

Norsk

Pris kr. 1,75

Hefte 2 - 1962

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



Utdrag av Ekspertklubben:

Syd har:

♠ E D 6 5 3 ♡ K k n 4 ◇ K 6 ♣ E 7 5

Øst - Vest er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	3 ♠	pass

?

I dette nr. bl.a.

Siden sist



Bedre meldinger



Trumfbehandlingen



Spilleprover



De best mulige betingelser



Ekspertklubben

Red:

SIDEN SIST

Innkomster er gull verdt i bridge, og en stor del av kunsten i motspill er bestått i å ødelegge disse inkomstene. Øst i det første spillet i dag viste tydelig at han behersket denne kunsten:

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

Syd spilte fire hjerter, en kontrakt som ikke ville vært så vanskelig å få hjem hvis ikke Øst hadde sett langt i motspillet. Spar-knekten kom ut og Øst fikk to stikk i fargen. Og så kom ruter to i retur, og dermed kunne Syd ikke vinne.

Som De ser vil spillet være enkelt med for eksempel hjerter i retur. Syd trumfer ut, innkasserer esset og kongen i kløver, tar ruterfinessen og stjeler en kløver, og går inn på bordet igjen på ruteresset. Syds siste ruter forsvinner på en godspilt kløver.

Ved å spille ruter opp til bordets saks, oppnådde Øst at den ene av de viktige inkomstene til etableringen av kløverfargen forsvant for tidlig, før Syd hadde bruk for det. Inkomsten ble ikke egentlig borte, men den kom på et tidspunkt da den ikke kunne brukes til noe positivt, og det er ikke det spor bedre.

Vi ser den samme spilleføringen i det neste eksemplet, men grunnen er denne gangen en helt annen:

Se øverst n. spalte.

Utspill hjerter to. Øst stakk bordets konge, og etter litt betenkning ble det også denne gangen spilt toeren fra kombinasjonen kn-10-2 opp mot bordets ess-dame i bak-hånd. Men denne gangen var som nevnt resonnementet et annet:

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

Med Nord—Syd i sonen gikk meldingene:

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

Syd har neppe flere hjerter. Bordet har innkomster nok til å etablere ruterfargen, og kommer den første i sving, forsvinner alle taperne i andre farger. Det gjelder derfor å etablere det betende sticket i tide. Skulle Vest mot formodning ha et naturlig trumfstikk, kommer beten alltid, men hvis det for eksempel er kløverkongen han har (for å forsvare høyningen i hjerter) må det straks angripes i denne fargen. Og som De ser vinner Øst på den måten det avgjørende tempoet. Bordets ene kløverstopper forsvinner, Øst får et ruterstikk og spiller ny kløver, og dermed er tieren i fargen etablert mens Øst har ruteresset i behold.

Det neste spillet er også et eksempel på godt motspill, eller retttere på en sjanse til godt motspill. Vest misbrukt imidlertid sjansen, og så er det spørsmål om De ville klart Dem bedre.

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

Forts. side 16.

Redaktør Rolf Bøe, Gauterød pr. Tønsberg, tlf. Tønsberg 24 259. Utgitt av A. M. Hanches Forlag, Kongensgt. 4, Oslo, tlf. 41 21 81. Abonnement kr. 15.— pr. år. Lossalg kr. 1.75 pr. nummer. Forlagets postgirokonto 13816 — Bankgiro 428/163.

Bedre meldinger

Rolf Bøe.

Dette er den 32. artikkelen om dette emnet. Den første sto i nr. 8 for 1958, og siden har det vært en artikkel i praktisk talt hvert nummer.

Vi holder på med meldinger i parturneringer, og skal denne gangen se litt på straffedoblingene. Som vanlig er grunnlaget for doblingen et helt annet enn i lagkamp.

I en lagkamp dobler man nødvendigvis med mindre man regner det blir to bet. For det første er fortjenesten ved en dobling svært liten når det bare blir en bet, og for det andre kan man risikere feilregning slik at motstanderne vinner kontrakten sin. For ikke å snakke om noe for dobleren så ubehagelig som redobling og overstikk. Huff! Fire spar redoblet med fem trekk i sonen gir presis 1430, med andre ord like meget som seks spar udoblet med seks trekk.

