

Norsk

Pris kr. 1,75

Hefte 8 - 1961-62

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



Utdrag av Ekspertklubben:

Syd har:

♠ KD 10 9 5 ♥ E kn 7 6 ♦ 4 ♣ D 8 3

Øst- Vest er i sonen og meldingene er gått:

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

I dette nr. bl.a.

Siden sist



Bedre meldinger



Pseudoskvisen



Ny Vienna



Spilleprover



Sett og hørt



Ekspertklubben

Red:

SIDEN SIST

Det fortelles en historie om en mann som lanserte en oppfinnelse som folk i mange år hadde regnet for umulig. Karen som løste problemet, var imidlertid så lite kjent i sakene at han ikke var klar over at det var umulig, og fant løsningen før han fikk rede på dette.

Historien har et skjær av komikk over seg, men det har også en rekke av de gamle slagordene som bridgeverdenen er behersket av. Slagord er vel og bra, men det gir som regel ikke mer enn en delvis løsning av problemet. Det slagordet vi idag skal se på, heter: «Spill aldri til dobbeltrenons». Nå er hverken «aldri» eller «alltid» ord som hører hjemme i bridgen — det er ikke som i matematikk hvor to og to bestandig er fire. Og det med aldri til dobbeltrenons er et høyst betenkelig slagord.

Selvfølgelig er det riktig at dobbeltrenons er farlig hvor spilleren har noe å kaste av, som i det følgende spillet:

♠	9 3
♥	E D 8 7 5
♦	E 4 2
♣	K 8 5

	N	
V		♠
	S	

♠	7 4
♥	K 10 9 4 2
♦	K 5 3
♣	E 6 4

Syd er havnet i fire hjerter, en kontrakt som ville vært helt i orden hvis det ikke hadde vært den samme fordelingen på begge hender, slik at stjeling ikke kunne la seg gjennomføre. Men ved ett bord klarte spilleren seg likevel, fordi Vest ved en misforståelse startet med tre ganger spar. Tredje gangen stjal Syd, mens bordet kastet en taper i ruter eller kløver, og dermed var alt i orden.

Men det finnes haugevis av andre situa-

sjoner, hvor det eneste drepende motspillet er dobbeltrenons. Det er først og fremst tilfelle hvor spilleren ikke har noen glede av ett avkast, eller hvor man kan trekke på trumfen hans slik at han blir for kort. Et typisk tilfelle har vi her:

♠	E D 7 6
♥	D kn 5 4
♦	D
♣	D 10 9 8

	N	
V		♠
	S	

♠	10 8
♥	E 6 5
♦	E K 10 7 5
♣	E 7 6

♠	5 4 3
♥	8 2
♦	9 8 6 4 3 2
♣	5 4

♠	K kn 9 2
♥	K 10 9 7
♦	kn
♣	K kn 3 2

I en parturnering var de fleste sydspillere havnet i fire spar eller fire hjerter, og alle unntatt en hadde klart kontrakten sin. Denne ene sydspilleren fikk kritikk så det sang, og sprogblomster som «hue under armen» og lignende var i stadig bruk. Ingen tenkte på å spørre Syd hvordan han gikk bet — i det minste ikke før en god stund etterpå. Men da ble kritikken avløst av beundring for pent motspill. Og likevel var det ikke egentlig så pent, det var bare en vestspiller som ikke var så sikker på at gamle slagord hadde sin berettigelse.

Ved det bordet hvor beten kom spilte Syd fire spar. Vest begynte med to ganger ruter. Syd smilte medlidende da han så spillet til dobbeltrenons, men det tok ikke lang tid å finne ut at det ikke kunne hjelpe, fordi det ikke var noe å kaste. Lenger tid tok det derimot å finne at det ikke bare kunne hjelpe — det var direkte drepende for kontrakten.

Syd så fort at det ikke nyttet å trumfe ut, fordi motstanderne hadde to ess han måtte innom. Etter uttrumfningen ville han bare ha en trumf igjen, og det ville være for lite

Forts. side 16.

NORSK BRIDGEMAGASIN

ORGAN FOR NORSK BRIDGEFORBUND

Nr. 8

1961—62

32. årgang

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

Bedre meldinger

Rolf Bøe.

Dette er den 30. artikkelen om dette emnet. Den første sto i nr. 8 for 1958, og har siden vært en i praktisk talt hvert nummer.

Vi skal i dag til med en del eksempler igjen, og jeg tar noen spill hvor leserne har sendt meg brev for å spørre hva som gikk galt. Det første spillet er dette:

♠ K D kn 7 5
♥ 10 7 4
♦ 4
♣ 8 6 4 2

	N	
V	♠	
	S	

♠ 4
♥ K D kn 6
♦ E 10 9 7 5 3
♣ 5 3

Det ble spilt parturnering, og meldingene gikk:

Syd	Nord
1 ♦	1 ♠
2 ♦	2 ♠
pass	

Resultatet ble tre beter, minus 300.

Syd mente at hans makker ikke hadde noe han skulle sagt etter to ruter.

Nord mente makker ikke hadde åpning, og at han var nødt til å ta sjansen på to spar fordi det talte mer i en parturnering. Hvortil Syd repliserte at det bare var når

kontrakten ble vunnet at edel farge talte mer, betene var like dyre.

Jeg er tilbøyelig til å være enig med Syd. Riktig nok har han bare 10 honnørpoeng, slik at en pass kunne være en alternativ melding. Men med den pene fordelingen er det likevel i det lange løp lønnende å åpne. Og når han først har åpnet med en ruter, er det ingen annen gjennmelding enn to ruter, den saken er klar.

Derimot er det en god del å si om Nord's gjennmelding, to spar. Han kan raske sammen 8 poeng, og han kan hevde så meget han vil at det dreier seg om parturnering. Likevel er det galt. De 8 poengene må for det første reduseres når makker har gjentatt en farge hvor man selv bare har en singleton. Denne gangen satt det til og med heldig, idet Syd bare hadde esset i fargen. Hvis han hadde hatt andre honnører, ville det gått enda verre.

Poenget er at teorien om svakhetsgrensen, som jeg nevnte i en tidlig artikkel i denne serien, gjelder også i parturnering. Man får ikke lov til å melde høyere enn to trekk i åpningsfargen (bortsett fra en høyning av svarhåndens farge fra ett til to trekk) med mindre man er interessert i utgang. Det kan kanskje likevel forsvares med en syvkortfarge eller noe slikt, men det er også minimum. Ellers er det som regel en lite lønnende politikk. Det kan nok en sjelden gang hende det er like mange stikk i to ruter og to spar, slik at to spar gir en bedre score, men det oppveies av svakhete andre ganger. Hvilke svakheter?

For det første at to ruter står mens to

spar er bet, eller at to ruter gir færre beten enn to spar, hvilket går ut på det samme. Det synes å være situasjonen her. Riktignok er ikke Øst-Vests kort oppgitt, men det synes likevel å være små sjanser for at Syd ikke skal få mer enn fem stikk i en ruterkontrakt. Tre stikk i ruter og tre i hjerter bør vel alltid kunne innkasseres.

En annen side av saken er at hvis det kan vinnes åtte stikk i en sparkontrakt, er det sannsynlig at meldingen kommer høyere. Syd vet jo ikke at hans makker er gått fra å melde på verdier og gått over til knappenåler og glansbilder, eller hva man skal kalle det. En rimelig sydhånd hvis to spar skal kunne fås hjem, er følgende:

♠ 10 8 6 ♥ D 5 3 ♦ E K D kn 7 2 ♣ 4

Syd vil med spar som trumf regne seg minst 15 poeng, og hans makker har lovet 10 ved å gjenta sparfargen. Tror De han vil passe, tror De ikke han vil løfte til tre spar? Dermed er det bet, kortene sitter nok ikke så pent at man unngår tre hjertertapere, og motstanderne finner fort ut at det er der de må ta stikkene sine. Og nå kan De jo regne ut hva som er mest lønnsomt, tre spar med en bet eller to ruter med to trekk.

Det er her den største faren ligger når man tøyer seg for å komme over i edel farge i parturnering. Robber- eller lagkamptaktikk tilsier øyeblikkelig pass på Nord's hånd i annen melderunde, fordi hånden er for svak til eksperimenter. Da bør man nok gjøre det samme i parturnering. Idealkontrakten med Syds siste hånd er to spar, men det er en kontrakt man er avskåret fra å finne. Om meldesystemet bør endres, er en annen side av saken. Jeg tror ikke det lønner seg heller, og i alle tilfelle må man bruke det som det er når man ikke har noe annet.

