnet med en kløver, Nord meldte en hjerter og Syd to spar. Siden støttet Syd hjerterne, hvoretter Nord i løpet av et par melderunder la kontrakten i seks kløver. Syd knep galt i kløver, og da hjalp det ham ikke at spardamen satt i saksen.

Nå ville selvsagt ikke et svakere par hatt noen vanskeligheter her, de kan ikke tenke seg annet enn en kontrakt i en edel farge fordelt 4—4. Men vår Nord så lengre. For alt det han visste, kunne Syds hånd være:

♠ E K 5 2 ♥ K D 5 ♦ E ♣ K kn 9 6 2

og nå er i det minste ikke seks spar hjemme om fargen skulle sitte 4—1. I seks kløver er det derimot sjanser likevel, idet kanskje den fjerde hjerteren kan gi stikk til avkast. Kløverdamen må fanges, men det må den i en sparkontrakt også. Vi må utvilsomt gi Nord rett i at seks kløver er en sikrere kontrakt enn seks spar, under forutsetning av at Syd har minst fire kort i fargen, og da spillet forekom, var det lagkamp.

Det er selve meldestilen som får ta skylden. Syd satt med fordelingen 4—3—3—3, den jevneste av alle fordelinger, og presenterte hånden ved hjelp av hele tre fargemeldinger. Hvis han hadde brukt regelen om å melde grand andre gangen, ville det ikke blitt det spor vanskelig. Meldingene ville gått:

Syd	Nord
1 ♣	1 ♥
2 gr.	3 ♣
3 ♣	?

TRUMFREDUKSJON

Nils Steen

Det er neppe noen spillemåte som er mer elegant og mer varierende enn trumf-reduksjonene, hvor en spiller søler med trumfen sin på en oppsiktsvekkende måte, og det til slutt viser seg at han har fått i stand en snare for motspillerne slik at deres sikre trumfstikk rett og slett forsvinner i luften.

Det finnes masser av forskjellige, fine navn på disse trumfreduksjonene. Vi har *Grünwalds coup* eller *pick up*, hvor den ene motspilleren har knekten tredje og den andre damen annen i trumf, uten å få stikk selv om de ikke rører fargen selv. Vi har *coup de diable* eller *smother play*, hvor man med esset singel i trumf kan fange en konge annen som sitter foran. Vi har *Grand coup* hvor man stjeler stående stikk for å komme i riktig posisjon, og vi har en rekke andre fine former med elegante navn.

Det er imidlertid også en rekke fine trumfcoups som enten bare har rent pro-

saiske navn eller slett ingen navn i det hele tatt, og vi skal se på noen av disse i dag:

<p>♠ kn 10 3 ♥ 8 7 2 ♦ E 10 8 7 ♣ 9 5 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O	V	S	<p>♠ K 5 2 ♥ E K kn 4 ♦ K D 5 ♣ E 10 3</p> <p>♠ 9 8 6 4 ♥ D 10 6 5 3 ♦ — ♣ kn 8 7 4</p>
N	O					
V	S					
	<p>♠ E D 7 ♥ 9 ♦ kn 9 6 4 3 2 ♣ K D 6</p>					

Syd var havnet i seks ruter, som ville vært enkelt å få hjem hvis bare trumfen hadde sittet litt pynteligere. Men nå ble det ikke lett å trylle bort Vests sikre trumfstikk nummer to. Syd klarte imidlertid brasene, han var ikke av den typen som ga for lett opp, og beregnet sjansene sine rolig og kaldt.

Spar knekt kom ut, og esset tok stikket.

og fargen er funnet. Om Nord sitter med en femkortfarge i hjerter og bare tre spar, er det fremdeles ikke vanskelig, han kan melde fire kløver, får preferanse til fire hjerter, og kan fremdeles undersøke slem-sjansene.

Selvsagt ville det heller ikke vært vanskelig om Syd hadde åpnet med en spar. Nord ville da svart tre spar, og alt ville vært klart. Men paret fikk svi for at han presenterte en jevn hånd med flere fargemeldinger.

Vi kan summere det opp til følgende, enkle regler:

1) Bruk ikke kortfargeåpninger hvis det ikke er absolutt nødvendig.

2) Hvis De har anvendt en kortfarge-åpning, så meld grand neste gang om det i det hele tatt lar seg gjøre.

Før vi slutter skal vi se et øyeblikk til på den siste regelen. Om De åpner med en kløver på:

♠ E D 8 5 ♥ 9 7 3 ♦ K 8 4 ♣ E kn 7

og makker svarer en spar, er det selvsagt

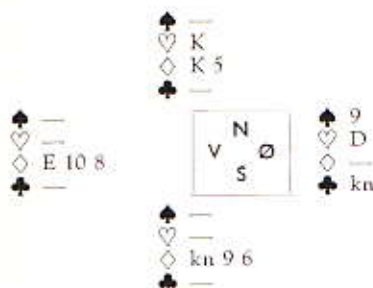
å drive et prinsipp for langt om De melder en grand. Da er selvsagt to spar bedre, det kan ikke diskuteres engang. Men da er heller ikke faren så stor lenger, fordi makker får mindre interesse for å havne i en kløverkontrakt.

♠ E D 8 5 ♥ K 8 4 ♦ 9 7 3 ♣ E kn 7

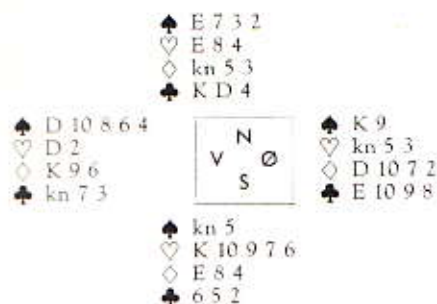
De åpner med en kløver igjen. Neste-mann melder en ruter, makker en hjerter og fjerdemann passer. Heller ikke nå går det an å melde en grand, De må velge mellom en spar og to hjerter.

De ser at det dessverre finnes unntagelser til dette prinsippet også. Det er synd, fordi unntagelser til et godt prinsipp alltid skaper vanskeligheter. Men det er nettopp disse vanskelighetene som det er umulig å unngå. Kanskje det tross alt er å foretrekke fordi det gjør spillet vårt vanskeligere og rikere, men det har ikke noe med artikkelen vår å gjøre. Vi slår bare fast at de to, nevnte reglene bør følges så sant det lar seg gjøre.

