

Pris kr. 1,75

Hefte 7 - 1960

Norsk

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



Utdrag av Ekspertklubben:

Syd har:

♠ E K 10 4 2 ♥ 7 5 ♦ 9 7 3 ♣ E kn 7

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

I dette nr. bl.a.

Siden sist



Bedre meldinger



Fantasifullt motspill



Turneringsspill



Spilleprover



Skjule og fortelle



Ekspertklubben

Red:



SIDEN SIST



Vi åpner i dag med avdelingen for små katastrofer, og begynner med følgende spill:

♠ E D 8 5
♥ E K 7 3
♦ E K 8 2
♣ D

	N	
V		Ø
	S	

♠ 7
♥ 9 4
♦ 7 3
♣ K kn 9 8 7 5 4 2

Meldingene gikk ganske fort og galt:

Nord	Syd
1 ♠	2 ♣
4 gr.	5 ♣
6 gr.	pass

En bagatell av fem beter, mens det andre bordet havnet i seks kløver og vant kontrakten.

Nord meldte ikke godt, men siden atskillig deltagelse i det edle spillet gjennom årrekker har lært meg at det er typisk for mange spillere, skal vi se litt på problemet. Det første spørsmålet er om Syd har styrke nok til to kløver, og jeg mener ja. En åttekortfarge er tross alt en farge med mange stikk, og det vil være forvilet hvis man skal være nødt til kunstgrep med en så lang farge. Det er dessuten fullstendig styrke nok både etter den gamle honnørstikk-beregningen (Se Culbertsons Gold Book, amerikansk utgave 1949, side 174. Gjerne i andre utgaver også, men der har jeg ikke sidehenvisningen). Teller De poeng, er det heller ikke vanskelig å finne fram til de lovbestemte 10, det er masser av fordelingspoeng hvilken skala De enn bruker.

Vi kan si Nord var uheldig, men det er også slurv. Han er sterk, men det behøver ikke bety at det lønner seg å hoppe over tre—fire verdifulle melderunder. Melde-serien:

Nord	Syd
1 ♠	2 ♣
3 ♥	4 ♣
4 ♦	5 ♣

ville fortalt Nord masser om kløverfargen og Syds fordeling. Når Syd insisterer på å ha fargen som trumf på femtrinnet, etter å ha fått vite at makker ikke har mer enn en singleton og kanskje ikke det, må det være noe spesielt ved denne fargen. Så spesielt at kløverdamen plutselig blir Nord's mest verdifulle kort, så verdifullt at det vil lønne seg å legge på til seks.

En tredje ting jeg gjerne vil peke på, er hvor lite norsk standard-vei til slem yter. Jeg sikter selvsagt til Blackwood, meldingen som så mange bruker og som så få får noe ut av. Harde ord, men uhyre treffende. Titt litt på slemmene Deres fremover og se hvor lite Blackwood gir, så vil De bli forferdet. Svært ofte vil De med en rimelig sikkerhet kunne si på forhånd at makker har ess nok til slemmen, men det er masser av andre ting De vil vite. Disse andre tingene forteller imidlertid ikke Blackwood det spor om. Derfor vil det mange ganger lønne seg å oppfordre til slem på samme måten som man oppfordrer til utgang, og ingen ting annet.



Plassen tillater ikke at jeg kommer nærmere inn på dette her, og jeg skal gå over til å se på et spill som dukket opp forleden i en lagkamp:

♠ E 8 7 3
♥ K D 4
♦ K 7 5
♣ K 9 3

	N	
V		Ø
	S	

♠ K D 6
♥ E 5 3
♦ 8 6 4
♣ E D 7 2

Forts. side 15

Bedre meldinger

Rolf Bøe.

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

Jeg lovet forrige gangen å komme tilbake til meldinger etter grandåpning når motstanderne blandet seg inn. I mellomtiden er det imidlertid skjedd noe som gjør at det blir en liten forandring. Det som skjedde var at Jannerstens nye utgave av «Kurs i Kontraksbridge» ramlet inn av døren, med beskjed om at boken nå var trykt i 75 tusen eksemplarer!

Dette er et helt fantastisk opplag for en bridgebok på et skandinavisk sprog, det er neppe noen annen bok som kan oppvarte med så meget som halvparten, ja langt fra det. Hva er nå grunnen til denne voldsomme suksessen? Boken må være god, det er det ikke engang nødvendig å fortelle. Jannersten har en egen, lettfattelig stil, samtidig med at han er en glimrende forteller og har en sikker pedagogisk sans. Dessuten er boken fyldigere enn noen annen standardbok i Norden, slik at den absolutt er verdt å lese. Sideantallet er 460, og prisen 15 svenske kroner, hvis det har noen interesse.

Kurs i Kontraksbridge er ikke Efos, det kunstige svenske meldesystemet som også er en del brukt her hjemme. Boken er tvert imot basert på Culbertsons prinsipper. En unntagelse er grandåpningen, og siden vi behandlet den vanlige oppfatningen av Staymankonvensjonen i det forrige num-

meret, kan det jo være på sin plass å se på den svenske versjonen denne gangen. Siden kan De jo velge hvilken versjon De ønsker.

Grunnprinsippet i svensk Stayman er en grandåpning på 16—19 poeng, altså en tanke høyere grense enn vi er vant til. Hva som lønner seg her, kan jo være en smaksak. Det er dessuten ganske alminnelig å melde grand med edel femkortfarge, bare man har den nødvendige styrken og en balansert hånd. Med

♠ E D 9 7 5 ♥ 8 4 ♦ K D 8 ♣ E D 7
 blir åpning med en grand anbefalt. Det er en fremgangsmåte som utvilsomt har sine fordeler, bare den kan mestres i de senere melderunder. Og nå skal vi se hvordan svenskene mestrer det.

Før vi går videre, er det verdt å notere at svensk Stayman er atskillig mer komplisert og med flere kunstige meldinger. Det er imidlertid hyggelig å legge merke til at det alltid er variasjoner over samme tema, slik at man hvis man først får tak i poenget, får lettere for å forstå stoffet. Og her er poenget:

Det er to meldinger hos svarhånden som spør etter situasjonen i de edle fargene. Første søkemelding er som vanlig to kløver, og gjentatt søkemelding etter edel farge er tre kløver. Et svar i grand viser alltid maksimum av det man kan vente i begge de edle fargene. Et svar i spar eller hjerter viser maksimum av det man kan vente i denne edle fargen, men ikke i den andre. Et svar i kløver eller ruter er kunstig, og viser manglende interesse for de edle fargene. Jeg skal komme nærmere tilbake til dette, hold foreløpig bare fast ved det som er nevnt her.

Svar på to kløver.

Når svarhånden etter grandåpning melder to kløver, er det søkemelding presis som etter vanlig Stayman. Men svarene er litt annerledes, nemlig:

a) *To ruter* viser som vanlig svak åpning (16—17 poeng) og ikke fire spar eller hjerter.

b) *To spar eller hjerter* viser fire kort i fargen, og benekter fire kort i den andre edle fargen. Det sies ikke om noe poengstyrken, bortsett fra at hånden ikke kommer inn under styrken eller fordelingen til en hoppmelding i farge (se punkt f).

c) *To grand* viser fire kort både i spar og hjerter, og en svak åpning (16—17 poeng).

d) *Tre kløver* viser sterk åpning (18—19 poeng) og ikke fire spar eller hjerter.

e) *Tre ruter* viser fordelingen 5-4-2-2 og dobbelton i begge de edle fargene. (Denne spesialmeldingen kan De foreløpig se bort fra, hvis den er for komplisert. De andre må De imidlertid ta med).

f) *Tre spar eller hjerter* viser femkortfarge og 18—19 honnorpoeng, samtidig som man bare har en dobbelton i den andre edle fargen.

g) *Tre grand* viser fire kort både i spar og hjerter, og 18—19 poeng.

Legg merke til symmetrien, som jeg allerede har nevnt. Alle meldinger i spar eller hjerter er fargeekte, alle meldinger i grand viser lengde i begge de edle fargene, og alle meldinger i kløver eller ruter er kunstige og benekter fire kort i edel farge.

Gjentatt spørsmål etter edel farge.