Noe slikt kan man selvsagt risikere ved dobling på lavere grunnlag i en parturnering også, men der er det ofte ikke så dyrt som det ser ut til. Før vi diskuterer videre, må vi innføre et uttrykk som heter prosentpoeng. Vi bruker vel nå de fleste å regne med dobbelte poeng, og da blir prosentscoren den samme som om 51 bord deltar, altså en topp på 100 og en middels på 50. Det gjør det lettere å diskutere etterpå når vi er enige om dette begrepet.

Jeg vil ikke nettopp si at man konsekvent skal doble med lavere styrke i en parturnering, det er avhengig av omstendighetene.

Vi kan heller si det slik at De bør doble hvis De tror De ikke får noe godt spill om motstanderne vinner kontrakten sin udoblet, og forskjellen mellom en dobet og en udoblet bet vil bety en god del.

Her er et typisk eksempel:

♠ 9 4 ♥ E kn 8 7 4 ♦ K D 5 ♣ E kn 3

Alle er i sonen. De sitter Syd og meldingene går:

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

Etter denne meldeserien kan vi vel være enige om at det er sannsynlig at De og makker har ni stikk i en hjerterkontrakt. Vi vet selvsagt ingen ting, det kan være bet i tre hjerter og det kan være ti stikk å legge opp. Men det mest sannsynlige etter meldingene er i det minste ni stikk.

Tre trekk i hjerter ville gitt oss 140 poeng. En bet i tre spar er ikke kompensasjon nok hvis vi ikke dobler, det gir oss bare 100 poeng. Derfor må vi doble, for å få 200.

Det er imidlertid et poeng til vi må undersøke først. Hvor stor sjanse har motstanderne til å vinne kontrakten, og hvor mange poeng vil tre trekk udoblet i en sparkontrakt gi oss. Hvis tre trekk i spar er et normalt spill, må vi vokte oss vel for å doble, da får vi en bunn i stedet for middels, og det er ikke egentlig meningen.

Vi kan vel imidlertid trygt si at det bare er en del av bordene som spiller tre spar, eller to spar med tre trekk, hvilket gjør det samme i dette tilfellet. Noen har sikkert

fått spille en hjerterkontrakt, og andre får ikke mer enn åtte stikk i en sparkontrakt. Dessuten er det vel noen som har tøystet seg bort, som vanlig.

Vi kommer derfor til at tre spar vunnet hos motstanderne ikke vil gi Dem mer enn 10–15 prosentpoeng, la oss ta hardt i og si 15. Det er ikke meget når middels er 50, og disse 15 poengene er alt De risikerer ved doblingen. Om motstanderne skulle få fire redoblete overstikk for den saks skyld, er det ikke mer enn disse 15 poengene å tape. På den andre siden vil en dobbelt bet gi 200, som må være noe i nærheten av en topp når ingen av partene har utgang. La oss være forsiktige og si 90 prosentpoeng.

Hvis doblingen er mislykket, taper De altså 15 poeng, mens De tjener $90 \div 15 = 75$ poeng om den er vellykket. Er disse tallene riktig, vil det altså si at De ikke taper på en dobling i denne situasjonen selv om motstanderne går hjem fem ganger av seks.

Hvilken forskjell fra lagkamp. Selv om De der betar fem ganger av seks, kan De ikke oppvise fortjeneste i en lignende situasjon.

Andre situasjoner hvor De bør doble må behandles på den samme måten. Hvis De regner med at en udoblet bet ikke gir Dem bra score, bør De doble. Ta en hånd som denne:

♠ D kn 10 9 ♥ 9 7 4 ♦ E 8 7 ♣ 9 5 3

Sonen er likegyldig denne gangen. De sitter Syd, og meldingene går:

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

De sitter med to sikre stikk i spar, og det er sannsynlig at makker har en singleton. Det var nok noe motstanderne ikke regnet med da de gikk i utgang. Meldeserien er dessuten så pass forsiktig at det neppe er grunn til å tro at motstanderne kalkulerer med en sikker utgang og sannsynlige overstikk. De regner med en fair sjanse til å vinne ti stikk, men De ser at sjansen ikke er fair fordi det er to spartapere.