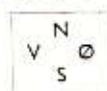
Det neste eksemplet er i grunnen stikk motsatt:

Se øverst n. spalte.

Resultatet ble en bet, mens to kløver gir vunnet kontrakt.

Nord bebreidet øyeblikkelig sin makker fordi han ikke meldte to kløver. Men feilen ligger først og fremst hos Nord, fordi

♠ 6
♥ 8 7 5 3
♦ E D 8 4
♣ E 9 7 3



♠ D 10 9 8 3
♥ 4
♦ K kn 2
♣ D 8 6 2

Meldingene gikk, også her i en parturnering:

Nord	Syd
1 ♦	1 ♠
1 gr.	2 ♠
pass	

han meldte en grand i annen runde. En grand er riktig nok standardmeldingen for å gi beskjed om svak åpning, men det skal også berette om en *balansert fordeling*. Det har ikke Nord her, og derfor er to kløver hos ham den eneste riktige gjennmeldingen.

Så langt er det klart. Men Syds to spar, kan da den forsvares? I robber eller lagkamp absolutt nei. To kløver må være langt bedre. Men i parturnering? Syd kan i det minste høres med at han regnet med minst to spar hos sin makker, og hvis denne har to små spar og tre hjerter, gir to spar i det minste en langt større sjanse. I det aktuelle spillet hadde Øst E-kn-fjerde i spar og Vest kongen tredje, og det ble to kløvertapere og en hjertertaper ved siden av tre spartapere. Bytter vi en av Østs spar med en liten hjerter, er to spar hjemme, og det er kanskje også muligheter med fire spar hos Øst.

To spar hos Syd blir alltid en gambling, men det er imidlertid en god del som taler for meldingen. Så er det imidlertid et annet spørsmål? Er ikke to spar invitt til utgang her også? Nei, i grunnen ikke.

Saken er at vi har for oss en unntagelse til regelen. Jeg nevnte at to spar er invitt når det er åpnet i en lavere farge, og det ikke dreier seg om høyning av svarhåndens farge. Men siden Nord har meldt grand andre gangen, og på den måten lovet en viss tilpassning til spar — at han ikke har det, forandrer ikke saken, — sett fra Syds side —

er Syd forberedt på å spiller to spar. Nord har etter sin begrensede grandmelding ikke mer han skulle ha sagt uten i helt spesielle tilfelle, og hvis et slikt spesielt tilfelle oppstår, må han være så sterk at tre spar må kunne vinnes.

En tredje hånd som er kommet fram i diskusjonen, er denne:

♠ 9 4 2
♥ E D 8 5 3
♦ 9 7 4
♣ D 8

	N	
V		Ø
	S	

♠ E K D 3
♥ K 4
♦ K 8 3
♣ E kn 7 3

Syd skriver:
Meldingene gikk slik:

Syd	Nord
1 ♣	1 ♥
1 ♠	1 gr.
3 gr.	pass

Min makker gikk en bet, idet Øst startet med ruter ti fra en dobbelton, og motparten tok fem ruterstikk for min makker slapp til. Synes De ikke Nord burde meldt to hjerter i stedet for en grand?

Nå, det ville kanskje vært best, skjønt jeg synes det ikke er så meget å si på en grand heller. Men derimot kan det være adskillig å si på Syds annen melding. Det er det prinsippet vi levde etter i gamle dager, fortell om alle fargene for enhver pris, og meld grand til slutt. I dag melder vi annerledes. Først grand hvis hånden er balansert. I eksemplet er Syd for sterk til en grand og for svak til to, og bør derfor gå omveien om en kløveråpning. Men i neste omgang er grand den beste meldingen, og spesielt fordi han har en honnør i den umeldte trekortfargen sin. Det gjelder å få grandmeldingen på riktig hånd. Hvis det meldes:

Syd	Nord
1 ♣	1 ♥
2 gr.	3 gr.
pass	

har Syd iallfall gitt seg selv en langt større sjanse. Hvis hjerterfargen sitter rundt, står

kontrakten av seg selv. Kommer ruter ut og det viser seg at hverken hjerterne eller sparene går, må det kunne gå an å få to kløverstikk enten ved finesse eller ved innspill, og hvis ruter ikke kommer ut, er det alltid muligheter til ekstra stikk.

Men hva hvis Nord har fire spar? Det må han være forberedt på, og han må i så fall melde fargen selv. Med:

♠ 9 7 4 2 ♥ E D 8 5 3 ♦ 9 7 ♣ D 8

kan han velge mellom tre spar, eller tre hjerter, som tross alt er best. Etter tre hjerter viser Syd sparfargen sin, og alt er i orden.

Dette med å få granden på den riktige hånden er viktigere enn mange tror, og derfor må man ikke slavisk gå inn for å vise fargene sine. Hvis vi bytter ut ruterkongen med kløverkongen, er nok kanskje en sparmelding best hos Syd likevel, men som kortene sitter, vil to grand lønne seg i det lange løp.

Et nytt spill er dette:

♠ D 7 4
♥ K kn 8 3
♦ 9
♣ D 9 6 4 2

	N	
V		Ø
	S	

♠ E 3
♥ E D 9 4
♦ D 7 2
♣ K kn 7 5

Syd åpnet med en kløver, Vest meldte tre ruter, Nord fire kløver, og så endte Syd i fem kløver med en bet som resultat. Øst hadde esset singel i kløver, så betingelsene for å bete fire hjerter fra Syd, var at Vest startet med kløver fra ti-eren tredje (med esset og kongen i ruter), at Øst tok esset og ga ruter tilbake, og at Vest etterpå ga sin makker stjeling i kløver.

Nord fant han ikke var sterk nok til å melde hjerter og etterpå støtte i kløver, og derfor valgte han fire kløver. Dermed var man selvsagt avskåret fra fire hjerter, idet denne meldingen ble spørremelding.

Det ville selvsagt denne gangen vært bedre for Nord å melde tre hjerter, skjønt

sjansen for å bete fire hjerter da er større. Men det kan ikke Nord-Syd vite. Derimot er det et spørsmål om Syd kunne ha åpnet med en hjerter. Det falt ikke spillerne inn ved dette bordet, men det er faktisk noe av det beste Syd kan finne på.

Det er her stor forskjell på 4-4 i spar og kløver og i hjerter og kløver. Med fire kort i spar og kløver bør man i de aller fleste tilfelle åpne med en kløver, men når fargene er hjerter og kløver, blir det et spørsmål om Syd kan ta i mot to ruter eller ikke. I dette tilfelle kan han, det er etter en hjerter fra ham og to ruter fra makker (vi har nå selvsagt en annen nordhånd) er det ikke spor vanskelig å løfte to ruter til tre.

Det står riktig nok hos Culbertson at man med fire hjerter og fire kløver skal åpne med den laveste fargen, men det er en regel med unntagelser. For ordens skyld vil jeg nevne at unntagelsene finnes i Gold Book, men ikke er kommet med i de norske oversettelsene av plasshensyn. Derimot har Goren en regel som dekker, han sier man bør åpne med fargen under den korteste, og den korteste fargen her er spar. At Goren får vanskeligheter ved hjerteråpning med:

♠ 7 5 ♥ E K 8 3 ♦ 9 7 5 ♣ E kn 7 2

er en annen historie.

Den beste løsningen er nok å bruke hjerteråpning når man kan ta i mot to ruter fra makker, men ellers ikke.

Til slutt skal vi ta dette spillet:

♠	D kn 9 7 5									
♥	K 4									
♦	9									
♣	9 7 5 4 2									
<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; 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									
♠	E K 10 4									
♥	E D 8 6 2									
♦	K D 7 3									
♣	—									

Meldingene gikk:

Syd 1 ♥ 3 ♦ 4 ♠	Nord 1 ♠ 3 ♥ pass
--------------------------	----------------------------

Hvorfor kom ikke paret fram til sekseren?