Som jeg allerede har nevnt, kan man etter svaret på to kløver spørre på ny med tre kløver, hvis det første svaret ikke var opplysende nok. Det er da selvfølgelig noe nytt man vil ha rede på. Hvis meldingene er gått:

1 gr. — 2 ♣
2 ♠ — 3 ♣

så har åpneren gitt beskjed om minst fire spar og ikke fire hjerter. Derfor må det ved den gjentatte søkemeldingen være spørsmål om femkortfarge i spar og trekortfarge i hjerter.

Hvis de innledende meldingene er gått:

1 gr. — 2 ♣
2 ◇ — 3 ♣
?

så har åpneren allerede fortalt at han ikke har fire kort hverken i spar eller hjerter. Den gjentatte søkemeldingen må derfor være spørsmål etter trekortfarge.

Rent teoretisk kan man si at hvis det er meldt to grand første gangen, vil tre kløver nødvendigvis være spørsmål etter fem spar eller hjerter. Men se det er ikke aktuelt, fordi man ikke kan åpne med grand med ni kort i de edle fargene.

Svarene følger de samme reglene som ved første søkemelding:

a) *Tre ruter* viser minimum i begge de edle fargene.

b) *Tre spar eller hjerter* viser maksimum av hva man kan vente i vedkommende farge, tidligere meldinger tatt i betraktning, og minimum i den andre.

c) *Tre grand* viser maksimum i begge de edle fargene.

For sikkerhets skyld skal vi ta dette litt nærmere. Meldingene er gått:

1 gr. — 2 ♣
2 ♠ — 3 ♣
?

Åpneren har fortalt om fire eller fem spar, og to eller tre hjerter. Han har benektet fire hjerter, og med en singleton kan han ikke åpne med en grand. Altså må det være to eller tre.

Hvis nå åpneren kommer igjen med tre ruter, minimum i begge farger, forteller han om fire spar og to hjerter. Kommer han igjen med tre hjerter, har han maksimum i denne farge og minimum i spar. Altså fire spar og tre hjerter. Kommer han igjen med tre spar, har han maksimum her og minimum i hjerter, altså fem spar og to hjerter. Og hvis han melder tre grand, har han maksimum i begge farger, altså fem spar og tre hjerter.

Ser De hvor eksakt man kan få stilt sine spørsmål?

Vi prøver en gang til. Meldingene går:

1 gr. — 2 ♣
2 ◇ — 3 ♣
?

Åpneren har benektet fire kort i begge de edle fargene, og følgelig er det nå spørsmål om han har to eller tre. Tre ruter gir beskjed

om to dobbeltoner. Tre hjerter forteller om tre hjerter og to spar, og tre spar om tre spar og to hjerter, og tre grand om tre kort i begge disse fargene.

Det er en situasjon hvor tre kløver ikke kan brukes som gjentatt søkemelding, og det er når åpneren melder tre kløver før å fortelle om sterk åpning, men ikke edel firekortfarge. I så fall trer tre ruter inn som gjentatt søkemelding. (Men også bare da. Ellers har tre ruter en annen betydning).

Hvis altså meldingene går:

1 gr. — 2 ♣
3 ♣ — 3 ♦

er det spørsmål etter tre spar eller hjerter. Med tre kort i bare den ene fargen melder man denne, men tre kort i begge melder man tre grand. Dobbeltton i begge får man ikke vist, men det er heller ikke forutsatt at man kan ha det etter denne meldeserien. (Se spesialmeldingen tre ruter som direkte svar på to kløver).

Hvis det ble avgitt et høyere svar på den første søkemeldingen på to kløver (tre ruter, hjerter, spar eller grand) er det ikke adgang til å søke på nytt. Men da er også situasjonen så pass klarlagt at det ikke er nødvendig.

Spørsmål etter poengstyrken — tre ruter.

Etter at det er svart på to kløver, kan svarhånden med tre ruter spørre etter den eksakte poengstyrken ved å melde tre ruter. Svaret gis etter Blackwoods prinsipp, tre hjerter viser 16, tre spar 17, tre grand 18 og fire kløver 19 poeng.

Legg merke til at denne varianten ikke kan brukes etter meldeserien:

1 gr. — 2 ♣
3 ♣ — ?

idet tre ruter da får en annen betydning, nemlig gjentatt søkemelding etter de edle fargene. Legg også merke til at det bare er når to kløver er meldt først, at tre ruter har denne betydningen.

Spørsmål etter de slette fargene — fire kløver.

Hvis svarhånden begynner med å spørre med to og tre kløver etter fordelingen i de edle fargene, kan han senere med fire kløver spørre etter fordelingen i de slette fargene. Det er imidlertid viktig å legge

merke til at man først må gå den såkalte «tjenesteveien» om to og tre kløver. Melder man fire kløver på annen måte, får meldingen en helt annen betydning.

Så sent ute i meldingsforløpet har svarhånden som regel fått et ganske godt bilde av antallet av kort i kløver og ruter, det er bare spørsmål om hvordan de er fordelt. Ta en meldeserie som denne:

1 gr. — 2 ♣
2 ♦ — 3 ♣
3 ♥ — 4 ♣
?

Allerede etter tre hjerter kan svarhånden telle sin makkers kort til to spar og tre hjerter, og følgelig åtte kort i kløver og ruter. Det eneste som da har interesse, er om det er like mange kort i hver av de to slette fargene, eller eventuelt hvilken farge det er flest av. (Med en sekskortfarge åpner man nødvendig med en grand).

Svarene går etter følgende system:

- Fire ruter hvis man er lengst i kløver.
- Fire hjerter hvis man er lengst i ruter.
- Fire spar hvis man er like lang i begge farger.
- Fire grand hvis man er like lang i begge farger og vil advare mot slem.

Dette ser kanskje litt komplisert ut, men det er mening i det. Det billigste svaret (fire ruter) viser at man er lengst i den laveste fargen (kløver). Det nest billigste svaret (fire hjerter) viser at man er lengst i den nest laveste fargen (ruter), og det følgende svaret viser at man er like lang i begge. Fire grand er en spesialvariant, som kan være god å ha en gang i blant.



Før vi ser på hvordan dette virker, vil jeg gjerne få lov til å komme med en liten advarsel. Jeg husker fra den gangen jeg lanserte mine varianter i Vienna, at det for mange spillere gikk trillende rundt i hva som var søkemeldinger og hva som var svar. Noe slikt vil jeg nemlig skal skje når jeg nå lanserer Jannerstens svenske Stayman, og derfor vil jeg gjerne ha slått fast følgende:

a) Den som har åpnet med en grand, kan etter makkers to kløver ikke spørre om noen ting. Han har bare å svare.

b) Åpnerens makker tilkjennegir ved to kløver at han overtar kommandoen, og spør

Fantasifullt motspill

Egil Wang.

Det er sagt så ofte at det kanskje kan bli kjedelig, at det er motspillet som viser den virkelige førsteklases spilleren. Det er selvfølgelig ikke helt riktig å si at nesten enhver kan føre kortene når han selv er spiller, men likevel er det en snev av sannhet i det. Så vanskelig spilleføringen enn kan være mange ganger, er det det gode motspillet som viser klassen.

Motspilleren må mange ganger være forberedt på skudd i mørket, det er på mange måter langt færre regler for denne siden av spillet enn for spill i egen kontrakt. Det er her fantasien og oppfinnsomheten kommer inn. Mange ganger består hemmeligheten rett og slett i å gi spilleren et valg, og hvis han velger galt, har De oppnådd hva De ønsker.

♠ K D kn ♥ E D 8 2 ♦ 9 6 5 ♣ E 8 4

Som De ser, er det duplikasjon av verdien i spar, og det gjør en slem mindre sannsynlig.

Et nytt eksempel:

♠ K 9 4 ♥ E D 4 ♦ K D 6 4 ♣ E kn 3

Makker åpner med en grand, og De ser at seks grand er det minste som bør meldes. Men hvordan er det med syv grand? For å finne ut dette melder De to kløver. De har ingen interesse av svaret, men det setter Dem i stand til å komme igjen med tre ruter for å spørre etter den eksakte poengstyrken. Hvis makker nå melder tre hjertes (16) eller tre spar (17 poeng), vet De at seks grand nok bør være det meste. Men hvis han skulle melde tre grand (18) eller enda bedre fire kløver (19 poeng) er den samlede styrken så stor at man bør prøve syv grand.