Deretter kom ruter to til kongen, og fordelingen ble oppdaget. Nå ville vel noen og hver lagt seg på en bet, men ikke denne Syd. Han trakk hjerteresset og stjal en hjerter, gikk inn på bordet igjen på spar og stjal en hjerter til. Deretter kom de stående stikkene i spar og kløver, inntil Nord var inne i følgende posisjon:



Fra bordet kom hjerter konge, Syd stjal med ruter knekt, og som De ser er Vest hjelpeløs. Stikker han ikke, fortsetter Syd med ruter og må få det siste stikket for ruterkongen, og hvis Vest stikker, må han spille tilbake til Nord—Syds kombinerte rutersaks.



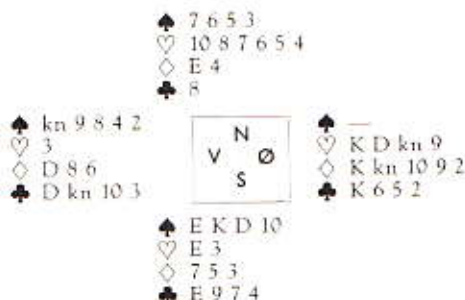
Syd spilte noe så prosaisk som to hjerter, en kontrakt som iallfall forekommer sjelden i artikler, hvor det som regel er utgangene og slemmer det dreier seg om. Men to hjerter kan også by på problemer, som her.

Spar seks kom ut, og Øst fikk stikket for kongen, men neste spar ble tatt med esset på bordet. Syd så at hvis Øst hadde kløveresset, ville det tilsammen bli fem tapere i sidefarger, og følgelig hadde han ikke råd til å avgi trumfstikk. Damen og knekten dobbel var en mulighet, likeledes en honnør singel hos Vest, men Syd mente at følgende plan var bedre:

Syd stjal derfor en spar i det tredje stikket, og deretter spilte han en kløver mot bordet. Øst kom inn på esset og fortsatte fargen. Nord kom inn, og en ny spar ble stjålet. Deretter ble ruteresset innkassert.

Syd hadde nå fått redusert sine trumf til tre, og hadde samtidig fått innkassert alle stikkene han skulle ha i sidefarger. Derfor spilte han ganske rolig en ruter og lot sine motstandere ta to ruterstikk og ett kløverstikk. Når disse stikkene tok slutt, måtte en av motstanderne åpne trumffargen (eller spille et kort til tredobbelt renons, hvilket går ut på det samme), og så sant de to manglende honnørene satt fordelt eller begge hos utspilleren, måtte Syd få resten. Pen manøvrering denne gangen også.

Det neste spillet viser hvordan trumfmanøvreringen kan gå begge veier:

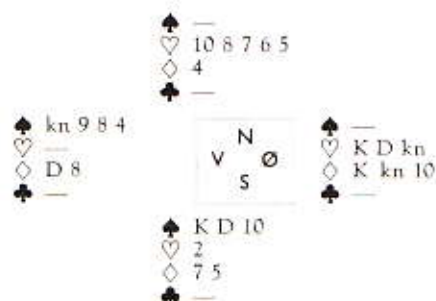


Syd spilte fire spar og fikk kløverdamen ut. Esset tok stikket, en kløver ble stjålet, og så kom liten spar fra bordet. Østs renons var jo en ubehagelig overraskelse, Vest hadde flere trumf enn Syd. Men heller ikke denne Syd var villig til å gi seg, og han forsøkte å fange Vest i snaren. Det var heller ikke meget som manglet på at forsøket skulle ha lyktes, bare en elegant



manøvrering fra motstanderne reddet dagen for dem.

Syd fortsatte med å stjele en kløver til, gå hjem på hjerteresset, og stjele den siste kløveren med bordets siste trumf. Deretter trakk han ruteresset og fikk i stand følgende posisjon:



Syd hadde allerede fått syv stikk, og ville vinne hvis han hadde fått hjem stikk for alle trumfene sine. Det er det også muligheter for, hvis ikke motspillet føres omhyggelig, vil Vest sitte igjen med fire trumf og komme inn i det tiende stikket, slik at han må spille fargen opp. Men motspillet var som sagt i orden. Bordet fortsatte med ruter fire, og Øst fikk for tieren. Han spilte hjerter konge, og Vest stjal sin makkers stående stikk med spar fire. Deretter kom ruter damen, og Vest smilte stolt over det elegante motspillet sitt. Når Øst kom inn på kongen, var det likegyldig hva han spilte tilbake, Vest var nødt til å få has på spar ti.

Unnskyld, kjære leser, at jeg har holdt Dem litt for narr i kommentarene til dette spillet. Spilleføringen var som angitt, men det var bare i Vests fantasi det ble bet. Øst var nemlig ikke på høyden, han lot ruter dame beholde stikket!

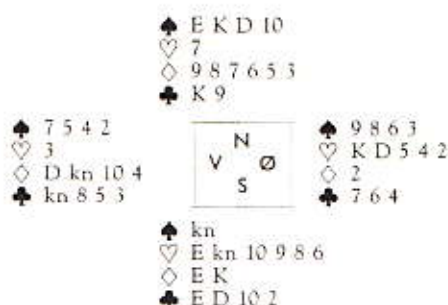
Øst innrømmet sin brøde etterpå, han hadde rett og slett sittet og sovet. Men noe hadde han jo å si han også:

— Hvorfor kastet du ikke ruter damen?

Imidlertid hadde Vest svar på rede hånd:

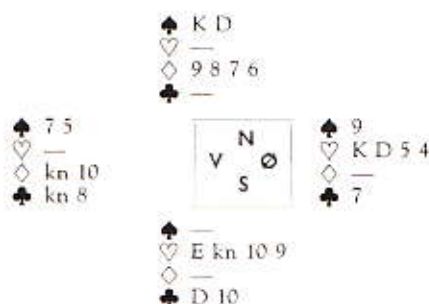
— Fordi du da sannsynligvis hadde tatt det som et fortsettelsessignal. Jeg må nemlig ha spilt hjerter fra deg før den tredje ruter blir spilt, for ellers har jeg ikke noe flukt-kort.

Og det var riktig sagt.