Nord mente det var makkers skyld: — Jeg har bare til en melding, sa han, — og makker må greie resten selv. I og for seg riktig, men så er det det med tilpasningen. Syd forteller om en singleton eller renens i kløver (har han en singleton, må han ha litt større honnørstyrke enn han har i dette tilfelle) og derfor bør Nord se at idealtilpasningen er til stede. Denne idealtilpasningen gjør at hånden er verdt en melding til, og derfor er det faktisk Nord's skyld at slemmen ikke ble nådd.



Jeg skal komme tilbake med slike eksempler i en senere artikkel, så hvis De har noe å spørre om, er det bare å skrive.



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.

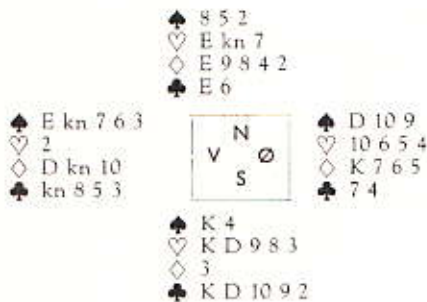
A. M. HANCHES FORLAG

PSEUDOSKVISEN

Egil Wang.

Det finnes situasjoner hvor omtrent alt ting er håpløst, hvor man nok kan klare å vinne ett stikk mindre enn kontrakten, men hvor det siste stikket ser ut til å være omtrent håpløst. I et slikt tilfelle kan pseudoskvisen, hvor spilleren tror han er skvist, eller hvor den ene motspilleren ikke klarer å beskytte sin partner mot skvisen, være temmelig virkningsfull.

Forleden dag fant jeg i en turnering to slike spill hvor pseudoskvisen virket. Det vil si ikke over alt, men ved enkelte bord. Det første spillet som jeg selv spilte, kom for øvrig av seg selv uten at det på noen måte var planlagt. Men like effektivt var det for det. Her er de fire hendene:



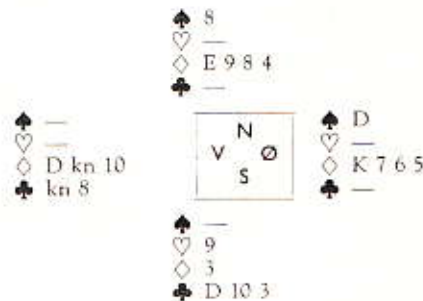
Jeg var havnet i seks hjerter uten meldinger fra motparten, på følgende måte:

Nord	Syd
1 ♦	1 ♥
2 ♥	4 gr.
3 ♠	6 ♥

Nå skal ikke denne artikkelen være noen parallell til redaktørens «Bedre meldinger», så vær så snill og hold det for Dem selv hvis De mener meldingene er borte i vegene eller noe slikt. Det gikk iallfall på den måten.

Vest var snill og startet med spar ess og en spar til, og dermed begynte det jo å lysne. Nå er som De ser, kontrakten hjemme ved å ta esset og kongen i kløver, stjele en kløver med hjerter ess, fortsette med hjerter knekt og endelig knipe Østs hjerter

ti. Men det skulle ta seg temmelig dumt ut hvis hjerterne satt 3-2 med tieren hos Vest, så det gjorde jeg ikke. I stedet trakk jeg hjerter ess og fortsatte med syveren, idet jeg ville beholde en hjerterhonor på bordet i tilfelle trumfen satt 3-2 og kløverne 4-2. Men Vests hjerterrenons viste at det i det minste ikke kunne bli noen stjeling i kløver, det ville jo nå koste trumfstikk. Følgelig fortsatte jeg med en hjerter til knekten, og esset og kongen i kløver. Etter en ny trumfrunde var stillingen:



Nå kom hjerter ni, og Vest fikk det travelt med å tenke. Han følte seg sorgelig skvist, og la til slutt kløver åtte. Dermed var alt over, som De ser.

Kom nå ikke og kritiser Vest. For alt det han visste, kunne min hånd på det tidspunkt bestå av:



Og nå legger Vest riktig når han gir opp kløverne. Heller ikke fordelingskastene hjelper her. Øst får gitt beskjed om et jevnt antall kløver, altså to eller fire, men Vest er like klok for det.

Derimot var det to ting som hjalp godt. Den ene var at jeg ikke meldte kløverne, og den andre at jeg ikke tok kløverdamen for hjerter ni. Hvis Østs kløverrenons var blitt avslørt, ville jo alle vanskelighetene

til Vest være borte. Flaks begge deler, men like effektivt for det.

Det andre spillet var min makker mester for:

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

Meldingene uten innblanding fra motparten:

<p>Nord 2 ♠ 3 ♠ pass</p>	<p>Syd 3 ♥ 4 ♥</p>
--------------------------------------	----------------------------

Vest begynte med to ganger ruter. Min makker i Syd stjal den andre, og fortsatte med hjerter så lenge han hadde. Vests to spar forsvant temmelig fort, og det samme gjorde sparene på bordet. Før den siste hjerteren kom, var stillingen:

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

Syd trakk sin siste hjerter og la spar dame på bordet, og Øst var skvist. Han forsøkte seg med å legge spar konge, men Syd hadde tellingen i orden. Han hadde planlagt skvisen tidlig, og visste at det bare var tre kort i spar hos motstanderne som kunne stikke hans egen spar syv. To av disse var gått tidligere og nå kom spar konge. En slik telling er hele hemmeligheten ved en skvis, finnes det høyere spar inne, er det bare å prøve kløverne. Går ikke de, så er skvisen forfeilet fra første stund.

Syds plan var klar. Hvis en og samme motstander har E-K-kn i spar og kløver-

damen, er han skvist. (At kanskje kløverfinessen gir en bedre sjanse, er en sak for seg). Er det Vest som skal skvises, er det for øvrig ikke nødvendig med sparknekten. Men i tillegg har Syd en annen sjanse, nemlig pseudoskvis. Denne gangen virket den fordi Vest ikke var på høyden og beskyttet sin makker.

Når Øst viste renons i hjerter, ville en pause med opptelling av stikk fortalt Vest hele historien. Syd har vist ni hjerter, og på bordet ligger esset og kongen i kløver. Kampen vil derfor stå om det tolvte stikk, hvis da Syd i det hele tatt har kløver.

For å kunne hindre Syd i å få tolv stikk, må Øst ha esset i spar og kløverdamen gardert. Men selv da må Vest være på vakt, fordi hans makker blir utsatt for skvis. Hvordan kan Vest hjelpe? Ikke i kløver, hvor bordets tier er høyere enn alle Vests kort. Men i spar? Hvis Øst har både esset og kongen i spar, kan Vest hindre skvisen ved å tviholde på sparknekten. Videre bør han lempe kløverne fortest mulig, og i riktig rekkefølge nedenfra, for å orientere sin makker om hvordan fargen sitter. I så fall ville sluttposisjonen ha vært:

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

Når Syd nå spiller hjerter seks, er Øst både orientert og beskyttet. Vests kløverkast forteller ham at Syd må ha kort i denne fargen, og da er det bare ett håp, at Vest har sparknekten. Følgelig legger Øst spar konge, og Syd er holdt nede på fem trekk. Viktig i parturnering.

At motspillet ikke var på høyden, er en sak. Men poengene er like viktig enten de kommer av den grunn, eller fordi dyktigheten hos spilleren har skaffet dem. I alle tilfelle er det verdt å gjøre et forsøk.

♦

NY VIENNA

Rolf Bøe.

Dette er den sjette artikkelen om dette emnet. Den første sto i nr. 1 for i år, hvis De vil følge med fra begynnelsen.

Vi holder på med fargeåpninger, og rakk i den forrige artikkelen å få med selve åpningen og svarhåndens første melding. Det eneste jeg ikke nevnte, var svarhåndens fargevalg, og her bruker vi følgende enkle regler:

a) Med ulike lange farger meldes den lengste først.

b) Med like lange farger på fem eller flere kort meldes den høyeste først.

c) Med to eller tre firekortfarger meldes først den som kommer nærmest under åpningsfargen.