♦

Jeg håper De nå har fått et lite innblikk i hvordan det virker. Det går selvsagt ikke av å få forklart alt i en kort artikkel, så hvis De blir interessert i konvensjonene og ønsker å vite hvordan det fungerer helt i detalj, vil jeg anbefale at De skaffer Dem boken til Jannersten. Nærmeste bokhandel kan vel klare å skaffe den.

♦

Ta et spill som dette:

♠ E 6	♥ kn 9 3	♦ D 7 5 3	♣ 7 6 4 3						
♠ K 9 7 5	♥ E 8 6 2	♦ K kn 6	♣ kn 10						
<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>					N		V	O	S
	N								
V	O	S							
♠ kn 3	♥ K D 7 4	♦ E 8 2	♣ K D 9 5						
♠ D 10 8 4 2	♥ 10 5	♦ 10 9 5	♣ E 8 2						

Meldingene gikk:

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

Kontrakten burde være hjemme som et skudd, men ikke desto mindre fant Vest veien til bet da spillet forekom. Han startet med spar seks, og Syd fikk et valg han ellers ikke ville hatt. Siden han mangler både damen og tieren, vil den eneste sjansen hans hvis ikke motstanderne angriper i spar, å spille på at Vest har esset.

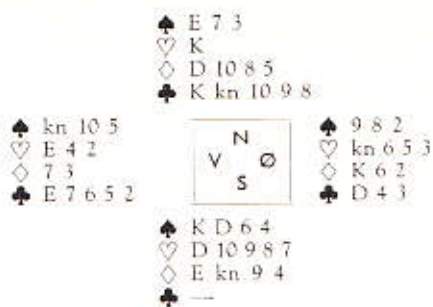
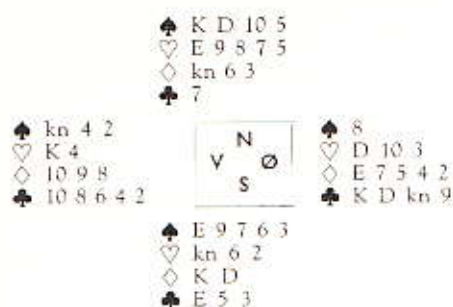
Som det var, valgte imidlertid Syd å legge liten spar fra bordet, og dermed var det skjedd. Øst gikk på med damen, spar kom tilbake til Vests ess, og så kom kløver. Øst tok esset og spilte en spar til, og likegyldig hva Syd gjorde, måtte Vest få trumf-stikk.

Poenget i denne situasjonen er at det angripes i en farge hvor blindemann har meldt. Svært ofte har han da de manglende honnørene, slik at det ikke skjer noe galt om man velger et litt uortodoks utspill. Her er en lignende situasjon:

Se øverst neste side

Syd spilte fire spar etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	2 ♥	pass
2 ♠	pass	4 ♠	pass
pass	pass		



Vest fant på å angripe i hjerter, og kom med kongen.

Nå er selvfølgelig fire trekk utapelig hvis Syd spiller forsiktig. Men det var parturnering, og han regnet med at fem trekk kunne vinnes hvis han fikk parkert en hjertertaper på bordets ruterknekt. Da måtte imidlertid hjerterkongen få beholde stikket. Dette er *Bath Coup*, et tempospill som De sikkert kjenner. Har Vest damen også, som han bør ha etter spillet, kan ikke Vest fortsette i fargen uten å gi fra seg to stikk. Derved blir hjerteresset bevart inntil ruteresset er trukket ut.

Så langt var det bra. Men Vest hadde altså ingen hjerterdame. Når han fortsatte med hjerter fire, la Syd intet ondt anende en liten fra bordet, og dermed slo lynet ned. Øst fikk for damen, og spilte tieren tilbake til stjeling. Bet? Nei, dessverre. Vest hadde nok fortjent at kontrakten ble betet, men ikke Øst. Han var nemlig uforsiktig nok til å beholde ruteresset, og når Vest hadde fått stjelingen sin, fikk han valget mellom hvilken farge han skulle returnere. Han valgte kløver, og Syd fikk kastet begge ruterne sine på de to siste hjerterne på bordet.

Hvilket altså viser at det ikke bestandig er nok med ett fantasifullt trekk. Begge motstanderne må være på høyden hele tiden.

Noe av det mest elegante motspill jeg har sett ble også ødelagt på den samme måten. Dette spillet er hentet fra Simons «Why do You Lose at Bridge»:

Se øverst neste spalte

Meldeserien er god til å begynne med, men slutten er jo ikke noe å skryte av (hvil-

Syd spilte seks ruter etter følgende meldeserie:

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1 ♣	pass	1 ♥
pass	2 ♣	pass	2 ♠
pass	2 gr.	pass	3 ♦
pass	4 ♦	pass	5 ♦
pass	6 ♦	pass	pass

ket mr. Simon også ganske riktig bemerket. Det er ikke hans feil at det ble meldt slik). Ikke desto mindre kan seks ruter spilles hjem ved å stjele to hjerter på bordet og ta finessen i trumf to ganger.

Vest klarte imidlertid å drepe kontrakten ved et utsøkt motspill. Han kunne lese seg til hele Syds fordeling, og valgte å starte med kløver fem. Hvis Syd hadde valgt kongen på bordet, ville ikke noe vondt kunne skje ham, men han klarte ikke å tyde utspillet riktig, og la kløver knekt. Øst gikk på med damen, og Syd måtte stjele. I neste stikk kom en hjerter til kongen. Vest tok esset og fortsatte med esset i kløver, og Syd måtte stjele igjen.

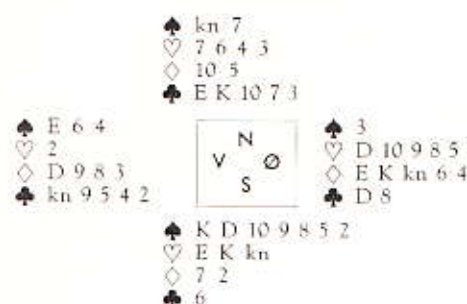
Nå satte Vest seg godt til rette i stolen og var fornøyd med seg selv, og det kunne han ha god grunn til. Meldingene hadde vist at Syd bare hadde fire ruter opprinnelig. To av dem var brukt til stjeling, og hvis Øst nå hadde trumfkongen, ville han bli nødt til å få for den.

Som sagt, noe av det peneste og eleganteste motspillet jeg har sett. Men Syd fikk kontrakten likevel, fordi Øst var sorgelig utenfor. Syd gikk inn på bordet på spærsseset og trakk ruterdamen, og Øst dekket!

I enkelte situasjoner savner man ord.

Men det var ikke bare gode motspill som ble ødelagt av makker vi skulle prate om

i denne artikkelen, så jeg skynder meg med å trekke fram et annet spill:

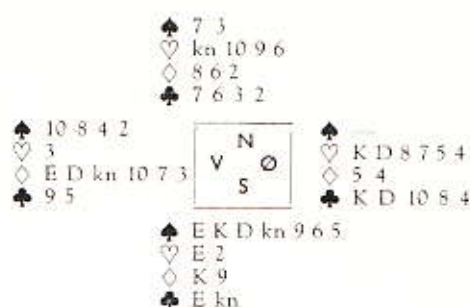


Spillet er hentet fra en parturnering, hvor de fleste sydspillerne havnet i en spar-kontrakt. Noen sydspillere var presset opp i fem spar, og de fleste av dem ble betet. To spillere forsøkte seg imidlertid med en fin variant.

Hjerter to kom ut, og siden Øst i de fleste tilfelle hadde åpnet med en hjerter, var det klart at toeren var en singleton. De to sydspillerne så imidlertid at det kunne være sjanser hvis Vest hadde sparseset, idet de da kunne bryte forbindelsen til stjeling ved det navnløse coupet. De stakk med hjerteresset, og fikk samtidig has på damen. Deretter fulgte kløveresset, på kongen forsvant en ruter, og så kom kløver tre, som Syd kastet en ruter til på. Vest kom inn, men hadde ingen sjanse til å få satt inn Øst, og dermed ble det ingen stjeling. Fem trekk.