Her må De også doble, fordi andre gjør det. Hvis alle er havnet i fire spar og er gått en bet, og halvparten av bordene har dobbelt, vil De ved en udoblet bet bare få noe slikt

som 25 prosentpoeng, og det er ikke bra. En dobling vil øke scoren til 75 prosentpoeng, noe som straks lyder bedre.

Men sett nå at halvparten av parene har stanset før utgang. Det spiller ingen rolle. Forskjellen mellom en udoblet og en dobbelt bet blir nå bare halvparten så stor, men forholdet er det samme.

Men hva skjer hvis motstanderne vinner kontrakten sin? Da er det selvfølgelig et dårlig spill, men med mindre fire spar med fire trekk er en alminnelig kontrakt, vil De ikke ha stort å tape. Det avgjørende er at det på grunn av trumfsitsen er mindre enn 50 prosents sjanse til at motstanderne skal vinne kontrakten sin, derfor vil De oftere tjene på doblingen enn De vil tape på den.

De har i disse eksemplene sett at jeg anbefaler dobling med en langt mindre sikkerhetsmarginal enn i lagkamp. Men det betyr ikke at man alltid skal gå frem på denne måten. I svært mange situasjoner vil en udoblet bet gi Dem et godt spill, og da er det selvsagt rene galemathias å doble. La oss ta det siste eksemplet om igjen, og erstatte tieren og nieren i spar med småkort, slik:

♠ D kn 4 2 ♥ 9 7 4 ♦ E 8 7 ♣ 9 5 3

De kan fremdeles få to sparstikk, for eksempel hvis esset og kongen sitter på hver sin hånd, og spilleren slår den gale honnøren først. En dobling vil med en gang vise ham veien, og De vil risikere å miste et stikk, kanskje det avgjørende stikket, hvis De dobler.

Siden det tydeligvis er spørsmål om hvordan spilleren behandler trumfen, kan vi si at halvparten av de som spiller fire spar, går hjem. For å forenkle problemet kan vi jo påstå at alle bordene spiller den samme kontrakten. Da vil De allerede ved en udoblet bet vinne 75 prosentpoeng. Det er ikke mer enn 25 prosentpoeng i mulig fortjeneste, og hvis doblingen slår feil, vil De tape alle de 75 poengene De har inne.

Det er imidlertid eksempler på at doblingen taper langt mer enn dette. Ta en hånd som:

♠ K 9 5 3 ♥ E 8 7 ♦ E 6 4 2 ♣ 4 2

De sitter Syd og meldingene går:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♠	pass	3 ♠	pass
4 gr.	pass	5 ♠	pass
5 ♠	pass	pass	!

En kontrakt på fem spar eller hjerter som motstandrene frivillig er havnet i, skal aldri dobles, med mindre De ville ha doblet en kontrakt på fire trekk også. Hvorfor?

Fem spar eller hjerter er hverken fugl eller fisk, det er hverken utgang eller slem. Det er en kontrakt gode spillere ikke liker å havne i, det er aldri morsomt å gå bet i fem og tape utgangen fordi man er på jakt etter en slem som aldri har gitt noen sjanse i det hele tatt. Derfor kan vi regne med at det ikke er så mange bord som spiller fem spar. Kanskje ti prosent, men neppe mer. Hvis det er noen som er havnet i seks spar, er det ikke noe De kan gjøre ved, det blir dårligere score enn De får i alle tilfelle.

Men hovedmassen av bordene spiller nok fire spar udoblet. Hvis det nå er nøyaktig ti stikk i kortene, vil det si at De automatisk får et godt spill, enten De doubler eller ikke. Hvis De er alene om å la være å doble blant de ti bordene som spiller fem spar,

får De omtrent 80 prosentpoeng, og det kan økes til 90 ved en dobling. 10 prosentpoeng er altså hele den mulige fortjenesten.

Men hvis fem spar skulle vinnes? Ja, nå kan De sitte der med doblingen Deres. Omtrent fire femteparter av bordene i salen spiller fire spar og får fem trekk, og mot Dem er det fem spar doblet med fem trekk. Ren bunn. Siden vi forutsetter at De deler skjebne med noen få andre, kan vi endre dette med ren bunn til omtrent 10 prosentpoeng, men ikke mer.