Syd var slett ikke stolt av kontrakten — seks hjerter doblet — da Vest startet med ruter dame. Men han hadde ikke til sinns å gi seg denne sydspilleren heller. Han stakk med ruter kongen og fortsatte med en spar til esset. Neste trekk var en ny sparrunde, som Syd kastet ruteresset på for å hindre stjeling i fargen. Deretter kom hjerter syv. Det ville jo ikke hjelpe Øst å dekke, så han la liten, og Syd krøp med sekseren. Deretter fulgte ruter, som Syd stjal, for å redusere trumfene sine til det samme antall som Øst. Pussig nok — Syd klarer seg med alle de manglende trumfene hos Øst, men ikke hvis Vest har en av dem, likegyldig hvilken.

De neste stikkene var esset og kongen i kløver, som ga følgende posisjon:



Nord tok for sparkongen og damen, og Øst kunne gjøre hva han ville. Tok han liten hjerter, ville Syd stjele over, innkasere kløverdamen og fortsette med hjerter knekt. Øst ville få for damen, og ville være nødt til å spille hjerter tilbake til Syds ess og knekt. Bedre ble det ikke om Øst la kløver syv. Syd ville legge damen og fortsette med ruter fra bordet, og Øst ville være i samme fortvilete posisjon igjen. Heller ikke kunne Øst stjele spardamen høyt, Syd ville ta esset og gi knekten opp,

og Øst ville i alle tilfelle bare få ett hjerterstikk.

Som De ser er ikke kontrakten til å vinne hvis Vest for eksempel får en hjertermer og en spar mindre. Med 3—3-fordeling i trumf og honnørene fordelt går det ikke, heller ikke med 4—2 og honnørene fordelt, hvis da ikke Øst skulle ha en honnør dobbel. Men med 5—1-fordeling går det altså an å vinne.

Ved et annet bord fikk Syd også kontrakten sin, til tross for at han fikk et vanskeligere utspill, spar. Det ga Syd en inntøst før han hadde fått sjansen til å ta en ruterhonnør og kaste en annen på spar, slik at han kunne få stjeling i fargen. Men han klarte seg likevel, ved å skaffe seg et ekstra inntak i kløver ved å spille toeren og knipe med nieren. Vest kunne selvsagt ha hindret denne situasjonen ved å gå opp med knekten, men det er bare i eventyret slikt forekommer, og aldri når man hverken vet noe om kløverne eller at makker har kongen og damen femte i trumf.

Pen manøvrering forekom også i det neste spillet:

♠ E K D 2											
♥ 9 7											
♦ E K kn											
♣ 10 9 5 4											
♠ kn 9 8 5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ 10 6 4 3
	N										
V		Ø									
	S										
♥ 5		♥ K 6 4 3									
♦ D 10 9 7		♦ 4 3 2									
♣ E K D kn		♣ 8 2									
♠ 7											
♥ E D kn 10 8 2											
♦ 8 6 5											
♣ 7 6 3											

Syd var i fire hjerter, og Vest startet med fire ganger kløver, mens Øst kastet to av sine ruter. Den fjerde kløveren måtte Syd stjele med hjerter ti (De ser vel hvorfor?). Deretter kom spar syv til esset, og så var tiden inne til å røre trumf. Syveren må spilles først, og Syd legger toeren. Deretter kommer nieren fra Nord og Syd legger återen. Vests renons avslører fordelingen, og Syd er nå glad for at han har spilt så forsiktig som han har gjort. Spar to til stjeling er det neste trekket, og dermed er trumfreduksjonen gjennomført. Bordet settes inn igjen på ruter, spar kommer to ganger, og dermed sitter Øst igjen med bare

SPILLEPRØVER

Dette er spilleprøver av en slik art at en rutinert spiller bør kunne ta dem ved bridgebordet. Gjør et forsøk selv, og slå deretter opp på våre kommentarer, som De finner på side 16.

I	♠ E kn									
	♥ 10 9									
	♦ E 7 3									
	♣ E K D kn 4 2									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S	
	N									
V		Ø								
	S									
	♠ D 10 9 5 4 2									
	♥ —									
	♦ 10 8 6 5									
	♣ 8 7 5									

Syd spiller fire spar:

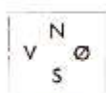
Vest begynner med hjerter konge. Hvordan bør Syd spille?

to kort, kongen og sekseren i trumf. Syd har esset og damen, og fordi Nord er inne, må Syd få resten.

Dette siste spillet er kanskje det enkleste i opplegget, men det er likevel vanskelig fordi trumfmanøvreringen må foretas så omhyggelig. Stikker Syd med återen eller toeren i hjerter på fjerde kløver-runde, er han ferdig, likeledes om han når han er inne på bordet, først spiller nieren og legger toeren hos seg selv.

Slike trumfreduksjoner er forholdsvis sjeldne saker, men de forekommer like vel langt oftere enn man tror, fordi det er så mange forskjellige typer. Det er ikke mange gangene — kanskje aldri — en spiller får anledning til å gjennomføre et coup de diable eller en pick-up ved bridgebordet. I det minste ikke hvis kortene er gitt tilfeldig. Men med alle de utallige variasjoner som forekommer, blir det likevel ikke så helt sjelden man får anledning til å trylle bort et sikkert trumfstikk hos motstanderne, bare man ser seg om, og er heldig og omhyggelig med manøvreringen.

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



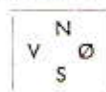
♠ E D 6
 ♥ E D 3
 ♦ K 6 4 3
 ♣ E 8 7

Syd spiller tre grand etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♦	pass	2 ♦	pass
3 gr.	pass	pass	pass

Vest begynner med kløver tre og Øst legger damen. Hvordan bør Syd spille når De får vite at alle følger ruter to ganger?

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



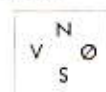
♠ E K kn 7 5
 ♥ 8 5 3
 ♦ E D 10 8 4
 ♣ —

Syd spiller fem ruter etter følgende meldinger:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	2 ♣	pass
2 ♦	pass	4 ♦	pass
5 ♦	pass	pass	pass

Vest begynner med kløverdamen. Hvordan bør Syd spille?

IV
 ♠ kn 4
 ♥ E 6 3
 ♦ E D kn 5 3
 ♣ E K 7



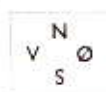
♠ E 7 5
 ♥ 7 5 4 2
 ♦ 10 9 6
 ♣ D kn 5

Syd spiller tre grand etter følgende meldinger:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♦	pass	1 gr.	pass
3 gr.	pass	pass	pass

Vest begynner med spar tre, Nord legger spar fire og Øst legger tieren. Hvordan bør Syd spille?