Det vil si slik gikk det bare ved ett av bordene. Ved det andre stanset Øst opp da kløver tre kom. Han så Syd kastet en ruter på kløverkongen, og fryktet nettopp det som var Syds hensikt, at Øst ikke skulle komme inn. For å hindre dette satte Øst i spar tre. Dermed var det slutt, likegyldig hva Syd gjorde, måtte Øst komme inn. Men det er neppe mange spillere på Østs plass som er våkne nok til å se denne faren og parere den. De har allerede sett Syds kløverrenons, og faren er vel at de kaster en hjerter eller en ruter uten å tenke.

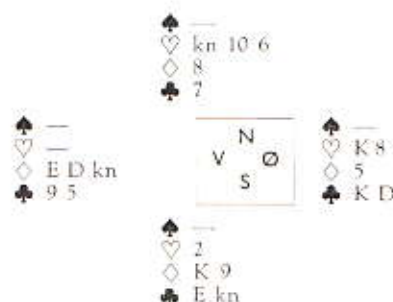
Forsvar mot skvis er ofte av de vanskelige tingene, og spesielt når det ikke er en selv truselen er rettet mot, men makker. Her er et slikt spill, hvor både Syd og Vest viste prøver på god kortbehandling:



Syd spilte fire spar, doblet av Vest, etter følgende meldeserie:

Øst	Syd	Vest	Nord
1 ♥	2 ♥	3 ♦	pass
4 ♣	4 ♠	Dobl.	pass
pass	pass		

Vest startet med hjerter tre, og Syd fikk for esset. Deretter fulgte alle sparene, og da den siste var spilt, var stillingen:



Nå spilte Syd ruter konge. De så ut til å være i løvens gap, men Syd hadde planen sin i orden. Hvis Vest tar tre ruterstikk, vil det tredje skvis hans makker i hjerter og kløver, og Syd vinner kontrakten sin. Vest var imidlertid på høyden. Han tok bare to stikk i ruter, og så satte han seg til å tenke. Det springende spørsmål var hvorfor Syd spilte ruterkongen, og Vest fant til slutt grunnen. Han lot sin tredje ruter være, og spilte kløver ni. Derved fikk han ett ruterstikk mindre enn han skulle hatt, men til gjengjeld fikk makker ett stikk i kløver og ett i hjerter, og to for en er bra forretning.

Legg merke til at Vest ikke kunne kaste en kløver og beholde fire ruter. Det vil si slik som kortene satt, kunne han gjøre det. Men det ville være fatalt om Syd hadde

hatt ruterkongen tredje og singel kløver ess, eller eventuelt manglet hjerter to. Da kunne Syd ha tatt kløvereset, som hadde fjernet Vests siste kløver, og fortsatt med liten ruter. Så kunne han bare ha ventet på oppspill til ruterkongen.

Jeg tar med et spill til før jeg slutter:

<p>♠ 4 3 ♥ E 6 3 ♦ D 10 2 ♣ 9 8 7 6 5</p>	<p>♠ 9 2 ♥ K D kn 8 5 ♦ E 7 4 ♣ K D 3</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <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		<p>♠ E D kn 8 6 ♥ 7 2 ♦ 9 8 5 3 ♣ E 4</p>
	N											
V		Ø										
	S											
	<p>♠ K 10 7 5 ♥ 10 9 4 ♦ K kn 6 ♣ kn 10 2</p>											

I en større partturnering spilte de fleste sydspillerne tre grand, og vi får se flere grader av spilledyktighet. Spar tre var det alminnelige utspillet, og de fleste på Østs plass satte på knekten. Enkelte sydspillere stakk, og fortsatte med hjerter. Vest tok esset og spilte en spar til. Øst tok esset og fortsatte med damen og återren, og Syd fikk for tieren. Men han kunne ikke få det niende sticket uten å slippe Øst inn på kløvereset, og spar seks ga beten.

Det var imidlertid bedre spill av Syd ved andre bord. De lot spar knekt beholde sticket. Øst fortsatte med spar ess og liten spar, og Syd knep med tieren. Når Øst kom inn på hjertereset, hadde han ikke flere spar igjen, og dermed fikk Syd tempo til å etablere kløverstikk uten at Øst fikk sin femte spar.

De fleste trodde spillet var utdebattert med dette. Men det viste seg at en øst-spiller hadde sett lenger enn dette. I første stikk nøyde han seg med återren, og Syd fikk for tieren. Når han nå spilte hjerter, hadde Vest en spar igjen. Han fortsatte fargen og Syds siste stopper forsvant. Dermed ble det bet når Øst kom inn på kløvereset.

Dette er for så vidt en gammel traver, men det var en utsøkt vanskelig form spillet forekom i. En annen sak er at Syd ville klart seg ved å gå på kløver for han rører hjerterne. Men det er rent gjettverk, og ser svært lite sannsynlig ut i praksis.

SPILLEPRØVER

Dette er spilleprover av en slik art at en rutinert spiller klarer å ta dem ved bridgebordet. Gjør et forsøk selv før De studerer våre kommentar, som De finner på side 14

I

<p>♠ 4 2 ♥ 9 8 5 ♦ E 5 3 2 ♣ E 8 6 2</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <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		<p>♠ E D 5 ♥ E K D 10 6 3 ♦ K D 10 4 ♣ —</p>	
	N											
V		Ø										
	S											

Nord—Syd i sonen.

Syd åpner meldingene med to hjerter (krav til utgang). Vest melder tre kløver, hvoretter Nord—Syd havner i syv hjerter uten flere meldinger fra motparten.

Vest begynner med kløver konge. Hvordan bør Syd spille?

II

<p>♠ 6 2 ♥ 10 6 ♦ E 10 8 4 ♣ E 10 7 6 5</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <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		<p>♠ K D kn 10 9 8 7 ♥ D kn 9 4 ♦ — ♣ K 2</p>	
	N											
V		Ø										
	S											

Øst åpner meldingene med en kløver, hvoretter Syd går rett i fire spar. Vest begynner med kløver knekt. Hvordan bør Syd spille?

III

♠ E
♥ E 7
♦ 8 7 5 4
♣ E 10 9 8 7 6

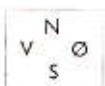


♠ D kn 9 5 4
♥ K 8 5
♦ E K 6 2
♣ K

Syd spiller tre grand, og får ruter dame ut fra Vest. Øst legger ruter tre. Hvordan bør Syd spille?

IV

♠ 10 7
♥ 10 2
♦ 10 9 8 7 6 2
♣ K D 3



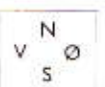
♠ K D kn 9 8 6
♥ D kn 7 4
♦ E
♣ E kn

Øst—Vest i sonen.

Syd åpner med to kløver (Halle), hvorefter Nord—Syd havner i fire spar uten meldinger fra motparten. Vest begynner med hjerter ess (ess fra ess — konge) og Øst legger hjerter tre. Vest skifter til ruterkongen, og Syd er inne på esset. Hvordan bør han fortsette?

V

♠ K kn 9
♥ 8 6 5 4
♦ E K 3
♣ K kn 9



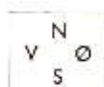
♠ E D 10 5
♥ 2
♦ 7 6 5 2
♣ E D 10 2

Syd spiller fire spar uten meldinger fra motparten. Vest begynner med hjerteress

og fortsetter med kongen. Hvordan bør Syd spille?

VI

♠ 8 6 2
♥ E D 2
♦ K kn 5 3
♣ 6 5 2



♠ K D kn 7 5 4 3
♥ 7 4
♦ E 6 4
♣ 3

Øst åpner med fire kløver, og Syd melder fire spar, som ingen har noe å innvende mot. Vest åpner esset i spar og Øst legger nieren. Deretter følger kløver konge, Øst stikker med esset og gir damen tilbake. De stjeler høyt, og det er heldig. Vest viser nemlig renons og legger hjerter fem.

Hvordan bør Syd forsette?



Resultatene for oppgavene i nr. 5.