Hvis De doubler, får De altså 90 poeng om det er bet, 10 poeng hvis det ikke er det. Doubler De ikke, får De 80 poeng om det er bet og 50 hvis det ikke er det. Med andre ord, det er 10 poeng å tjene på doblingen og 40 poeng å tape, og så stor sjanse til bet er det ikke.



Så er det en annen type av kontrakter som ikke bør dobles, og det er en kontrakt motstanderne umulig kan vinne, og som det neppe er trolig andre er så dumme å havne i.

Til abonnentene

Dessverre har Norsk Bridgemagasin kommet en del uregelmessig i det siste året, og grunnen er først og fremst at forlagets sjef var syk i hele fjor og døde i fjor høst. Forlaget har nå fått en ny leder, og vi vil nå sette alt inn på å ta igjen det forsømte.

Vi regner med å komme med tre nummer i rask rekkefølge før høsten, slik at vi er i rute med nr. 6 i månedsskiftet august-september. Fra da av vil vi også gi leserne en del behagelige overraskelser i form av et større og mer innholdsrikt magasin.

Vi beklager de forsinkelsene som har vært, og at vi var nødt til å stanse forrige årgang på 8 nummer. Abonentene vil få kompensasjon i år ved at de fem siste nummer blir atskillig større. Abonnenter i 1961 som ikke ønsker å fornye abonnementet, får kompensasjon ved at de får tilsendt de to første nummer av årets årgang.

Det eksemplet jeg viser, er kanskje temmelig usannsynlig, men det gir likevel poenget temmelig klart.

Vest satt med en hånd som denne:

♠ E K 7 ♥ 10 5 ♦ kn 4 2 ♣ 8 6 5 4 2

og mente det var god forretning å doble seks spar hos motstanderne. Dessverre for ham var det ikke det, fordi hele fordelingen var:

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

Syd begynte å få mistanke da doblingen kom. Han svingte øyeblikkelig til syv hjerter, og Øst, som ikke ante at spar ut ville gi tre beter med en gang, valgte å starte i ruter. Dermed var det gjort. Nord's ess tok stikket, så fulgte to ganger trumf og Syd var inne. På tre ruter forsvant Nord's spar, og Vest måtte dekke spardamen fra Syd. Nord stjal, Syd ble satt inn igjen på kløverstjeling og fortsatte med spar. Vest måtte dekke igjen, Syd stjal en ny kløver, og hele hånden hans sto.

Siden det neppe er mange som er så dumme å melde en slem hvor esset og kongen i trumf er borte, vil seks spar med en bet gi Øst—Vest en meget god score av seg selv. Nå er sjansen for at motstanderne vil ha noe å redde seg over i, kanskje ikke så stor, men hvorfor gi dem noen sjanse i det hele tatt?

Et annet eksempel, som kanskje ikke er noe bedre, er følgende:

Se øverst n. spalte.

Ruter kom ut, og Syd tok et overblikk. Sjansen var ikke stor, men Øst's dobling tydet på en god del i spar. Normalt ville vel en sparfinesse med tiere gitt den største sjansen, og det ville vel Syd ha spilt på hvis ikke doblingen var kommet. Men nå fikk han det inntrykket at Øst satt med D-kn-9-

♠ 8 7 5
 ♥ E 8
 ♦ K kn 4 3
 ♣ D 8 5 2

	N	
V		Ø
	S	

♠ E K 10 4 2
 ♥ K D kn 4
 ♦ E D 3
 ♣ E

Syd kom i syv grand etter følgende meldeserie:

Syd	Nord
1 ♠	2 ♦
3 ♥	3 ♠
4 gr.	5 ♦
5 gr.	6 ♦
7 gr.	

og på dette tidspunkt syntes Øst det var på sin plass å doble.

fjerde i spar, og derfor gikk han inn på bordet på hjerter, trakk spar åtte, og lot den løpe. Vest kunne ikke vise fram noen høyere spar enn sekseren, og dermed var det hendt. Det var masser av inntak hos Nord til å fange resten av sparene.