V
 Blindemann
 ♠ D 6
 ♥ D 8 4
 ♦ K 9 8 5 3
 ♣ K 9 4



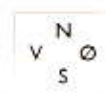
♠ 10 4 2
 ♥ 9 7 5 2
 ♦ D 6
 ♣ E D kn 5

Syd spiller tre grand etter følgende meldinger:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 gr.	pass	3 gr.	pass
pass	pass		

Vest begynner med hjerter tre, som går til Syds konge. Deretter kommer ruter knekt, og De, Øst, kommer inn på damen. Hvilket kort bør De fortsette med?

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



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

Syd spiller fire spar etter følgende meldinger:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	2 ♣	2 ♠	pass
3 ♠	pass	4 ♠	pass
pass	pass		

Meldeserien er ikke god, men det hefter vi oss ikke ved. Vest begynner med kløver konge, bordet stikker. Så kommer esset og kongen i trumf, og Øst viser renens andre gangen. Hvordan vil De fortsette?

Oppfinnsomt motspill

Egil Wang

Det er ingen ting som gleder en gammel bridgeskribent så meget som når han får se et virkelig oppfinnsomt motspill. Det er her den gode spilleren viser seg, selv om det mange ganger kan være vanskeligheter i meldinger og egen spilleføring, er det ingen ting mot det som dukker opp når man spiller motspill. Det eksisterer ikke mange faste regler man kan gå etter og ha nytte av, man må ta fantasien til hjelp og analysere spillet for å finne mulighetene.

De spillene jeg kommer med i dag, er kanskje ikke av ultra-klasse, men de er likevel typisk for hva den gode motspilleren kan prestere. Vi begynner med dette:

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

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

♠	N	♠
♥	V	♥
♦	S	♦
♣	O	♣

I en lagkamp ble kontrakten ved begge bord fire spar, men på hver sin hånd. Ved det første bordet var et viennapar i aksjon. Syd åpnet med en hjerter, Nord meldte en spar, som Syd loftet til to, og deretter var det ikke langt til utgang.

Øst begynte med ruter ti. Vest stakk og ga fargen tilbake, og Nord, som fryktet at utspillet kunne være fra dame-10 eller noe slikt, gikk opp med kongen. Nå vil det ikke kunne skje noe galt hvis spar dame kommer fra Nord, men spilleren visste jo ikke hvordan fargen satt, og valgte å få ut flest mulig spar med en gang. Derfor spilte han spar tre til esset, og nok en spar, slik at Øst kom inn på kongen. Øst så ingen annen mulighet til bet enn at hans makker hadde esset og damen i hjerter, og skiftet til hjerter ni. Dermed var det ingen vanskeligheter mer.

Ved det andre bordet åpnet Syd med en hjerter, Nord meldte to grand, Syd tre

spar og Nord fire spar. Vest valgte å starte med ruter ess og fortsatte med fireren, og heller ikke her turde spilleren ta sjansen på ruterdamen hos Vest. Det neste trekket var også det samme, spar til esset og spar tilbake, slik at Øst fikk for kongen. Men denne østspilleren så atskillig lengre. Han spilte ruter igjen, som Syd måtte stjele. Som De ser kan Syd ikke lenger trumfe ut, fordi den som kommer inn på hjerteresset, kan ta beten med ruterdamen. Derfor er han nødt til å spare den siste trumfen sin, og Syd svingte til hjerter. Men det hjalp ikke. Vest kom inn på esset og spilte ruterdamen, og Øst var nødt til å få for spar ni.

Nå hadde riktig nok denne østspilleren en fordel i og med at han så hjerter dame på bordet. Men likevel var det svakt spilt av Øst ved bord nummer 1. Har makker esset og damen i hjerter, vil stikkene alltid komme, idet det ikke finnes avkast. Hadde han skiftet til kløver, kunne det enda latt seg høre, men det fører sannsynligvis ikke fram det heller. Vest må i tilfelle ha både kløverkongen og hjerteresset, og det er for meget forlangt, motpartens sterke meldinger tatt i betraktning.

Det neste motspillet kom også i en parturnering. Her kunne Øst hindret at det ble noe poeng i det hele tatt ved å gi sin makker bedre opplysninger, men Vest besto den unødige prøven han ble satt på, og da var jo alt vel og bra:

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

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

♠	N	♠
♥	V	♥
♦	S	♦
♣	O	♣

Syd spilte tre spar etter følgende meldeserie:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♠	pass	1 ♠	pass
3 ♠	pass	pass	pass

Kanskje litt hardt av Nord, men likevel til en viss grad forsvarlig. Vest begynte med ruter ess og en ruter til. Bordet kom inn og fortsatte med kløver dame, Øst dekket og Syd kom inn. Spar ti fulgte, Nord la femmeren og Øst stakk med kongen. Deretter spilte Øst hjerter fire, og Vest fikk for damen.

Vest så nå at han kunne gi sin makker stjeling i ruter, eller eventuelt presse ut en av bordets høye sparthonorer. Samtidig ville det være vanskelig for Syd å komme hjem igjen og trumfe ut, og hvis makker hadde fire trumf, kunne det bli skjebnesvangert. Men hva med bordets siste hjerter? Hvis ikke Syd hadde hjerteresset, ville den øyeblikkelig forsvinne når Vest spiller ruter. Øst får sitt stjelestikk, men mer er ikke å hale.

Hvis Øst har hjerteresset, kan Vest redde situasjonen ved å ta for kongen, men hvis Syd har dette kortet, går Vest glipp av sjansen til å gi makker stjelestikk i ruter. Men en nærmere analyse viser at Syd umulig kan ha hjerteresset. Da ville han sikkert ha løftet makkers tre spar til utgang, han har jo allerede vist kløveresset. Følgelig tok Vest hjerterkongen for han spilte ruter, og dermed var Syd ferdig. Han valgte å stjele med spar knekt, men Øst la en kløver, og kunne derfor stjele tredje kløverrunde før Syd kunne fått kommet hjem for å trekke trumfen.

Det gikk som nevnt bra, men det var litt uforsiktig av Øst ikke å ta for hjerteresset sitt. For det første tvinger han sin makker til å tenke unødvendig, og for det andre ville ingen ting ha hjulpet om Syd hadde hatt både damen og knekten i hjerter. Når Øst spiller liten første gangen, må han inn i annen hjerter-runde, og da er poenget i motspillet ødelagt.

Det tredje motspillet i dag viser en øst-spiller som så temmelig langt:

Se øverst n. spalte.