1. premie: Arthur Auklend, Askelend, Stavanger 54 poeng
2. premie: Odd Masvik, Finnsnes 54 poeng

De beste av de øvrige hadde:

- 53 poeng: Leo Tvedt, Tysedal.
52 poeng: V. B. Nicolaysen, Sarpsborg.
51 poeng: Per Bjørlo, Jorpeland, Bjørn Egil Danielsen, Jorpeland, Et (?) Krieg, Dale i Bruvik.
50 poeng: Hans Olsen, Lomnessjøen.
49 poeng: Arnfinn Borgemyr, Tveit.
48 poeng: Heige Myhre, Dalen i Brevik.
47 poeng: Odd Dahl, Nesna.
46 poeng: Leiv Schwingel, Oslo.
45 poeng: Ole Langeland, Jorpeland, Stavanger.

For oppgavene i nr. 1 skal Arnfinn Borgemyr ha 53 poeng. For oppgavene i nr. 2 skal Leo Tvedt ha 45 poeng og ikke 40. For oppgavene i nr. 4 skal Arthur Auklend ha 54 poeng og ikke 50.

En leser spør om hvorfor to kløver i oppgave nr. 2 i nr. 2 har fått poeng. Svar: Det er *Stavman*.

TURNERINGSSPILL

Leif Christiansen.

Mange spill er av den art at man må velge mellom tilsynelatende like sjanserike varianter, og dessverre er det også undertiden slik at man går bet selv om man velger den beste spillemåte. Professor dr. Erling Sverdrup, hvis fagkrets blant annet omfatter matematisk statistikk og sannsynlighetsberegning, uttalte en gang at bridge er et spill — og det eneste spill — hvor det kan være riktig å spille galt. Og det var godt og riktig sagt.

Men hva er riktig og hva er galt? Det er det ikke alltid like lett å finne ut av. Et spill fra 5. rundekampen Astra — Lillehammer i fjor vil klart illustrere hva jeg mener. Jeg gir først bare Nord—Syds kort:

♠ E kn 8 5 3 2
♥ E D 6 2
♦ kn
♣ 10 5

	N	
V		Ø
	S	

♠ K
♥ K 10 9 7
♦ D 10 4 3
♣ E K 7 2

Leif Nielsen og jeg nådde seks hjerter etter følgende meldinger:

Syd	Nord
1 ♥	1 ♠
2 ♣	3 ♦
4 ♦	4 gr.
5 ♦	6 ♥ ^{*)}

Brennhardt meldt naturligvis, men ikke uten sjanser.

Utspillet var spar ni, og jeg skulle legge min plan. Jeg la først en liten spar fra bordet, det var jo et tvangstrekk, og registrerte spar seks fra Øst.

^{*)} Christiansen kommenterer ikke meldingene, men jeg tror sikkert en god del av leserne stusser over Nord's tre ruter. Jeg tør ikke si med sikkerhet hva den betyr her, men jeg kan tenke meg at parets har «corien om «den fjerde fargen» i hodet. Når tre farger er meldt og det meldes i den fjerde fargen, er det knytt uten at det gir beskjed om styrken i selve fargen.

En spillemåte er naturligvis å trumfe ut og satse på at sparene sitter 3—3. Men det så lite sannsynlig ut både etter utspill og påspill. Jeg antok det var mest trolig at Øst hadde rutesettet, siden det ikke ble spilt ut, og at Øst kanskje ville sette esset i om det ble spilt fra Nord. Og da ville jeg ha en sjanse på krysstjeling. Altså esset og kongen i kløver og liten kløver til trumf hos Nord. Så ruter knekt, og som jeg håpet, kom esset på hos Øst. Han returnerte meget smart ruter, og tieren fikk med seg kongen fra Vest. På spar ess kastet jeg en kløver, og på neste spar kom damen fra Øst. Fargen satt altså 3—3 allikevel, hvis da ikke Øst maskespilte. Etter lang fundering stakk jeg med hjerter syv, som holdt. Vest fulgte med liten spar. Og nå vinnes resten lett om bare Øst har hjerterknekten. Selv om den opprinnelig satt fjerde eller femte, ville jeg vinne. Men dessverre, Vest hadde hjerter knekt. Han stjal over min spar neste gang, og det ble bet i et «riktig» spill.

Jeg forsvarte min spillemåte både lenge og vel etterpå, og mente det var den beste. Det var virkelig sannsynlig at Vest hadde spilt fra en dobbelton og at Øst hadde D-10-6-4 i spar. Men siden har jeg oppdaget at jeg allikevel spilte galt. La meg gjengi hele fordelingen:

♠ E kn 8 5 3 2
♥ E D 6 2
♦ kn
♣ 10 5

♠ 9 7 4
♥ kn 5
♦ K 9 6 5
♣ kn 8 4 3

	N	
V		Ø
	S	

♠ D 10 6
♥ 8 4 3
♦ E 8 7 2
♣ D 9 6

♠ K
♥ K 10 9 7
♦ D 10 4 3
♣ E K 7 2

Det er småkortene som her er avgjørende, og utspillet av spar ni. Jeg skal ta esset og kongen i kløver, som jeg gjorde, og stjele en kløver. Men så skal også spar ess innkasseres, og jeg kan se hva som skjer. Hvis

spår fire kommer fra Øst, må jeg spille ruter fra Nord og satse på krysstjeling og hjerter knekt hos Øst. Men hvis Øst legger spår ti, skal jeg spille på at denne fargen er fordelt 3—3. Øst kan ikke uten å være usedvanlig smart, legge spår ti som et falsk kort, fordi knekten og återen på bordet da kan presse ut Østs dame. Riktignok blir jeg da avhengig av at Vest bare har to trumf, på grunn av at det blir for lite innkømster hos Nord. Men det kan ikke Øst vite. Så hvis spår ti kommer på esset, er det praktisk talt sikkert at fargen sitter 3—3.

Jeg spilte altså allikevel galt, og leseren forstår kanskje bedre hva jeg mener med «riktig og galt».

Det dukker stadig opp spill med nye og overraskende spillepoeng — som man først ser etterpå. Et par spill fra klubbmesterskapet i Astra har vært meget interessante. Først en meget sjelden blokeringsvariant i motspillet:

♠ D 9 8 4 ♥ K D 6 ♦ 10 9 7 5 4 ♣ 6	<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 Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	♠ E 2 ♥ 10 9 7 2 ♦ E kn 2 ♣ kn 8 4 3
N					
V Ø					
S					
	♠ K 10 3 ♥ 4 3 ♦ K 8 3 ♣ E K 10 7 5				

Syd spilte tre grand. Han fikk ut ruter ti, brukte damen, og lasjerte så ruter til tredje gang. Standard safety play var å ta kløver ess, etterfulgt av kløver til damen og kløver ni, som fikk beholde stikket. Spilleren fortsatte med spår fra bordet, og da Øst la liten, valgte han heldig og brukte kongen. Så tok han sine to stikk i kløver. Før den siste kløveren var stillingen:

Se øverst neste spalte

På kløver syv måtte Vest la ruter ti gå. Bordet la spår syv, og Øst en hjerter. Syd fortsatte med hjerter ess og en hjerter til, og Vest kom inn. Han måtte imidlertid spille spår til sin makkers ess, og bordet fikk det siste stikket for hjerter knekt. Om

♠ D 9 ♥ K D ♦ 10 ♣ —	<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 Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	♠ E ♥ 10 9 7 2 ♦ — ♣ —
N					
V Ø					
S					
	♠ 10 3 ♥ 4 3 ♦ — ♣ 7				

Øst kaster spår ess vil Syd få det siste stikket for spår ti. En ganske pussig variant.

Øst kan bete kontrakten på to måter. Han kan stikke med spår ess når spår spilles fra bordet. Men da må han returnere hjerter! Ellers blir Vest skvist i spår og hjerter.

Men hovedfeilen er at Øst ikke stikker bordets kløver ni med knekten, da har Syd ingen sjanser.