De to første reglene er greie, og vi skal bare se litt på den tredje. Om makker åpner med en hjerter og De sitter med:

♠ E D 8 6 ♥ 5 4 ♦ K D 9 6 ♣ 9 5 4

bør De begynne meldingene med to ruter. Det er så at spar er en edel farge, men likevel bør ruter meldes først. Derved får De etterpå vist sparfargen på totrinnet (hvis makker avgir den mest sannsynlige meldingen — to hjerter), mens De etter en spar og to hjerter fra makker må opp i tre ruter. En annen grunn er at De får gitt klarere beskjed om lengden av den edle fargen. Meldeserien:

1 ♥	1 ♠
2 ♥	3 ♦

lover ikke større styrke enn:

1 ♥	2 ♦
2 ♥	2 ♠

Men ved å melde som jeg foreslår, er det krystallklart at sparfargen er på minst fem kort i det første eksemplet, mens den sannsynligvis bare er på fire kort i det andre.

Det hender at disse reglene må fravikes hvis man ikke er sterk nok til to over en. Således må De i begge de følgende eksemplene melde en spar etter makkers hjerteråpning, til tross for at de nevnte reglene sier at to ruter bør meldes:

a) ♠ D 9 7 5 ♥ 8 4 ♦ K kn 9 4 3 ♣ 8 4

b) ♠ K 9 7 5 ♥ 8 4 ♦ D kn 7 4 ♣ 8 5 3

Åpnerens gjennmelding.

Når vi skal prate om åpnerens gjennmelding, må vi først ha for øye hvor meget som trengs til utgang, nemlig 42 punkter. En annen ting vi må være oppmerksom på, er hvilke meldinger som er krav til utgang, inntil til utgang og bare meldinger for å finne fram til den beste delkontrakten.

Enhver melding som gjør det mulig for paret med sikkerhet å stanse på totrinnet, behøver ikke bety mer enn den første meldingen viser. Det er alltid mulig med sikkerhet å kunne stanse på totrinnet hvis man ikke selv melder høyere enn to trekk i åpningsfargen. Men det er også mulig i ett tilfelle til, nemlig hvis åpneren høyner svarhåndens farge fra ett til to trekk. Hvis den første melderunden går:

1 ♦	1 ♠
2	

så er hverken en grand, to kløver eller to ruter høyere enn totrinnet i åpningsfargen, og behøver derfor ikke å vise tillegg. To spar behøver heller ikke å vise tillegg, svarhånden kan alltid passe om han er svak. Men to hjerter er noe annet. Svarhånden kan bli tvunget til å preferere ruter med en ren minimumshånd og derfor er to hjerter en sterkere melding enn de andre fargemeldingene på totrinnet.

Vi kaller det *svakhetsgrensen* så lenge man ikke tvinger meldingene høyere enn to trekk i farge, og gjentar at man holder seg under denne grensen når man ikke melder høyere enn to trekk i åpningsfargen, eller eventuelt høyner svarhåndens farge fra ett til to trekk.

For å passere *svakhetsgrensen* trenger man sammen med makkers minimum 39 punkter. Hvis makker melder en farge man ikke kan støtte, må det trekkes tre punkter fra hans minimum.

La oss se litt på denne regelen. De åpner med en hjerter med:

♠ kn 6 2 ♥ E K kn 7 5 ♦ K D 9 ♣ 8 4

De har 22 hp og 1 fp, tilsammen 23, altså en nesten minimums åpning. Vi tenker oss at makker svarer:

a) En spar. Minimum til denne meldingen er 10 punkter, men siden De ikke kan støtte i spar, må De trekke fra 3 punkter. Det kan være fordelingspunkter han har regnet med, men som er verdiløse i andre kontrakter enn i spar. Det samlede minimum er derfor ikke høyere enn 30, 9 punkter for lite til å passere svakhetsgrensen.

b) En grand. Makker lover det samme minimum, men vel å merke i honnørpunkter. Derfor behøver De ikke trekke noe fra, og De får et samlet minimum på 33. Fremdeles for lite til utsvevelser, men likevel en tanke sterkere.

c) To kløver. Nå er De heldigere fordi makker har minst 16 punkter. Men De kan ikke støtte kløver, og må derfor trekke fra 3 punkter, slik at det samlede minimum ikke blir mer enn 36.

d) To hjerter. Makkers minimum er igjen 10, og siden han har støttet Dem, kan De regne med alle poengene. Men det er fremdeles for lite til å invitere til utgang.

e) To ruter. Nå blir det plutselig mer interessant. Makker har minst 16 punkter, og siden De kan støtte i ruter, blir det samlede minimum 39, presis nok til tre ruter. Men dermed har De også tomt hånden fullstendig.

Jeg håper dette klarlegger begrepet om invitt til utgang eller ikke. Hvis noe fremdeles er uklart, så ber jeg Dem sende meg noen ord. Har det almen interesse, skal vi ta det opp igjen.



En ting er imidlertid at man kan passere svakhetsgrensen, en annen ting er om man har en mulighet til det. Man kan nemlig ikke hoppmelde i ny farge, idet det er krav til utgang, og her var det ikke snakk om å kreve, bare å oppfordre. Derfor er det mange situasjoner hvor man må holde seg under svakhetsgrensen og håpe at makker kommer igjen.

Vi skal se litt på enkelte slike hender:

♠ K D 8 5 ♥ E D 7 5 3 ♦ D 8 4 ♣ 9

De åpner med en hjerter. Hvis makker melder en spar, teller De 21 hp og 5 sp, tilsammen 26, og med 10 fra makker blir det 36, en dame eller to knekter for lite til tre spar. Hvis makker melder to kløver, får De 21 hp og 3 fp, tilsammen 24, og med makkers 16 blir det 40. Men De må trekke fra 3 punkter for manglende tilpasning, og når bare 37. Derfor må De nøye Dem med to hjerter, De er ikke sterk nok til to spar og tvinge makker til å preferere tre hjerter.

Men hvis makker melder to ruter, er situasjonen en annen. Nå har De 40 som minimum, og kan passere svakhetsgrensen ved å melde to spar.

Nå bytter vi fargene slik:

♠ K D 8 5 3 ♥ E D 7 5 ♦ D 8 4 ♣ 9

Den eneste forandringen er at hjerter tre er byttet ut med spar tre. Men det gjør forskjell i meldingene. De åpner med en spar, og melder to hjerter andre gangen, likegyldig om makker melder en grand, to kløver eller to ruter. De kunne nok ønske en nyansering her også, men det finnes ingen, hverken i Vienna eller i noe annet system. Selv med to ruter hos makker kan De ikke kreve utgang.

Nå endrer vi igjen kortene litt:

♠ E D 8 6 4 ♥ K 8 5 ♦ E 7 ♣ D 8 4

De har 25 hp og 1 fp, og åpner med en spar. Hvis makker melder en grand, bør De øyeblikkelig passe. De har ikke noe imot en grand, og makkers maksimum er 14, slik at det samlede maksimum blir 39, 3 for lite til utgang.

Hvis makker melder to kløver, blir situasjonen annerledes. Nå er minimum 42, og De kan begynne å tenke på en sterkere melding. Finnes den? Ja, to grand. De kan bare regne de 25 honnørpunktene ved en grandmelding, men det rekker likevel.

Jeg nevnte at minimum nå var 42 når man tar med fordelingspunktene. Hvorfor kan ikke det rekke til utgang? Fordi De ikke vet om det er 42 i tilpasning, kanskje makker bare har en dobbelton eller en singelton i spar, og har regnet disse fordelingspunktene med for å komme opp i 16. Så lenge De

ikke vet om hvordan dette forholder seg, bør De ikke kreve. Det finnes selvfølgelig sikkert 42 punkter som støtte til kløver, men her må De opp i fem trekk for utgang, og da er 42 for lite.

♠ E D 8 6 4 ♥ D 8 5 ♦ 9 ♣ E 8 6 5

De åpner med en spar, idet De har 20 hp og 3 fp, tilsammen 23. Hvis makker melder to ruter, blir det samlede minimum 39, men De må trekke fra på grunn av tilpasningen slik at nettoen blir 36. Derfor melder De to spar. Men hvis makker melder to hjerter, får De en sum på 39, og De kan løfte til tre hjerter. Teoretisk kan De melde tre kløver også, men det er alltid litt farligere idet De får vanskeligheter om makker kommer igjen med tre hjerter. Har han da bare 16—18 er det klart, men siden De ikke har fortalt om tilpasning, har han vanskelig for å gå i utgang med 19.