Kom nå ikke og si at Syd kunne ha vunnet ved å knipe med spar ti og etterpå skvise i spar og kløver. Det kunne han ha gjort hvis Øst hadde hatt kløverkongen, men den befant seg hos Vest.

Og hvorfor i all verden skulle Øst doble? Det er riktig at beten ville være der om Syd trengte mer enn to stikk i spar, og Nord hadde hatt en av de tre honnørene, likegyldig hvilken. Men hvorfor ta en slik sjanse, hvor meget ville det være å tjene på en doblem bet i stedet for en udoblet? Neppe noen ting. Det er ikke mange som vil ta sjansen på syv grand når sparfargen, som Syd må leve av i alle tilfelle, ikke er sterkere, og han bare har fått en ren preferansemelding hos sin makker. Den sannsynlige kontrakten ved andre bord er nok seks spar, og den kan nok ikke Øst bete.

Konklusjonen blir derfor den vi innledet med. Hvis det er sannsynlig at en udoblet bet vil gi en meget god score, bør det ikke dobles. Hvis en udoblet bet derimot ser ut til å gi et dårlig spill, bør det dobles selv om sjansen til bet ikke er så stor.

TRUMFBEHANDLING

Nils Steen

Den som tror når han leser denne overskriften, at jeg skal komme med en inngående behandling av emnet om trumf-behandling, tar nok sorgelig feil. Det vil ikke ta noen artikkel på tre sider i magasinet, men en hel liten bok for seg selv. Men noen spredte glimt i form av eksempler er noe ganske annet, og det er det jeg har tenkt å presentere. Jeg begynner med en ganske fin reverse dummy:

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

Syd spiller fire spar, for eksempel etter følgende meldeserie:

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

De synes kanskje ikke Nord burde ha lagt på til fire spar, og jeg kan være enig i at han ikke har særlig meget tillegg til grandmeldingen sin. Men han har litt tilpasning i ruter, og bortsett fra kløverknekten, som han ikke vet noe om, kan han regne med at makker får bruk for all den styrken han sitter med. Men De er kanskje likevel ikke enig. Vel, det er ikke det vi skal diskutere denne gangen.

Vest startet med hjerter, og bordet tok esset. Så fulgte trumf, Vest stakk andre gangen og spilte en hjerter til, som Syd måtte stjele. Motpartens siste trumf ble trukket ut, og Vest ble satt inn på ruteresset. Han hadde nok en hjerter, og Syds siste trumf forsvant. Øst måtte komme inn på kløveresset, og beten var der.

— Ergerlig også, mente Syd. — Trekker jeg kløver for ruter, må jeg vinne.

Det er riktig, Syd har et valg der. Men hva han ikke så, er at når Østs spar ni og åtte er gått i de to første trumfrundene, kan en reverse dummy ordne opp. Syd må ikke trekke tredje runde trumf før han spiller ruter, det er forskjellen. Vest kommer inn og gir hjerter, og Syd stjeler. Fortsettelsen er kløver, og Øst, som kommer inn, har fremdeles hjerter i behold. Men det hjelper ikke så meget når Syd bare har passet på denne lille forsiktighetsregelen. Han stjeler med den siste trumfen sin, og setter bordet inn på ruter. Og så kommer spar syv, som er stor nok til å trekke ut motstandernes siste trumf.

Som De ser vil det ikke hjelpe Vest å gi trumf igjen en av de gangene han er inne. Det vil riktig nok forhindre reverse dummy, men det er en spilleplan Syd ikke griper til for å få stikk nok, men som et forsvar mot korting i trumf. Bruker Vest ett av sine tempi til å spille trumf, får Syd tid nok til å utvikle stikkene i ruter og kløver uten å risikere å bli for kort i trumf, og dermed er kontrakten vunnet uten videre.

Som De ser var vanskeligheten i dette spillet at Syd ble kortet i trumf, og det er som regel regnet som et meget godt motspill. Men ikke bestandig. — Hver gang vi pumper spilleren får han stikk, pleier en gammel ringrev å si, og det er meget sant i disse ordene, selv om det kanskje likevel som regel er en god spillemåte. Men her er et spill hvor trumfkorting ikke fører fram:

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

Syd spilte fire spar etter følgende meldeserie:

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

Kontrakten er god nok hvis trumfen sitter 3—3, men med 4—2 fordeling og knekten fjerde er det ikke så enkelt å vinne. Nå satt imidlertid trumfen 5—1, og fordi Vest hjalp til med å korte spilleren, gikk kontrakten hjem.