Og så til slutt et spill med høyst merkelig fordeling:

♠ K ♥ kn ♦ E D kn 8 6 5 2 ♣ E K 7 5	<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 Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	♠ — ♥ ED 6 4 ♦ K 10 9 7 4 3 ♣ 10 6 2
N					
V Ø					
S					
	♠ E D kn 10 8 7 6 2 ♥ 7 5 2 ♦ — ♣ 9 3				

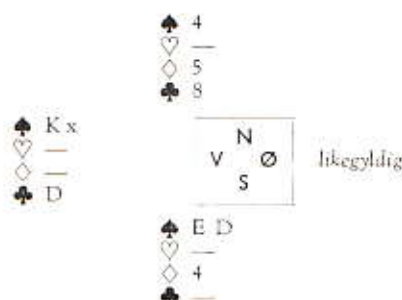
Seks spår var den alminnelige kontrakt. Ved vårt bord spilte jeg ut hjerter, og Øst ga ruter tilbake. Syd kastet intetanende en hjerter, og fikk sitt livs sjokk da jeg srjal. Men det var jo en trøst at med det motspillet kan han ikke vinne, hva han enn gjør. Kløver ut betar også, men med trumf ut, som også forekom, vinner Syd ved forsiktig spill. Inne på spår konge skal en liten ruter stjeles med høy trumf. Vests renons oppdages, det trumfes ut, og Nord har nok innkømster i kløver til å godspille et ekstra ruterstikk.

Svar på spilleprøver.

I

Østs kløvermelding tyder på at han sitter med sparkongen, og derfor byr en finesse på langt under femti prosents sjanse. Derimot kan en skvis mot ham i spar og kløver føre fram, under forutsetning av at Øst bare har tre kløver, og at ruterne sitter 3—2. Men likevel er det skjær i havet.

De bruker ikke kløver ess, men stjeler utspillet på egen hånd. Så trumfer De, og det er en selvfølge at trumfen ikke må sitte verre enn 3—1. Etterpå må De to ganger inn på bordet, og det gjør De ved å spille ruter ti (ikke fireren) til esset. Deretter kommer kløveress, og en kløver blir stjålet. Deretter tar De alle trumfene og kongen og damen i ruter, slik at stillingen blir:



Bordet settes inn på ruter fem, og Vest er skvist.

Det er nettopp rutermanøvreringen som er spillets kjerne. Da det forekom, satt Øst med kløver ti tredje. Syd så nok skvis-sjansen, men fordi han ikke så varianten i ruter, fikk Øst lov til å beholde kløver i sluttspillet, og dermed kunne kontrakten drepes.

II

Kontrakten ser så opplagt ut at det ikke er sant, men det er en fare som truer. Nemlig at Øst startet med fem kløver, slik at Vest nå er renons. Da kan det bli kløverstjeleing, og sammen med to stikk i hjerter og ett i trumf blir det bet.

Imidlertid er det uhyre enkelt å gardere seg. De spiller bare ruter ess fra bordet i

det andre sticket, og legger kløver konge fra egen hånd. Etterpå er det bare å spille trumf, og med mindre ruterne opprinnelig satt 9—0, kan intet vondt skje.

III

Også her er det et uhyre enkelt poeng, det gjelder bare å se det. De stikker utspillet, og fortsetter med kløverkongen, som bordet tar over med esset. Siden fortsetter De med kløver ti, og motstanderne kan bare få ett stikk i spar og to i kløver, eller eventuelt ett eller to stikk i ruter og to i kløver.

IV

Det ligger en ganske snedig felle og venter like rundt hjørnet, og hvis De ikke er våken, ligger beten like rundt hjørnet. Sett at Øst har esset tredje i spar og bare to hjerter. Hvis De nå trekker trumf, vil Øst holde esset tilbake til andre gangen. Så vil han skifte til hjerter, Vest tar kongen og spiller fargen tilbake, og Øst stjeler.

I det minste i en parturering, hvor man har kort tid på seg, er det lett å lulle seg inn i den falske sikkerheten at det ikke er fare for hjerterstjeleing, fordi Øst la treeren første gangen. Men hvorfor skulle han ønske seg fargen spilt igjen, så lenge bordet sitter med tieren og syveren i spar og sperrer Øst fra stjeling med liten trumf? Det er et helt naturlig motspill og ikke spor av bløff å spille slik på Østs plass.

For å vinne må De straks spille hjerter tilbake, og prøve å få en stjeling i fargen på bordet. Hvis motstanderne ønsker det, kan de trekke to ganger trumf og derved sette bom for tanken om stjeling, men det gjør ingenting. De har likevel Deres ti stikk, fordi motstanderne bare får for esset og kongen i hjerter.

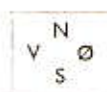
V

Det nytter selvfølgelig ikke å la være å stjele, fordi bordet har så meget som fire hjerter. Men når man først er blitt kortet med så få trumfer, gjelder det å fjerne flest mulig kort i den fargen hvor motstanderne kan være farlige, og det er hjerter.

De stjeler som nevnt hjerter i det andre sticket, og forsetter med en kløver til kongen. Deretter stjeler De en hjerter til,

går inn på bordet igjen på ruter, og stjeler bordets siste hjerter med spar ess. Stillingen er nå:

♠ K kn 9
♥ —
♦ K 3
♣ kn 9



♠ D
♥ —
♦ 7 6 5
♣ E D 10

Nå spiller De spar dame og stikker over med kongen på bordet, hvorefter De trumfer videre. Hvis motstandernes trumf sitter 3—3, har De seks trekk. Men selv om fargen sitter 4—2, er De hjemme hvis ikke den av motstanderne som har fire trumf, samtidig startet med seks hjerter. De fortsetter med kløver så lenge De har. Motstanderne kan stjele når det passer, og inn kassere et hjerterstikk. Men de tre hjerterstjelingene Deres har bevirket at motstanderne får for få kort i fargen til å bete, og resten er enkelt.

VI

Spørsmålet er selvfølgelig behandlingen av de røde fargene, og det er en spillemåte som gir kontrakten med hundre prosents sikkerhet, fordi Øst allerede har vist åtte kløver og en spar.

De trekker den siste trumfen, og fortsetter med kongen og esset i ruter. Deretter spiller De en liten ruter fra egen hånd opp mot bordet.

Nå er De nødt til å vinne i alt tre stikk i ruter med mindre Øst skulle starte med fire kort i fargen. Men i så fall kan han ikke ha noen hjerter, han har allerede vist tretten kort i de øvrige fargene, og en hjerterfinesse er hundre prosent sikker.

De ser vel faren ved en finesse i de røde fargene? Øst kan sitte med kongen annen i hjerter og damen annen i ruter, og det blir da ikke mulig å få vridd ekstrastikket ut av disse fargene.

Siden sist Forts. fra side 2

Syd åpnet med en kløver, Nord meldte en spar, Syd en grand og Nord tre grand.

Vest åpnet med ruter dame, Nord la liten og Øst bidro med tieren. Vest fortsatte med ruter ni, og etter litt betenkning la Syd liten fra bordet igjen. Nieren fikk beholde stikket, og så kom esset fra Vest mens Øst viste renons tredje gangen! Dermed fikk motparten fem ruterstikk, og bet.

Det første som er å si, er at kontrakten var på gal hånd. Tre grand hos Nord kan aldri betes. Man kan også komplimentere Øst-Vest med fantasifullt motspill og si de fortjent sitt resultat, og man kan si at Syd fikk et valg. Men en analyse viser at dette valget ikke var så vanskelig likevel.

Enhver 4-3-fordeling av ruterne skaper ingen problemer, fargen tar slutt før beten er der. Hvis Vest bare har to, må det som allerede vist være damen og nieren, og da er Syd solgt hva han enn gjør. Har Øst bare en eller to ruter, vil det i alle tilfelle være riktig å legge kongen. Selv om Øst har esset alene igjen, da kan fargen ikke innkasseres.

Altså er det riktig å legge liten første gangen, men ikke andre. Et annet spill:

♠ K 9 7 6 2
♥ K 10
♦ D 8 5
♣ K 7 5

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



♠ D
♥ kn 9 8 7 6
♦ 10 9 2
♣ D 9 8

♠ kn 4
♥ E D 5 2
♦ E K kn 3
♣ E 9 3

Syd spilte tre grand i en parturering, og Vest begynte med spar tre. Bordet la liten og Øst fikk damen. Ruter kom tilbake, Syd stakk og spilte spar knekt, som Vest tok med esset. Men dermed var det altså slutt. Kløver i retur ble stukket på egen hånd. Hjerterne og ruterne ble innkassert, og da den siste ruter kom, var motstanderne fanget i en herlig skvis. Vest var truet i kløver og spar og Øst i kløver og hjerter.