Syd åpnet utenfor faresonen med tre kløver, og Nord sa seks av den varen uten flere diskusjoner. Utspillet fra Vest var

♠ —		♠ —				
♥ E 8 7 6		♥ E K 9 7 6 3				
♦ E K kn 4		♦ 10 5 4				
♣ E K 5 4 3		♣ D 7 2				
		♣ 7				
♠ D kn 10 8 5 4 2						
♥ K 9 2						
♦ 10 5						
♣ 2						
	<table border="1"> <tr><td>N</td><td>Ø</td></tr> <tr><td>V</td><td>S</td></tr> </table>	N	Ø	V	S	
N	Ø					
V	S					
♠ —						
♥ D kn 3						
♦ 9 8 6 3						
♣ D kn 10 9 8 6						

ruter ti. Det var heldig, for hvis han hadde valgt spar dame, ville det bare blitt et spørsmål om enten hjerterfinessen eller ruterfinessen holder, idet Syds hjerter tre forsvinner i utspillet.

Syd fant at ruterdamen burde sitte hos Øst, og hvis han har den akkurat tredje, ville det være muligheter til et innspill. Han gikk derfor opp med kongen, gikk hjem på kløver og fortsatte med ruter fra egen hånd. Når Vest fulgte, gikk Nord opp med kongen. Deretter kom en ruter til, og Øst var inne.

Nå ville vel noen og hver spilt spar konge tilbake, det må være ufarlig, hvis man ikke tenker seg om. Men Øst hadde funnet ut at Syd måtte være renons i spar, og da stiller situasjonen seg unektelig litt annerledes. Hvordan hadde Øst funnet ut dette?

Syd bør ha seks kløver og har vist fire ruter. Tilbake blir tre kort i de to edle fargene. Har han en spar og to hjerter, ville Syd helt sikkert ha stjålet bort sparen sin for han satte Øst inn, og hadde han hatt to eller tre spar, er kontrakten alltid hjemme.

Derfor er det sikkert at Syd har tre hjerter — i det minste må han ha det om det skal være noen betesjanse i det hele tatt. Men da kan det aldri være galt å spille hjerter, mens derimot spar tilbake kan gi et avkast. Øst valgte derfor hjerter fire.

Hadde Syd hatt nieren i stedet for återen på bordet, ville han ha klart seg. Han hadde da lagt hjerter tre hos seg selv, og på den måten tvunget ut Vests konge. Ville han hatt et valg, sier De? Nei, tenk nå litt. Hvis Øst har hjerter konge, er det ingen medisiner. Syd kan nok få to hjerterstikk, men ikke tre. Heller ikke er det noe å gjøre ved om Vest har kongen og tieren.

Følgelig er det bare en mulighet, at Øst har tieren og Vest kongen.

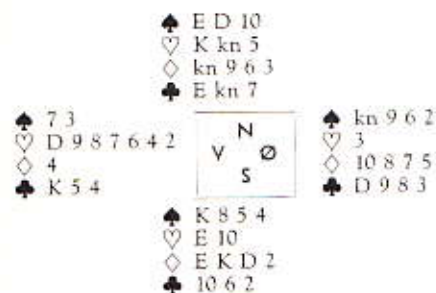
Dette er selvsagt under forutsetning av at Nord eller Syd har hjerter ni. Nå satt imidlertid dette nøkkelkortet hos Vest, og derfor måtte det bli bet.

Mens vi er inne på spillet, vil jeg nevne at det ikke hjelper om vi bytter hjerter ni hos Vest med hjerter fire hos Øst. Hjerterfargen vil da være fordelt slik:



Når Øst spiller hjerter ti må Syd dekke, og hvis Vest legger kongen, får Syd riktig nok kontrakten sin ved å knipe neste gangen. Men Vest må ikke dekke. Da kommer Syd i en håpløs posisjon, enten er Vest nødt til å få for kongen, eller Øst må få for nieren.

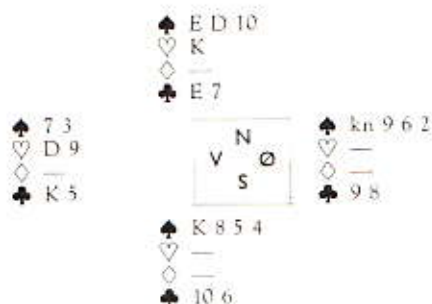
Undskyld dette lille sidespranget, vi skal straks gå over til et nytt spill:



Spillet er hentet fra en parturering hvor en rekke bord spilte tre eller seks grand på Syds plass, og hjerter var et naturlig, om ikke heldig utspill. I og med dette utspillet sto kampen om det tolvte sticket, hva enten slemmen var meldt eller ikke, og vi skal se hvordan det gikk.

Ved det første bordet fortsatte Syd med fire ganger ruter. Deretter tok han hjerteresset, og spilte liten kløver, som ble knepet med bordets knekt. Øst kom inn og kunne selvsagt ikke spille spar tilbake. Han valgte derfor kløver, for røde farger hadde han ikke. Nieren kom, og i tur og orden kom Syds tier, Vests konge og Nordss ess. Men dermed hadde Syd hånd om utviklingen.

Før Øst spilte kløver ni, var stillingen:



Øst spilte som nevnt kløver ni, Syd la tieren og Vest måtte på med kongen. Dermed ble kløverstopperen overført fra Vest til Øst, og når bordet fortsatte med hjerter konge, kom Øst i alvorlige kastevanskeligheter. Det var like galt hva han gjorde.

Ved det andre bordet ga Øst seg tid til en alvorlig analyse av tilbakespill i spar, som ser så håpløst ut. Har Syd tre spar, kan det aldri være noe galt, selv om han mangler kongen. Syd må eventuelt ha kløverkongen, og har likevel stikkene sine. Har Syd fire spar uten kongen, er det fremdeles ikke galt. Og har han den aktuelle fordelingen, hva da? Da blir det bet ved sparretur. Tilsynelatende oppgir Øst et stikk, men siden Syd ikke har flere inntak til egen hånd utenfor sparfargen, kan ikke det siste sparsticket hentes om bordet bare bruker tieren første gangen.

Ved et tredje bord var imidlertid Syd skarper. Han tok ikke for hjerteresset før han rørte kløverfargen. Når Øst kom inn, hjalp det ikke å spille spar fordi Syd har et inntak i hjerter til det fjerde sparsticket. Han måtte derfor spille kløver, og kontrakten var vunnet.