♠ E D 8 6 4 ♥ E 8 5 ♦ 9 ♣ E 8 6 5

Her når De alltid opp i 42 etter en spar fra Dem og to hjerter fra makker. Men De er ikke sikker på om utgangen bør spilles i hjerter, i spar eller for den saks skyld i grand. Her er tre kløver en ypperlig melding, fordi De finner ut om makker har fem hjerter eller preferanse til spar.

♠ E D 8 6 4 ♥ K 8 5 3 ♦ — ♣ E 8 6 5

De innledende meldingene er De samme, en spar og to hjerter. Nå kan De selvsagt gå rett i fire hjerter, men tre kløver, som er krav for en rundé, er likevel bedre. Når De etterpå støtter i hjerter, har De fått fortalt at De er kort i ruter, og det kan kanskje være avgjørende om makker tenker på en slem.



Vi skal til slutt i dag se litt på de rene kravmeldingene. Det finnes en eneste melding som er krav til utgang, og det er hopp-melding i ny farge. Videre finnes det en som er krav for en rundé, og det er ny farge på tretrinnet.

La oss ta en reservasjon for den siste meldingen med en gang. Ny farge på tretrinnet er bare krav hvis De ikke tidligere

har gitt uttrykk for svakhet. Hvis meldingene går:

1 ♠	2 ♥
3 ♣	

så er meldingen krav, men hvis det meldes:

1 ♠	2 ♦
2 ♥	2 gr.
3 ♣	

er den ikke krav. De har gitt makker anledning til å passe ut to hjerter.

Disse kravmeldingene bruker De når De er sterk nok til at det må være utgang ett eller annet sted, men De vet bare ikke hvor. De har:

♠ E K 9 7 5 ♥ K D 9 8 ♦ 3 ♣ E kn 5

De er like i underkant av en grandåpning. De begynner med en spar og makker melder to kløver. Det må alltid være utgang ett eller annet sted, og De beretter om disse glade nyhetene ved å melde tre hjerter.



Hvis svarhåndens første melding var krav til utgang, er det forholdsvist enklere fordi åpneren i alle tilfelle må melde igjen, og fordi han ikke behøver å ha noen svakhetsbetyrninger.

♠ K kn 9 3 ♥ E K 8 7 5 ♦ 9 7 5 ♣ 4

De åpner med en hjerter. Hvis makker ikke avgir noen høyere melding enn to ruter, må De bare gjenta hjerterne, De er ikke sterk nok til å vise sparfargen. Men hvis han krever til utgang med to grand eller tre kløver, er det bare å melde tre spar. De skal i utgang, og behøver ikke være redd for å komme for høyt.



SPILLEPRØVER

Dette er spilleprøver som en rutinert spiller bør kunne ta ved bridgebordet. Gjør et forsøk selv, og studer etterpå våre kommentarer, som De vil finne på side ??.

I

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

	N	
V		Ø
	S	

Syd spiller tre grand etter følgende meldeserie:

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

Vest begynner med ruter tre, Øst tar kongen og Syd esset. Så følger kløver to fra Syd, Vest legger femmeren og bordet bruker knekten.

Har De noen idé om motspillet, sett fra Østs plass?

II

♠	E 6
♥	E 10 6 5
♦	E K 3
♣	K D 9 4

	N	
V		Ø
	S	

♠	2
♥	K 9 8 7 2
♦	D kn 10
♣	E 8 5 3

Syd spiller seks hjerter etter følgende meldinger:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♥	4 ♠	6 ♥	pass
pass	pass		

Det er kanskje hardt av Syd å åpne, men det gjorde han iallfall da spillet forekom. Vest begynner med spar konge, Nord tar esset og Øst følger. Så kommer hjerter

ess fra Nord, og begge motstanderne følger.

Hvordan bør Syd fortsette?

III

♠	E 10 9
♥	8 7
♦	E K kn 6
♣	E 6 5 3

	N	
V		Ø
	S	

♠	K D kn 8 4
♥	K 6 5 2
♦	7 4 2
♣	8

Syd spiller fire spar etter følgende meldinger:

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

Vest begynner med kløver konge. Hvordan bør Syd spille?

IV

♠	E 7 2
♥	D kn 10
♦	8 6
♣	D 9 6 4 2

	N	
V		Ø
	S	

♠	K
♥	E K
♦	E K D kn 10 9 4
♣	E 7 3

Syd spiller syv ruter. Syv grand ville som De ser, vært bedre, men det er en annen historie. Vest begynner med kløver knekt. Hvordan bør Syd spille?

V

♠	10 9 7
♥	E 8 7
♦	10 9 4 2
♣	E 5 2

	N	
V		Ø
	S	

♠	E D kn 5 4 2
♥	D 5 2
♦	K D
♣	K 3

SETT OG HØRT

Nils Steen.

Vi har alle så sørgelig lett for å skylde på fordelingen når noe går galt og en kontrakt ikke er spilt hjem. Det gjorde jeg selv også forleden dag, i det følgende spillet:

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

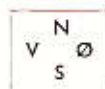
Syd spiller fire spar etter følgende meldinger:

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

Vest begynner med kløver ti. Hvordan bør Syd spille?

VI

♠ 9 6 3
♥ K D 7
♦ E K 4
♣ E 9 4 2



♠ K kn 10 8 7 5
♥ kn 5
♦ D 5 2
♣ K 8

Syd spiller fire spar etter følgende meldeserie:

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

Vest begynner med ruter syv. Hvordan bør Syd spille?



Jeg var havnet i fire hjerter etter sparmelding hos Vest og kløvermelding hos Øst, og til slutt hadde Øst doblet kontrakten min.

Vest begynte med spar dame, og jeg stakk med esset. Deretter fulgte ruter esset, en hjerter til bordets ess, og ruter konge. Men dessverre, Øst stjal, og siden ramlet alt sammen. En bet.

Selvfølgelig var det ikke noen særlig pen fordeling, hadde ikke trumfen sitter 4-0 og ruterne 5-1 ville det i det hele tatt ikke vært noe vanskelig. Men hva jeg ikke så før dagen etterpå, er at spillet med den foreliggende fordelingen er uhyre enkelt. Ruter ess i det andre stikket, fulgt av spar ess og en liten spar. Bordet stjeler ikke, men legger taperen i kløver. Dermed kan motstanderne gjøre hva de vil. Vest har fått et sparstikk, og mer enn to trumfstikk kan Øst ikke få, hva han enn finner på. Det beste motspillet er kanskje den fjerde sparen fra Vest. Bordet legger hjerter to, og Øst tar stikket med treeren. Han spiller best kløver tilbake, Syd tar esset og stjeler en kløver, og så kommer ruter. Hvis Øst stjeler lavt, stjeler Syd over, går inn på bordet på hjerter ess, og spiller nok en ruter. Øst har nå bare trumf konge igjen, og hva enten han bruker den eller ikke, kaster Syd den siste sparen sin.

Her er et annet, ganske fornøylig spill:

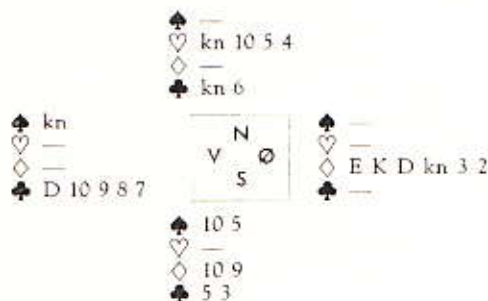
♠ —		♠ 6 3 2						
♥ E K kn 10 5 4 3		♥ D 9 8						
♦ 7 5 4		♦ E K D kn 3 2						
♣ kn 6 4		♣ 2						
♠ kn 9 8 7	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td>Ø</td><td>S</td></tr> </table>		N		V	Ø	S	♠ E K D 10 5 4
	N							
V	Ø	S						
♥ 7 6 2		♥ —						
♦ —	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

Syd var havnet i fire spar i sonen, behørig doblet, og Vest startet med kløver ess. Nå er det som De ser, duket for en katastrofe

i form av fem betar — minus 1400 — og det uten at Øst-Vest har antydning av utgang i kortene. Kløver ess, stjeling i kløver, fire ganger ruter, og mer ruter fra Øst. Siden er det enkelte varianter, avhengig av hva Syd gjør med den femte ruterer, men alle variantene fører til minst fem betar.