Men hvis Vest ikke hadde stukket med spareset. . . . Forsvar mot skvis er ikke lett.

Skjule og fortelle

Nils Steen.

Vi kan godt si at meldeteknikken var langt enklere for en del år siden. Slik var det for eksempel når det gjelder spørsmålet om å vise eller ikke vise en meldbar farge, gjenta en farge eller å støtte makker. Den gangen var det en gylden regel at man praktisk talt aldri skulle melde grand så lenge man hadde noe å fortelle om fargene sine. Culbertson gikk i spissen med slagordet om at enhver grandmelding stenger for viktige opplysninger om fargene, derfor er det best å vente med grandmeldinger inntil man hadde fortalt alt mulig om fordelingen.

Det var først en stund etter den siste krigen vi fant ut at dette bare delvis hadde sin riktighet, fordi det ofte var langt viktigere å gi beskjed om helhetsinntrykket. Derfor fikk vi den moderne regelen om at man skulle vise sine farger når det hadde interesse, men ikke ellers.

Det er klart at en slik regel blir atskillig mer komplisert, og skal man ha håp om gode resultater, er det viktig å forstå gangen i det hele. Det lar seg ikke gjøre å komme inn på alt i en kort artikkel, men la oss se om vi ikke kan få skape orden på en del av spørsmålene.

La oss til å begynne med si De sitter Syd med:

♠ D 9 8 5 3 ♥ D 3 ♦ 9 7 2 ♣ E D 4

Makker åpner med en hjerter, De melder en spar og Nord kommer igjen med to ruter. Motstanderne forholder seg tause. Hva vil De melde?

Det er klart at to grand her er det riktige. De skjuler den femte sparen, det er så, men De gir et riktig bilde av hånden sin helhet. Dessuten er ikke sparfargen særlig imponerende når det er tale om gjennmeldbare farger, og endelig kan fargen komme fram hvis det har interesse for Deres makker. Han kan ha:

♠ kn 10 2 ♥ E K 9 6 2 ♦ K D 8 4 ♣ 3

Han vil melde tre spar — en melding som er krav for en runde — og nå ser De sikkert at fire spar er å foretrekke. Gi ham tieren annen i spar og knekten annen i kløver,

så vil han passe, og med litt sterkere honorstyrke og den samme fordelingen vil han melde tre grand. Så enkelt er det.

Men nå endrer vi Syds hånd til:

♠ D 9 8 5 3 ♥ 7 3 ♦ 9 7 2 ♣ K kn 4

Nord åpner med en hjerter og Syd melder en spar igjen, men nå fortsetter Nord med tre ruter. Denne meldingen — krav til utgang — endrer hele situasjonen. Jeg kan peke på at det nå ikke lenger er mulig med den lille varianten som tidligere, å melde grand og gi makker adgang til å undersøke mulighetene for sparkontrakt uten å binde seg til den. De er kommet et trekk høyere, og det er en stor forskjell.

Men det er en annen ting som er langt viktigere. Det er i øyeblikket makker som har kommandoen i paret. Dette med kommando er et vanskelig begrep fordi det kan veksle mange ganger i løpet av et spill. Det var Dem som tok kommandoen i første runde. Makker avga en nøytral åpningsmelding og De svarte med en kravmelding. Men så tok makker ansvaret fra Dem ved å komme med en ny kravmelding. Med mindre De er preparert til å ta ansvaret igjen og kunne bestemme med sikkerhet hvor skapet skal stå, må De nå fortelle hva De sitter med. Og det makker først og fremst vil vite, er hvordan det står til med fargeleddene. Damen femte er ikke mitt ideal av en gjennmeldbar farge, men det er en spesiell situasjon når det foreligger et krav. De risikerer ikke pass på meldingen; og makker er forberedt på at fargen kan være svak. De lover ikke stort mer enn en femkortfarge.

Hvorfor må det være slik? Fordi makker må kunne få lov til å bestemme trumffargen. Han kan sitte med:

♠ K kn 7 ♥ E K kn 6 2 ♦ E D kn 4 ♣ 3

Fire spar er en god kontrakt og tre grand en dårlig. Men makker får en vanskelig avgjørelse hvis han ikke kan stole på å få skikkelig beskjed fra Dem. Det kan være av interesse å få vite om hånden Deres, er om De har:

- a) Fire ruter, eller
b) Tre hjerter, eller
c) Fem spar.

De forstår vel hvorfor. Makker er interessert i å høre nytt. Han vet om fire spar. Tre hjerter er normal støtte hvis makker har fem kort i fargen, og har han ikke, får han ordne opp selv etterpå. Fire ruter må til for å støtte en sekundærfarge. Har makker fem kort både i hjerter og ruter, kan han gjenta ruterne, og nå kan De støtte med tre, men ikke før.

La oss si De som Syd får:

♠ D 9 6 2 ♥ 8 2 ♦ K 8 7 3 ♣ D kn 5

Meldingene er de samme som tidligere, en hjerter hos makker, en spar hos Dem og tre ruter hos makker. Nå heter meldingen Deres fire ruter og ikke tre grand, selv i en parturering. Hvorfor ser De best selv når De sammenligner med den nordhånden jeg har skissert ovenfor, og det er sannsynligvis nettopp en slik hånd Nord har. Det er ikke Deres problem dette med tre grand, Nord har allerede bestemt at tre grand ikke er aktuell hvis De har fire ruter til ham. Hvorfor, sa De? Det er makkers problem. De må stole på at han melder riktig, og fortsette på det grunnlaget. De kan ikke innrette meldingene Deres etter muligheten av feilmeldinger hos makker, da blir det bare rot.

Det samme er tilfelle om De får:

♠ D 9 6 2 ♥ 8 4 3 ♦ K 8 7 ♣ D kn 5

Fremdeles må De ikke melde tre grand. De må preferere hjerter og ingen ting annet. Makker har kommandoen.

Men la oss nå se det fra en annen side. Hva hvis Nord har singel spar og tre kløver? Kan det ikke da hjelpe om Syd med:

♠ D 9 7 6 2 ♥ 8 4 ♦ 9 7 5 ♣ E kn 8
melder tre grand?

I grunnen ikke. Hvis Nord krever med en singleton i spar, må han ha overveldende honnorstyrke. Han må minst ha:

♠ 5 ♥ E K D 6 2 ♦ E K D 4 ♣ D 9 3

Og det må fra hans standpunkt kunne gå an å ta sjansen på tre grand. I alle tilfelle foreligger ikke noen mulighet som ser bedre ut.

Situasjonen kan bli litt annerledes om kravmeldingen kommer på totrinnet:

Nord	Syd
1 ♦	1 ♥
2 ♠	?

Her kan Syd kanskje tillate seg å melde to grand med fem hjerter, for eksempel med:

♠ 9 7 ♥ K 9 8 5 3 ♦ kn 7 4 ♣ D 10 3

Forskjellen er at makker har adgang til å fortsette med å finne ut om fargene på tretrinnet. Men hvis de videre meldingene går:

Nord	Syd
1 ♦	1 ♥
2 ♠	2 gr.
3 ♦	3 ♥
3 gr.	?

så er det Deres plikt å melde fire ruter! Hvorfor?

Hvis makker mente at tre grand var en brukbar kontrakt, ville han aldri fortsatt med tre ruter. Han ville støttet med tre kort i hjerter, men det viser de senere meldingene han ikke har. Derfor må Nord sitte med noe slikt:

♠ E K D 5 ♥ E 4 ♦ E K 8 6 5 2 ♣ 4

Seks ruter er bare avhengig av at damen faller, mens tre grand kan gi sørgelig med betet hvis kløverne sitter galt.

Men kan ikke makker ha:

♠ E K D 4 ♥ E 4 ♦ E K 9 6 3 ♣ K 3

Her er jo tre grand opplagt, mens fem ruter kan gi problemer med fargen fordelt 4-1.