Nå skal jeg innrømme at Syd ville fått et problem hvis Øst hadde hatt en hjerter til, og spilt denne slik at Syd kom inn på esset. Nå er det lett å gå bet, men Syd kan fremdeles velge heldig og vinne. Hvis tankene hans går langs de banene at kløvehonnørene sannsynligvis sitter fordelt, og at det er rimelig å plasere Øst på lengde i spar siden Vest er lang i hjerter, kan han selv trekke kløver ti og overføre truslen i fargen til Øst. Men lett er det ikke, kortene kan sitte på utrolig mange andre måter hvor denne spilleføringen er gal.

Det siste spillet vi skal se på i dag, er dette:

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

Tre grand var den alminnelige kontrakt da dette spillet forekom i en parturnering, og hjerter kom ofte ut. De beste spillerne fikk da fem trekk etter følgende spilleføring: Østs ess ble fulgt av ny hjerter, og Vest kom inn. Han måtte skifte farge, og valgte ruter. Bordet stakk, og Syd fant at kløverfinessen ga større sjanser enn 3—3-fordeling i ruter. Etter kløverfinessen kom fire ganger spar, hjem på kløveresset og deretter hjerterkongen. Nå kunne ruterfargen sitte som den ville, hvis bare en av motstanderne hadde fire spar eller kløver ved siden. I så fall ville han være ubehjelpelig skvist en eller annen gang på veien.

Ved ett av bordene åpnet Nord med en ruter og Syd meldte en hjerter (burde vel heller sagt to grand). Nord fortsatte med spar, og nå hoppet Syd til tre grand. Vest valgte å starte i den umeldte fargen, kløver, og det ga resultater. På Vests knekt la Nord toeren, Øst syveren som styrke og Syd fikk for damen. Så gikk han i gang med å etablere ruterne, og Vest kom inn på den fjerde. Han spilte ny kløver, og Øst fikk etablert kongen sin mens han hadde hjerteresset som inntak.

Som kortene sitter, kan Syd vinne fem trekk likevel, men da skal han ha titter godt i kortene. Etter å ha fått for kløverdamen i det første sticket, må han spille ruter og overlate det første sticket i fargen til Øst. Han kan ikke spille kløver tilbake, og velger best hjerter. Nå må Syd hoppe på med kongen (Øst spiller nok ikke esset først, det er for god opplysning). Dermed er elleve stikk inne. Men man skal som nevnt ha en god porsjon hell for å velge denne spillemåten.

Svar på spilleprøver.

I

De stjeler selvsagt utspillet og fortsetter med trumf. Men nå kommer poenget. De skal ikke ta finessen. Den er bare riktig hvis Vest har akkurat to trumf med kongen. Sitter kongen hos Øst, eller Vest har den tredje eller fjerde, skaffer De Dem selv vanskeligheter på grunn av forbindelsen. La oss si Vest har sparkongen fjerde, og De prøver finessen, som holder. Så fortsetter De med esset og oppdager Østs renons. Hvis De nå stjeler Dem hjem på hjerter for å trumfe, får De hjerter igjen og blir for kort i trumf. Hvis De prøver å presse Vest i kløver, stjeler han tredje gangen og skifter til ruter for å få ut esset Deres, og det er like galt.

Derfor må De i det andre sticket ta spar ess og følge opp med knekten, som De stikker over på egen hånd. Så fortsetter De med trumf, og motstanderne kan ikke både presse Dem i hjerter og angripe ruteresset.

II

Når ruterne går er åtte stikk klare, men det niende? Motstanderne har sannsynligvis fire kløverstikk klare med en gang de kommer inn, så hvis De gjetter galt ved kniping i spar eller hjerter, er De bet med en gang.

For å gardere Dem setter De motstanderne inn i kløver. Når denne fargen tar slutt, er De nødt til å få spar eller hjerter opp. Men det er et viktig poeng, ruterne må ikke spilles til bunds. Da får Syd vanskeligheter med avkastene når Vest innkasserer kløverstikkene sine. Det er heller ikke bra å lasjere kløverfargen, da blir det vanskeligheter med å få satt Vest inn.

Den riktige spilleplanen blir derfor følgende: De stikker straks med kløver ess og spiller tre ganger ruter. Deretter kommer kløver ti. Når Vest innkasserer stikkene sine, legger Syd en spar og en hjerter, og så sitter han igjen med esset og damen i de edle fargene, pluss en ruter. Vest har bare spar og hjerter igjen, og må gi Syd resten.

Spillet kan by på en del varianter hvis det skulle vise seg at det er Øst som har fem kløver, men det er for langt å komme inn på det.

III

Spillet er et enkelt krysstjelingsspill, hvor De vinner med åtte stikk i ruter, to i spar og ett i hjerter. Det eneste poenget er at De må sikre Dem hjertersticket straks, før noen av motstanderne får kastet seg renons.

De stjeler derfor utspillet med ruter fire, og fortsetter med hjerter. Vi tenker oss at Øst stikker over Deres dame og fortsetter med ruter. De stikker på egen hånd og tar esset og kongen i spar og hjerterkongen. Hvis alt er gått bra hittil, kan De legge opp og forlange elleve stikk.

Spillemåten garderer mot sparene 4—2 og ruterne 4—0.

IV

Ved første øyekast ser det ut som om den riktige spillemåten er å holde spareset tilbake til tredje gangen, og så gå på ruter. Men dermed er De nødt til å gå bet mot gode motspillere, hvis Øst har ruterkongen! Det vil nemlig ikke bli spilt spar mer enn to ganger, hvoretter det blir skift til hjerter, og denne fargen er like ømtålelig.

De tar derfor straks spareset, og spiller ruter og kniper. Sjansen ligger i at Vest har ruterkongen, eller at sparfargen sitter 4—4.

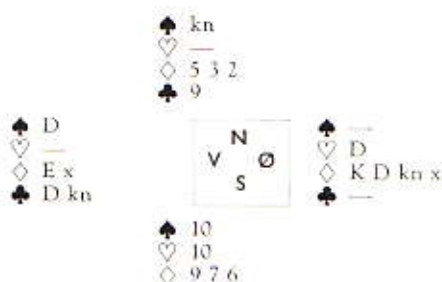
V

De ser vel at det skal spilles kløver tilbake, da kan det bli bet hvis makker kan komme inn før motstanderne har fått sine ni stikk. Men De må ikke spille kløver dame, det fører ikke fram hvis Syd har tieren fjerde. De må derfor spille kløver fem. Når Vest kommer inn og spiller kløver, får De på den måten tre stikk i fargen.