Syd fant imidlertid løsningen, et knep som riktignok ikke er originalt, men som vi aldri har sett skaffer så meget som fem ekstra stikk. Han la kløver konge på esset. Syd var heldig, fordi Øst hadde toeren og Syd treeren og femmeren, ble dette kastet ganske naturlig. Det var ingen ting som robet for Vest at ikke Øst hadde 5-3-2, og heller ikke at Syd var renons i hjerter.

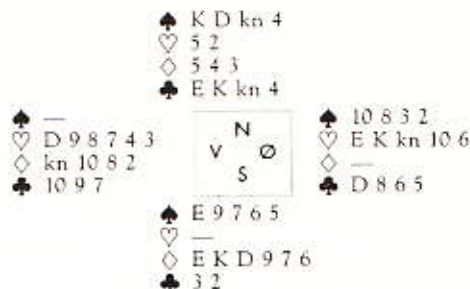
Vest skiftet derfor til hjerter i det andre stikket, og nå fikk Syd en sjanse som han benyttet godt. Esset og kongen i hjerter ga avkast for to rutertapere. En hjerter ble stjålet, tre ganger trumf fulgte, og dermed var stillingen:



Fra Syd kom spar fem, og Vest var fast. Han fikk ruter ess i styrke fra makker, men det var han av gode grunner avskåret fra å spille. Han kunne ta for kløver dame, men så måtte han spille kløver til Nordts knekt, og det var stikk til overs for spilleren.

Som De ser, hjelper det ikke Vest å kaste spar knekt, det gir bare Syd ett ekstra stikk. Syd kan da trumfe en gang og spille kløver.

Det fortelles at Vest ble dypt ulykkelig da han så hva Syd hadde narret ham til, og vi føler med ham alle sammen.



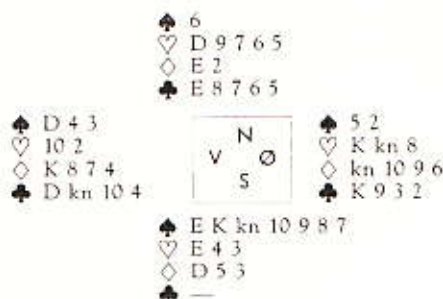
Syd spilte seks spar etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♦	1 ♥	2 ♣	4 ♥
4 ♠	pass	6 ♣	pass
pass	pass		

Vest begynte med hjerter, og Syd stjal. Deretter fulgte en spar til kongen hos Nord, og når Vest viste renons, burde Syd ha fortått at det røde varselsignalet var heist. Det gjorde han imidlertid ikke, han så bare at han hadde trumf nok til å trekke ut Østs kort i fargen likevel, og gikk i gang. Men når han så gikk på rutene, kom den ubehagelige overraskelsen at Øst var renons, og dermed måtte det bli betar. All trumfen var ute, det var ikke mer enn ti direkte toppstikk, og ingen ting å stanse hjerterne med når motstanderne kom inn. Syd prøvde å reise et ekstra stikk ved kløverfinesse, og ble belønnet med en ekstra bet.

Når Vest viser renons i trumf, bør Syd se at spillet ikke byr på noen vanskeligheter hvis ruterne sitter 3—1 eller 2—2, og heller ikke om Øst har alle fire ruterne. Men sitter alle ruterne hos Vest, slik som her, må det spilles forsiktig. Syd burde derfor i det tredje stikket ha trukket en liten ruter fra bordet. Hvis begge motstanderne følger eller hvis Vest viser renons, er det bare å trumfe ut og innkassere tretten stikk. Men om Øst viser renons, er det ikke fullt så enkelt. Han kan ikke stjele, for da står resten av seg selv. Men bedre blir det ikke om han for eksempel legger en hjerter. Syd går inn på bordet på kløver, og trekker en ruter til derfra. Øst stjeler vel ikke nå heller, og Syd vinner stikket. Den tredje ruterer må Syd spille fra egen hånd (De ser sikkert hvorfor) og nå stjeler Øst. Hjerter kommer tilbake

igjen, og Syd stjeler. Deretter blir en liten ruter stjålet med høy trumf på bordet. Så følger spar knekt og en spar til esset, og resten står.

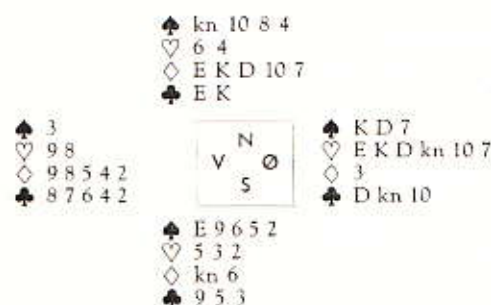


Syd spilte fire spar etter følgende meldeserie:



Vest begynte med kløver dame. Atter valgte Syd å prøve å etablere den lange hjerteren på bordet, og som kortene satt, var det galt denne gangen. Kløveresset tok stikken, og Syd la en ruter. Deretter kom sparfinessen, som gikk galt. Vest kom inn og spilte mer kløver, som ble stjålet. Syd fortsatte med å trekke ut motpartens trumfer, hvorefter han spilte hjerter-esset og en hjerter til. Men Øst som kom inn, fant det riktige tilbakespillet, ruter knekt. Dermed var rutertaperen blottlagt før hjerterne kom i vinden, og Syd måtte notere beten.

Det neste spillet er slett ikke enkelt, det viser derimot en meget skarp duell mellom to klare hjerner:

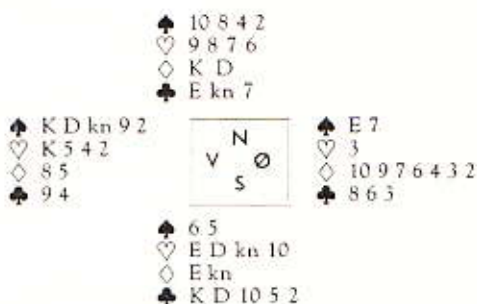


Syd spiller fire spar og får hjerter ni ut fra Vest. Øst går over med tieren, og spiller

ruter tre tilbake. De ser selvfølgelig planen, når Øst kommer inn på trumf, spiller han liten hjerter tilbake. Vest får for återten og gir ruter, og beten er der.

Men Syd krysser den fine planen. Han tok esset og kongen i kløver, gikk hjem på sparesset (og fikk med seg Østs dame), og fortsatte med kløver ni. Bordet la hjerter, og dermed var forbindelsen brutt. Nei, vent nå litt før De ryster på hodet og prater om den gamle traversen — spillet er slett ikke over enda. Øst, som forsto at den første sjansen nå var ødelagt, fortsatte likevel med hjerter, og bordet kom inn på trumf. En ny trumf fra bordet satte Øst inn igjen, og han fortsatte med hjerter nok en gang. Det ga utslaget. Nord måtte stjele med den siste trumfen sin, og nå hadde han bare ruter igjen! Derved fikk Øst stjelingen sin, tross alt.

Det neste motspillet er også av høy klasse:



Syd var havnet i fire hjerter, en kontrakt som ser ut til å være enkel. Men Vest klarte å bete. Han startet med spar konge, Øst tok esset og ga fargen opp igjen, og Vest fortsatte med liten spar. Øst stjal, og Syd måtte stjele over. Syd fortsatte med esset og damen i hjerter, men Vest ville ikke ha stikken. Nå forsto Syd faren ved å trumfe en gang til — Vest ville komme inn og spille spar, og Syd ville ikke ha flere trumf. Syd spilte derfor bordet inn på ruter, og stjal en spar med den siste trumfen sin. Bordet kom inn på kløver, og hjerter ni ga stikk til Vests konge. Men Vest hadde enda en spar, og den måtte Nord stjele med den siste trumfen sin, slik at Vests hjerter fem ga stikk. Mye slit, og vel fortjent.



Siden sist

Forts. fra side 2

til å stoppe to ganger ruter. Syd stjal derfor på bordet (likegyldig), trakk trumfen to ganger, og skiftet til hjerter. Men motspillet var fremdeles i orden. Vest lot Syd beholde det første hjertersticket, og tok esset andre gangen. En tredje hjerter ble stjålet av Øst, og til slutt kom beten i kløver.