Svaret er at en slik hånd bør ikke makker ha. Han vil ikke kunne se noen fremtid i fem ruter her, og derfor bør han nøye seg med tre grand i tredje melderunde.

Her er vi ved en av grunnpillarene i den nye teknikken. Hvis De foreløpig ikke vet hvilken farge som skal være trumf, så vis ikke noen farge med mindre De kan tenke Dem å spille i den. Tre ruter i meldeserien

1 ♦	— 1 ♥
2 ♠	— 2 gr.
3 ♦	

må uttrykke ønske om å spille fem ruter, hvis makkers kort er egnet til det.

Hittil har vi bare pratet om hender hvor makker til den som krever, ikke har tillegg. Men det hender jo ofte at så er tilfelle. Det endrer imidlertid ikke situasjonen, så lenge meldingene ikke når utgang, kan De komme igjen. La oss si De er Syd med:

Forts. side 20



Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E K 10 4 2 ♥ 7 5 ♦ 9 7 3 ♣ E kn 7

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ D 10 8 5 4 2 ♥ E 3 ♦ kn 2 ♣ K D 9

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 3.

Syd har:

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

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
pass	pass	1 ♠	2 ♦
?			

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ E 5 3 ♥ E 7 6 5 2 ♦ K ♣ 8 6 5 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ K 6 ♥ E D 10 7 2 ♦ 10 8 7 4 ♣ 6 3

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ D 10 8 6 5 4 ♥ E 8 6 5 4 ♣ E K D 7

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♦	pass	1 ♥	pass
?			



**WHITE
HORSE
WHISKY**

Løsningene sendes Rolf Bøe, Gausterød, Tønsberg, innen fjorten dager etter at De har mottatt magasinet. Bruk fortrinnsvis et 25-ares brevkort.

Løsning til oppgavene i nr. 5.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E K kn ♥ kn 5 ♦ kn 7 6 4 3 ♣ 7 5 3

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
3 ♣	Dobl.	pass	?

Nords dobling er vanlig, opplysende dobling.

Fire ruter — 10 poeng. Fire kløver — 6 poeng. Tre ruter — 6 poeng. Tre spar — 6 poeng. Fem ruter — 6 poeng.

Vi kan vel fort bli enige om at hånden ikke bør passes ut. De har 10 honnørpoeng og makker har doblet en treåpning, en dobling som viser litt større styrke enn en dobling av en enåpning i farge. Nå ber vi om unnskyldning for uttrykket: Nords dobling er vanlig, opplysende dobling. En dobling av en tremelding er valgfri og ikke opplysende i samme mening som dobling av en enåpning. En slik dobling kan bare passes ut hvis man tror det er bet, mens en dobling av en treåpning kan passes ut med en stikklos hånd. Men heldigvis kan ikke uttrykket misforstås, selv om det ikke er helt korrekt.

Med 10 honnørpoeng og en slik valgfri dobling hos makker bør en utgang kunne vinnes, og det er best med en gang å gi makker orientering om dette. Det gjør De vet å hoppmelde i den beste fargen Deres. Hvis makker kommer igjen med fire hjerter, forsøker De fire spar, og så får makker preferere hvis han ikke har fire kort i spar. Har han det, skulle fire spar gi en god sjanse.

Tre ruter synes vi er litt for svakt, det er en melding som kan avvies med den samme fordelingen uten sparkongen, og en melding man kan risikere pass på. Fire kløver, overmelding i motpartens farge og krav til utgang, er mer lovende, vel og merke hvis makker svarer i ruter eller spar. Svarer han i hjerter, blir det vanskeligere.

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ E 4 ♥ K 7 ♦ 6 2 ♣ E D kn 8 7 5 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

Fem kløver — 10 poeng. Fem kløver — 10 poeng. Seks kløver — 8 poeng. Tre grand — 5 poeng. To grand — 3 poeng.

Makker har åpnet og reversert kortene, og De sitter med 14 honnørpoeng pluss en syvkortfarge. Det er i det minste tilpasning i hjerter. Alt i alt skulle det være minst en utgang og kanskje en slem i kortene,

Tre ruter — 10 poeng. Tre hjerter — 6 poeng. To ruter — 6 poeng.

Når vi i det hele tatt tok med denne oppgaven, er det for å peke på en slurv hos mange spillere, nemlig å la en hoppmelding i makkers farge være ubegrenset i styrke oppad. Det gjør at det blir vanskeligheter med å melde eventuelle slemmeldinger med presisjon. Hvis man først venner seg til å la en hoppmelding i makkers farge vise maksimum 16 poeng, og en hoppmelding i ny farge, fulgt av kraftig støtte i makkers farge, vise minst 17 poeng, er vi straks i et bedre leie. Makker kan ha:

♠ E 6 3 ♥ K D 7 5 2 ♦ D 7 ♣ E 9 4

Han vil være i uvisshet om han skal melde mer enn utgang hvis De melder tre hjerter. Hånden har 17 poeng og han må trekke fra ett poeng for ugardert dame i ruter. Hvis De nå bare har 13 poeng, hvis for eksempel ruteresset mangler, kan det være fullstendig nok å vinne fire hjerter. Men med den aktuelle hånden er seks hjerter temmelig opplagt.



Resultatene for oppgavene i nr. 5 står på side 11.

Skjule og fortelle

Forts. fra side 17

♠ K D 10 7 5 ♥ K 4 ♦ 9 7 5 ♣ E kn 4

De innledende meldingene er en hjerter fra Nord, en spar fra Dem og tre ruter fra makker.

Det er klart De blir interessert i slem, men det haster ikke. De følger med tre spar for å høre hvor det er makker vil. Etter den neste meldingen hans kan De begynne å tenke på hvordan fremstøtet mot slem skal foretas.

Dette vil være viktig om De skulle ha:

♠ K D 10 7 5 ♥ K D 3 ♦ 9 8 ♣ 7 5 3

De tre første meldingene er de samme, og nå melder De tre hjerter og ikke fire. De er sterk nok til et fremstøt senere. Og De får belønningen i neste omgang, når makker melder tre spar! Det gir Dem en full for-

klaring på fordelingen, makker må ha tre eller fire spar, minst fem hjerter, tre eller fire ruter (tre ruter hvis han har full sparstøtte) og en eller ingen kløver. Videre må han ha omkring 20 poeng for å hoppmelde etter en over en hos Dem, og honnørene må ligge i andre farger enn kløver. Det gir:

♠ E kn 3 ♥ E kn 7 5 2 ♦ E K kn 3 ♣ 4

og De ser øyeblikkelig at seks spar eller hjerter er til å legge opp. Men fire hjerter fra Dem gir ikke fullt så sikker beskjed, hvis De har kløverkongen i stedet for spar-kongen, og spesielt hvis spar ti også mangler, blir sekseren problematisk. Det er nok muligheter for at makker fortsetter, for sjansen til slem må være stor, men det er lettere for Dem å ta initiativet.



Jeg håper dette kan gi Dem en liten orientering om problemet. Særlig inngående kan behandlingen ikke bli i en slik kort artikkel, men det er den samme grunn-tanken som ligger bak gjennom hele melde-systemet. De skal vise hva De har når makker krever, mens De kan skjule når det er Dem som har initiativet. La meg imidlertid ta en liten reservasjon for ordet kreve. Sett at meldingene går:

Syd
1 ♠
?

Nord
2 gr.

Nord krever, men det er en begrenset kravmelding som viser at han ikke er interessert i annet enn en utgang. Med mer enn 15 honnorpoeng ville han ha funnet en annen melding. Derfor er det Dem som har initiativet, rent bortsett fra at De ikke får stanse før utgang, og derfor behøver De ikke vise noe hvis De regner med at tre grand er den riktige sluttmeldingen. De har som Syd:

♠ E D 9 3 ♥ K 5 4 ♦ E kn 7 5 ♣ 9 3

Det er ingen ide å vise ruterne, De er ikke det spor interessert i fem ruter, og for den saks skyld heller ikke i fire spar. Makker har fortalt om jevn fordeling og om styrke til utgang, og da vil enhver videre melding — bortsett fra tre grand — gi sjanser til å komme galt av sted.