VI

Sjansen til å vinne ligger i at Vest har minst tre hjerter og fem kløver. De fortsetter med hjerterkongen, stjeler en kløver, tar hjerteresset og stjeler en hjerter, og

stjeler en kløver til. Dermed har De fått åtte stikk, og har følgende posisjon:



Honnørene kan selvsagt sitte litt annerledes, men det endrer ikke poenget. De fortsetter med hjerter ti. Stjeler Vest, legger bordet en rutertaper, og gir bare bort to stikk til. Legger Vest en kløver eller en ruter, stjeler Nord. En kløver til blir stjålet, og så kan motstanderne sloss om de tre siste stikkene.

Ruter ut ville gitt sikker bet, men det er en annen historie.

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

EKSPERT



KLUBBEN

Løsningene sendes som vanlig Rolf Bøe, Gautevold, Tønsberg, innen 14 dager etter at De har mottatt magasinet. Bruk fortrinnsvis et 25-ares brettkort.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E D 10 8 6 5 ♥ kn 7 3 ♦ E K 8 5 ♣ —

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♠	3 ♣	pass	pass
?			

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ K kn 7 ♥ 6 ♦ E D kn 7 5 ♣ K kn 9 2

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Øst	Syd	Vest	Nord
1 ♥	D	4 ♥	4 ♠
pass	?		

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ K D kn 9 ♥ 8 2 ♦ 6 4 2 ♣ D 6 4 3

Det spilles partturnering. Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
pass	pass	1 ♦	1 gr.
?			

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ 4 3 ♥ K kn ♦ E D 9 6 5 ♣ K 10 8 4

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♦	pass	1 ♥	pass
2 ♣	pass	4 ♣	pass
?			

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ E 10 7 5 ♥ E 7 4 ♦ 3 ♣ E K D kn 5

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E kn 4 ♥ 10 9 7 6 5 4 3 ♦ K 7 2 ♣ —

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

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

Løsninger til oppgavene i nr. 8.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E 8 3 ♥ 6 5 ♦ E K 8 6 5 3 ♣ 5 4

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Tre ruter — 10 poeng. Tre spar — 8 poeng. Fire ruter — 6 poeng.

Syd er så pass sterk at han bør melde en gang til, og tre ruter er den mest nærliggende meldingen. Tre spar kommer selvsagt på tale, selv om makker sannsynligvis bare har en firekortfarge, og selv om denne fargen slett ikke behøver å være ekstra sterk. Tre spar har en fordel fremfor tre ruter, at man forteller om en viss tilpassning.

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ 7 6 4 ♥ D 9 ♦ K kn 8 6 2 ♣ D 6 3

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

Syd	Vest	Nord	Øst
pass	pass	1 ♥	1 ♠
pass	2 ♣	D	pass
?			

Fem ruter — 10 poeng. Fire ruter — 8 poeng. Tre ruter — 5 poeng.

Syd sitter med 8 honnørpoeng og var nesten sterk nok til å melde to over en første gangen. Når makker etterpå dobler opplysende og således viser en kort sparfarge og sannsynligvis styrke både i kløver

og ruter, bør Syd se at alle honnørene hans er i tilpasning, og at man da igjen er i en situasjon hvor man vanskelig kan komme høyt nok opp. En sannsynlig nordhånd vil være:

♠ 5 ♥ E kn 10 4 ♦ E D 7 5 ♣ K kn 9 2

og som De ser er det en hjerterfinesse om å gjøre for å vinne fem ruter. Stort svakere kan Nord ikke være når han vil presse sin makker til å melde på tretrinnet. Men med en slik hånd vil Nord ha vanskelig for å løfte fire ruter til fem, han synes kanskje han allerede har meldt nok.

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ E D 9 8 7 4 2 ♥ 5 ♦ 7 3 ♣ E kn 4

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	pass	1 ♠	?

Pass — 10 poeng. Dobler — 5 poeng.

Vi putter inn denne oppgaven som en liten felle for leserne, og det gleder oss å se at det er svært få som er falt i den. Den teknisk riktige løsningen når motstanderne melder en ferge man selv ønsker å spille i, er først å doble opplysende og etterpå melde i fargen selv. Men det er ikke den riktige løsningen her, fordi man sannsynligvis kommer for høyt. Makker vil sannsynligvis hoppe i hjerter, og når De så etter planen kommer igjen med tre spar, er kontrakten blitt berenkkelig høy, spesielt hvis Østs sparåpning virkelig var ærlig.

Den beste meldingen er derfor å passe og avvente begivenhetene. Blir det pass rundt, må det være bedre enn å spille en sparkontrakt selv. Og hvis det blir meldt hos en eller annen, blir det en sjanse til å vise sparfargen senere.

Resonnementet i en slik situasjon er at hvis Østs sparmelding er ærlig, er det ikke så mange stikk De kan vinne i egen kontrakt. Hvis meldingen er bloff, gjelder det ikke å rope bloffen for melderens makker.

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ 6 ♥ E K D kn 9 8 5 ♦ E kn 10 8 ♣ 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
pass	pass	?	

Fire hjerter — 10 poeng. En hjerter — 8 poeng. To kløver (Halles) — 8 poeng. To hjerter — 7 poeng. Fire grand og fem hjerter — 5 poeng.

Spørsmålet er om De bør prøve å nå en eventuell slem selv eller om De bør prøve å hindre motstanderne i å melde en eventuell utgang. Alt kan hende med disse hendene, makker kan varte opp med to ess eller med ett ess og så pass meget i ruter at seks hjerter er til å legge opp, og det kan hende De og makker ikke har mer enn fire hjerter i kortene,

mens ingen kan nekte motstanderne en kontrakt i spar på fra fire til seks trekk.

Hvis De er ute for å sperre, er fire hjerter den riktige meldingen, men hvis De ønsker å bygge opp en egen kontrakt, er det like riktig å begynne med en hjerter. De får neppe pass rundt med denne fordelingen, så der er det ikke noen fare. Men De risikerer altså at motstanderne finner hverandre.

Siden makker har passet, får vi si at sjansen for at han skal ha akkurat de riktige kortene til en slem, og at De skal få sjansen til eventuelt å finne det ut i tide, er forholdsvis liten. Det er en sjanse, men det er større sjanse for at motstanderne skal ha en sparkontrakt eller eventuelt en billig stamp. Derfor foretrekker vi fire hjerter rett inn.