Vi har her en typisk situasjon hvor Vest bør kunne regne ut at spill til dobbeltrenons ikke kan skade. (Hvis det da er til dobbeltrenons, det behøver ikke være sikkert selv om Syd legger knekten). Ethvert rimelig meldingsforløp vil fortelle Vest at hans makker i Øst ikke kan sitte med ett eneste honnørkort, slik at det normalt bare er de tre essene å få stikk for. Videre er det svært lite sannsynlig at Syd, hvis han virkelig har en singelton i ruter, også skal være singel i en annen farge.

I slike situasjoner, hvor det finnes et begrenset antall stikk i sidefarger, og disse må ansees sikre selv om spilleren får et avkast, kan det mange ganger være lønrende å spille til dobbeltrenons for å svekke spillerens trumf. Det er spørsmål om både tempo og trumflengde, har Syd fem trumf, nytter jo ingen ting, men Vest kan i det minste neppe tape noe på forsøket.

Her er et annet spill, hentet fra en lagkamp, hvor motspillerne ved det ene bordet tapte på sin trofasthet mot slagordet om ikke å spille til dobbeltrenons:

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

Ved begge bordene spilte Syd fire spar etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 gr.	pass	2 ♣	Dobl.
2 ♠	pass	4 ♠	pass
pass	pass		

Østs dobling av to kløver er vanlig forsvar mot kunstige meldinger. Nord's to kløver var Stayman, og Øst fortalte ved sin dobling at han hadde en god del kort i fargen. Denne gangen spilte doblingen imidlertid ingen rolle.

Vest begynte ved begge bord med hjerterkongen, og Syd tok sticket. Deretter kom ved det første bordet tre ganger trumf, fulgt av ruterkongen og en ny ruter til knekten. Vest fikk for damen og tok sine to hjerterstikk, hvorefter han svingte til kløver. Øst måtte få et stikk i fargen, og resultatet ble en bet.

Ved sammenligningen med lagkameratene i pausen viste det seg at fire spar var blitt vunnet ved det andre bordet. «Så knep den andre spilleren riktig i ruter,» var Syds bemerkning. Men det var ikke der landet lå. Den andre sydspilleren hadde klart å sette Øst på en prøve han ikke besto.

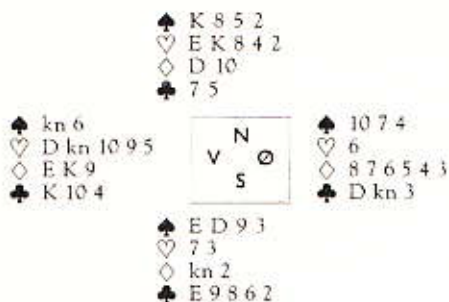
Etter hjerteresset og tre ganger trumf hadde Syd fortsatt med hjerter, uten å røre ruterne. Vest hadde tatt de to stikkene i fargen, og etterpå svingt til kløver. Bordet hadde tatt esset, og en ny kløver hadde bragt Øst inn.

Nå var det en enkel sak å finne ut at en ny kløver ville være til dobbeltrenons. «Det skal vi ikke ha noe av», tenkte Øst, og svingte til ruter. Dermed var det enkelt.

Litt omtanke ville ha fortalt Øst at det skulle spilles kløver likevel. Vest hadde vist kongen og damen i hjerter og sparknekten. Når Øst legger poengene for disse kortene til det han har sett på bordet og hos seg selv, bør han lett kunne finne ut at Syd høyst kan mangle damen i ruter. Videre må han ha fire kort i fargen. Det er da lett å se hva som skjer med ruterreturen, Vests dame vil bli fanget og resten er lett.

Og selv om Vest skulle ha både damen og knekten i ruter — det finnes jo ingen bankgaranti for at Syd har åpnet riktig — vil tilbakespill i kløver gjøre noen skade. Syd må som nevnt ha fire ruter, og det vil ikke hjelpe ham det spor å få kastet av. Vests ruterstikk er det fremdeles.

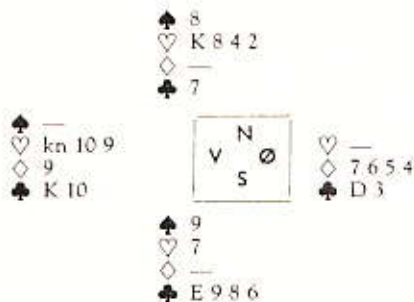
Selvfølgelig kan Syd vinne likevel, det er bare å ta riktig variant i ruter. Men det er det slett ikke sikkert han gjør, og motspilletts oppgave må være å gi spilleren anledning til å gjette galt.



I dette spillet havnet Syd i fire spar etter hjerteråpning fra Vest. Hjerter dame kom ut, og bordet fikk for kongen. Nå måtte jo trumfen spilles tre ganger, og etterpå spilte Syd liten kløver fra begge hendene. Dermed hadde han kontrakten hjemme hvis fargen satt rundt, mente han. Motstanderne spiller vel hjerter tilbake — eventuelt etter å ha tatt to ruterstikk — og bordets ess vinner. Deretter følger kløver til esset og kløver til stjeling, Syd kommer inn igjen på hjerterstjeling, og kløverne står.

Syd var i grunnen godt fornøyd med seg selv. Det var ikke av de store spilleføringene, det var så, men han hadde ialfall spilt riktig, og poenget med å gi motstanderne det første kløversticket for å holde forbindelsen måtte han ialfall se for å vinne.

Øst kom inn på kløverknekten og spilte ruter tilbake. Vest tok to ruterstikk, hvor-etter kortene var blitt:



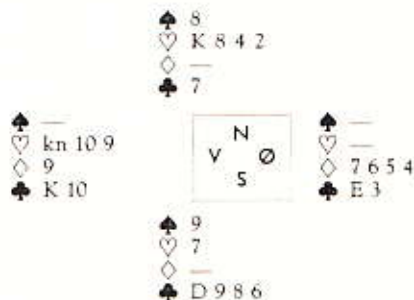
Nå fikk Vest det travelt med å tenke, mens Syd ikke kunne forstå hva han tenkte

på, og Nord, som hadde tittet i både Østs og Vests kort, smilte fornøyd og regnet med at kontrakten var vel i havn. Men det skulle gå annerledes. Da tenkingen var over, kom ruter ni, til dobbelt renons.

Syd smilte medlidende, men det var bare til å begynne med. Plutselig oppdaget han at dette tilbakespillet hadde gjort det umulig for ham å vinne. Den siste sparen på bordet var til å stjele kløver med og ikke ruter, og sparen på egen hånd skulle jo ikke brukes enda — den var til å komme hjem på etter å ha etablert kløverne. Det skal til og med spilles forsiktig for å klare seg med en bet, hvis Syd stjeler på egen hånd og tar kløver-esset, blir det igjen to hjertertapere. Det må stjeles på bordet og spilles to ganger kløver, da vil i det minste ni stikk være sikre.

Det er ikke noen form for røntgenøyne eller noe slikt som satte Vest i gang med tanken om å spille ruter. Det er uhyre enkelt å se at kløverfargen lar seg etablere ved en stjeling med Syds siste spar som inkomst. Vel og merke hvis ikke Syd har ruter igjen. Og har han det, er ruter ni høyst ufarlig, da kan spilleren aldri vinne.

Det er vel og bra, sier De kanskje, Men hvorfor kan ikke Øst ha kløveresset? Da blir kanskje Syds meldinger for harde, men det er ikke bra å bygge for meget på at motstanderne melder korrekt. Det siste er riktig, men selv om vi endrer kortene, blir det likevel bet med ruterretur til dobbeltrenons:



Hvis Vest nå spiller ruter, kan Syd riktig nok kaste bordets kløver syv og stjele på egen hånd. Men sticket kommer igjen. Syd vil ikke i noe tilfelle få mer enn for de to trumfene sine pluss hjerterkongen, og det

kan han alltid sikre seg selv. Her er det tre betes i alle tilfelle, hva enten Vest spiller ruter eller hjerter.

Dobbelrenonsen kan også være virksom når man ser at det ikke er flere stikk å vinne i sidefarger, og at det bare gjelder å få fatt i trumfstikk:

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

Syd spiller fire spar igjen, denne gangen etter følgende meldinger:

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

Vest begynner med hjerter knekt, og Øst tar tre hjerterstikk. Tredje gangen legger Vest ruter.

Det er innlysende at knekt-åtter fjerde i trumf er det minste som kan hefte motstanderne i kontrakten deres. Det er forholdsvis enkelt for Syd å finne ut at hvis trumfen sitter 4—1, er det mest sannsynlig at Øst, som har åpnet med hjerter, er kortest i fargen. Det riktige spillet vil da være å ta for esset i spar, gå hjem på kongen, og så når renonsen hos Øst blir oppdaget, knipe knekten gjennom Vest. Men hvordan kan dette hindres?

Øst kan ved å spille hjerter til tredobbelt renons, hindre at Syd oppdager trumfordelingen i tide. Vest lempet i alle tilfelle den siste ruter sin, og det er innlysende at Syd ikke kan stjele på bordet. Han vil da ikke ha noe å komme hjem på til å ta sparfinnesen, og er nødt til å avgi et trumfstikk. Syd må derfor stjele på egen hånd med spar fem, og Vest må legge ruter åtte. Situasjonen er nå:

Resultatene i Ekspertklubben nr. 6 må dessverre stå over til neste nummer.

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

Syds eneste måte å vinne på er nå å spille spar konge, og etterpå spille tieren og la den løpe. Men dette spillet skulle se temmelig dumt ut, og gi rom til atskillig kritikk fra makker, hvis det skulle vise seg at Øst hadde knekten annen i spar. Det er mer rimelig spill fra Syds side å toppe trumf-fargen, og dermed er beten der. Han kan også gardere seg mot åtterten singel hos Øst. Ser De hvorledes? Ved å spille spar ni til esset og spar to tilbake til kongen. Fallert åtterten, er det da bare å fortsette med spar ti og la den løpe hvis Vest ikke dekker. Men som kortene sitter, vil dette ikke føre fram. Når Syd spiller spar ti — sin siste — kan Vest dekke med knekten, og åtterten blir etablert.

Øst kan selvsagt ikke se denne utviklingen allerede i det fjerde stikk. Men det kan han se, er at det ikke er flere stikk å hale i sidefarger. Det eneste måtte være hvis Vest har damen fjerde i ruter, og spilleren således tre små ruter og kongen tredje i kløver. Men da blir Vests ruterkast første gangen han er renons, helt uforståelig.

Når Øst først er kommet så langt i tenkingen sin, bør resten kunne finnes ut. Det er ikke flere stikk å få hverken i hjerter, ruter eller kløver. Den eneste sjansen blir spar, og da er veien å svekke spilleren i fargen. Det er nok for Øst, hva som foregår, og hvordan det skal foregå, behøver han ikke tenke på. Annen sjanse finnes i det minste ikke.

EKSPERT



KLUBBEN

Løsingene sendes som vanlig Rolf Bee, Gausterød, Tønsberg, innen 14 dager etter at De har mottatt magasinet. Bruk fortrinnsvis et 25-øres brevkort.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ K D 10 9 5 ♥ E kn 7 6 ♦ 4 ♣ D 8 5

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ E kn 9 5 2 ♥ D kn 8 7 ♦ 4 ♣ E 8 5

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Syds fire grand er å oppfatte som Blackwood.

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ K D 10 6 ♥ E kn 8 5 ♦ 7 4 ♣ E K kn

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ K D 8 7 ♥ E D 9 6 5 ♦ 4 ♣ E 6 4

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ 9 5 3 ♥ K 8 7 4 ♦ 8 7 6 ♣ K 6 3

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
4 ♠	5 ♠	pass	?

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ K 8 5 ♥ E 9 8 5 3 ♦ 7 ♣ K kn 4 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♥	pass	1 ♠	pass
?			

Svar på spilleprøver.

I

Syd har sikkert 17-18 av de 23 honnørpoengene De ikke har oversikt over. Syds spillemåte synes å tyde på at han mangler kløver ess, og hvis han bare har en dobbelton i denne fargen, er det håp. Men De må i dette tilfelle ikke stikke med kløver dame. Sett Dem på Syds plass. Han vil sannsynligvis tro at denne damen sitter hos Vest, og vil spille seg hjem for å gjenta finessen. Nå er tiden inne til å opptre med kløverdamen og svinge til ruter. Syd har nå ikke kløver igjen, og siden han bare har ett inntak på bordet, mens Vest fremdeles har kløveresset igjen, vil fargen ikke kunne utnyttes. Slår dette til, er slaget sannsynligvis tapt for Syd.

II

Kontrakten er hjemme uten videre hvis kløverfargen sitter 3-2, men hvis den sitter 4-1 eller 5-0, kan De da mestre situasjonen? Ja, under forutsetning av at Øst som må forutsettes å være lengst i trumf, har minst tre ruter.

De fortsetter med en hjerter til. Hvis begge følger, er det bare å undersøke mulighetene for en syver, men hvis Vest viser renons, må De spille forsiktig. De fortsetter med tre ganger ruter, går inn på bordet på kløver konge, og stjeler hjem den siste spøren. Stillingen er nå:

♠	—
♥	10 6
♦	—
♣	D 9 4
N	
V	Ø
S	
♠	—
♥	9 8
♦	—
♣	E 8 5

Øst settes inn på trumf, og likegyldig hva han spiller tilbake og likegyldig hvordan kortene sitter, får De resten.

III

Den største sjansen til å vinne ligger i reverse dummy. Hvis De kan få stjålet alle kløverne pluss en ruter, vil det i alt bli ti stikk. De fortsetter derfor med kløver tre i det andre stikket, og stjeler med liten trumf. Bordet settes inn på ruteresset, og en ny kløver stjeles. Inn på bordet igjen på ruterkongen, og en tredje kløver stjeles. Deretter spiller De liten ruter og setter motstanderne inn. De kan nå ta tre stikk, hvis Øst kommer inn på ruter og Vest har hjerteresset, men siden De fremdeles har to trumf igjen på egen hånd og tilsammen alle de høyeste trumfene, kan ingen hindre Dem i å stjele bordets siste ruter.

IV

De må selvsagt få kastet Syds to kløvertapere på bordets spar og tredje hjerter. De kan selvsagt prøve om Vest har kløverkongen, men vi går ut fra at det ikke går.

Sitter ruterfargen 3-1 eller 4-0, må De selvsagt finne sparene og hjerterne så godt fordelt at det ikke kan bli stjeling. Men poenget i spillet er å gardere mot hjerter-

fargen 6-1 i tilfelle trumfene sitter 2-2, og det gjør De på følgende måte:

De prøver som nevnt kløver dame, Øst går på med kongen og De tar esset. Så følger ruter ess, spar konge og hjerter ess, men ikke hjerter konge. Deretter blir bordet satt inn på ruter åtte. Hjerterkongen forsvinner på spareset, og de to kløvertaperne forsvinner på damen og knekten i hjerter.

V

Kombinasjonen 10-9-fjerde i ruter på bordet gjør kontrakten sikker hvis motstanderne ikke angriper hjerterfargen i tide. De stikker utspillet med kløver konge, og fortsetter med kongen i ruter. Vi tenker oss Øst stikker med esset og gir kløver tilbake. Bordet er inne og trekker spar ti, som får løpe, og vi tenker oss Vest stikker og gir enda en kløver. De stjeler. Så følger spar ess og ruter dame. Deretter blir bordet satt inn i spar, og på ruter ti forsvinner Syds ene hjertertaper. Hjerter ess er innkomst til den nå etablerte ruter ni, og Syds andre hjertertaper forsvinner. Motstanderne får ikke annet enn to stikk i ruter og spar ess.

Det kan selvsagt tenkes motspill som gjør at De må prøve hjerteresset isteden, men det er i det minste verdt å prøve rutersjansen. Får De anledning til å gjennomføre denne planen, er den langt sikrere.

VI

Ruter syv smaker av en kortfarge, sannsynligvis dobbelton, og hvis Vest samtidig har E-D-tredje i spar og Øst hjerteresset, eller Vest damen eller esset tredje i spar og De gjetter feil første gangen, blir det lett stjeling. De stikker derfor utspillet med ruter konge på bordet, og spiller straks hjerter. Motparten kommer før eller senere inn på hjerter ess, og spiller vel mer ruter. Bordet tar stikket, ruter dame forsvinner på hjerter, og så er tiden inne til å spille trumf fra bordet og forsøke finessen.

De har sammen med bordet seks kort i ruter og bare fem i hjerter. Derfor er det større fare for ruterstjeling enn for hjerterstjeling.