Et par løsere har foreslått fire grand eller fem hjerter, og har fått poeng, selv om det ikke er teknisk riktig løsning. Fire grand er ikke Blackwood, men en melding som viser jevn fordeling og mer enn 27 honnørpoeng. Fem hjerter er en oppfordring til å gå videre med styrke i trumf, uten å ta hensyn til sidestykken. Grunnen til at meldingene likevel har fått poeng, er at det svært sjelden er bruk for meldingene i sin klassiske form. Personlig ville vi ikke brukt disse meldingene her, men vi er klar over at de innebærer enkelte fordeler, fordi de til en viss grad undersøker slemalternativer samtidig som de sperrer motstanderne.

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ E K 6 4 2 ♥ E D 7 5 ♦ kn 3 ♣ K 5

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	2 ♦	pass
2 ♥	pass	3 ♦	pass
3 gr.	pass	4 ♥	pass
?			

Fem ruter — 10 poeng. Pass — 8 poeng. Fire grand — 7 poeng. Seks ruter — 7 poeng. Fire spar — 6 poeng. Fem hjerter — 4 poeng.

Vi kan med temmelig stor sikkerhet peile makkers fordeling. Han kan ikke ha fire hjerter, da ville han ikke meldt tre ruter andre gangen. Sannsynligvis har han en sekskortfarge i ruter, og siden han må ha færre spar enn hjerter, blir det mest sannsynlig 2—3—6—2, eller eventuelt 1—3—6—3.

Under disse omstendigheter er ikke fire hjerter noen særlig god kontrakt, det er for få trumf, og ikke lett å få etablert noen sidefarge. Der ser ut som om fem ruter er bedre og sikrere, og derfor har denne meldingen fått høyeste prioritet.

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E 10 8 6 5 ♥ E kn 8 4 ♦ — ♣ E 7 4 3

Øst—Vest er i faresonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	2 ♦	pass
2 ♥	pass	3 ♦	pass
?			

Pass — 10 poeng. Tre spar — 4 poeng. Fire kløver — 4 poeng.

Makker har tydeligvis en lang ruterfarge og et sterkt ønske om å få spille i denne fargen, og siden hånden Deres ikke er så svært meget verdt når makker har denne fordelingen, er det like godt å la ham få lov til det. Tre spar kan lett føre til noe slikt som fem beter, og er ikke særlig bra hvis motstanderne skulle komme på ideen å doble. Det gjelder å passe hurtigst mulig, mens det ennå er sjanse til å få et godt spill av det.

◇

Siden sist

Forts. fra side 2

bordet, og la selv en kløver. Vest kom inn, og allerede nå hadde han det vanskelig. Han måtte velge mellom å sette inn bordet i hjerter, spille spar til Syds saks eller å spille kløver til Syds konge. Han valgte spar, og Syd fikk for återten. Ruterknekten trakk ut Østs siste trumf, og så var det spørsmål om å få for kløverkongen. Syd fant veien. Han trakk spar ess og nok en spar, og Vest, som opprinnelig hadde K-kn-9-fjerde, kom i vanskeligheter igjen. Han kunne ta to sparstikk, men deretter kunne motstanderne bare få for kløveresset.

♠ 10 9 5 4		♠ E			
♥ E kn		♥ 8 7 6 5 3			
♦ K D 3		♦ E 9 7 4			
♣ D kn 7 4		♣ 10 9 6			
♠ K 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V	S	♠ E
N					
V					
S					
♥ K D 10 4		♥ 8 7 6 5 3			
♦ 10 8 5 4		♦ E 9 7 4			
♣ 8 5 2		♣ 10 9 6			
♠ D kn 8 7 6 3					
♥ 9 2					
♦ kn 2					
♣ E K 3					

Syd spilte fire spar etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	3 ♠	pass
4 ♠	pass	pass	pass

Vest begynte med hjerterkongen, og det var jo det eneste utspillet som kunne skaffe vanskeligheter. Med noe annet ut forsvinner jo den tapende hjerteren på ruter, men nå er hjerterfargen blottlagt for ruteresset er trukket ut.

Syd gjorde et tappert og lumsk forsøk. Han gikk hjem på kløveresset og fortsatte med spardamen, og Vest fikk det vanskelig. Han fant imidlertid korrekt nok ut at med både esset og damen i spar ville Syd aldri funnet på å spille fargen på den måten — i det minste ikke uten å ta en titt i kortene. Vest la derfor spar to, og siden hadde Syd ingen sjanse til å vinne.

Det viste seg imidlertid at Syd ved det andre bordet hadde mestret situasjonen. Han overveiet også den samme fellen, men regnet med at Vest ikke ville gå i den. Imidlertid fant han en annen spilleplan, som var sikker hvis kløverne satt 3—3 og en av trumfhonnørene singel. Etter å ha tatt for hjerteresset i det første stikket, fortsatte han ganske enkelt med fire ganger kløver og kastet hjertertaperen sin, og motstanderne kunne gjøre hva de ville. Da spillet forekom, stjal Vest med spar to. Men siden falt esset og kongen på hverandre når Syd trakk trumf, og kontrakten var hjemme med to tapere i trumf og en i ruter.

De beste løsningene i nr. 8.

1. premie: Leiv Schwingsel, Benzbru-
gt. 18 F, Oslo, 54 poeng
2. premie: Arthur Auklend, Auklend,
Staaanger, 54 poeng

De beste av de øvrige hadde:

- 53 poeng: Tjerand Randaberg, Randaberg.
- 51 poeng: Arnfinn Borgemyhr, Oslo, Henry
Lie, Hamar, Gran Maartmann, Oslo.
- 50 poeng: Birger Hagen, Storsjoen.
- 49 poeng: Leo Tvedt, Tyssedal, Ørnulf
Østensen, Oslo.
- 48 poeng: Bjørn Danielsen, Jørpeland.
- 47 poeng: R. Dick Henriksen, Oslo.
- 46 poeng: V. B. Nilolaysen, Sarpsborg, Ivar
Tangen, Steinkjer.
- 45 poeng: Ivar Andreassen, Surnadal, Helge
Myhre, Dale i Bruvik.
- 44 poeng: Bjørn Bråthen, Kongsberg.
- 42 poeng: Ernst Lyngtu, Laksevåg.
- 41 poeng: John G. Bochlke og Trygve
Nilsen, begge Oslo.

For oppgavene i nr. 6 skal Tjerand Ran-
daberg ha 46 og Bjørn Danielsen 43 poeng.