Tre ganger hjerter kom ut, og Syd stjal. Esset og kongen i trumf avslørte fordelingen, og bordet ble satt inn på ruter. En ny hjerter ble stjålet. Så fulgte toppstikkene i ruter og kløver, og stillingen var:

♠ kn 9 6	♠ —	♠ —									
♥ —	♥ —	♥ —									
♦ —	♦ 9 5	♦ 10									
♣ —	♣ 9	♣ D kn									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		
	N										
V		Ø									
	S										
	♠ D 10										
	♥ —										
	♦ 6										
	♣ —										

Syd trakk ruter, og Vest var nødt til å stjele sin makkers ruterstikk. Men det gjorde ikke slut på elendigheten, Vest skulle spille ut igjen også, og nå var han nødt til å gi Syd de to siste stikkene for damen og tieren i spar.

Som De sikkert har sett, kan Vest bete kontrakten ved ikke å røre hjerterfargen, men isteden starte med ruter eller kløver. Riktig nok har Syd to innkomster på bordet til hjerterstjeling, men de skal trekkes ut for tidlig, i det minste en av dem. La oss si Vest starter med ruter. Syd stikker og spiller hjerter, som Vest stikker. En ny ruter presser ut bordets konge, og Syd er fremdeles ikke i stilling til å stjele hjerter. Han spiller liten hjerter fra bordet, og Vest kommer inn igjen. Nå fortsetter han i kløver, bordet stikker og stjeler en hjerter, og dermed er stillingen, idet vi forutsetter at Syd startet med to runder trumf slik at han fikk se fordelingen:

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

Syd tar kløver konge, og fortsetter kanskje med liten spar. Men nå er Vest ovenpå, han stikker billigst mulig, og så er tiden inne til å spille hjerteren og gi Syd den andre stjelingen. Syd kan ta sine to stikk i spar, men mer er ikke å hale. Bedre blir det ikke om Syd spiller ruter etter å ha tatt kløverkongen. Vest kan både stjele og spille hjerterdamen, eller han kan kaste av hjerterdamen og gi Øst for ruter ti. I begge tilfelle får Vest beten ved et stikk i trumf.

Jeg nevnte at Vest hadde en trumf for meget til å presse spilleren i hjerter. Og De kan jo selv overbevise Dem om det. Gi Øst spar tre og la Vest for eksempel få en kløver isteden, og Syd kan aldri vinne selv om Vest begynner med hjerter.

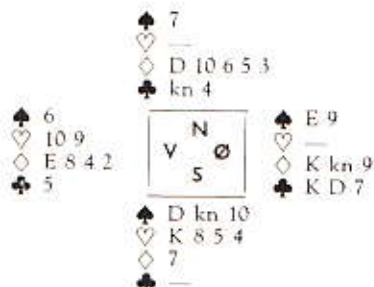
Det neste spillet er et eksempel på at billige stjelestikk kan bli dyre:

♠ 7 4 2	♠ E 9 3									
♥ 6	♥ D 2									
♦ D 10 6 5 3	♦ K kn 9									
♣ E kn 4 2	♣ K D 8 7 3									
	<table border="1"> <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									
♠ 6 5	♠ K D kn 10 8									
♥ E 10 9 7	♥ K kn 9 5 4 3									
♦ E 8 4 2	♦ 7									
♣ 10 9 5	♣ 6									

Syd var havnet i en kontrakt på tre spar, og Vest begynte med kløver. Nord tok esset, så kom en hjerter, og Syd knep heldig med knekten, slik at Vest kom inn på esset. Syd stjal kløverreturen, stjal en hjerter på bordet og trakk liten trumf. Øst la liten — det ville ikke hjulpet å stikke og gi mer trumf — og Syd kom inn. En ny hjerter ble stjålet, men Øst, som var blitt renons, stjal over og fortsatte med kløver. Syd stjal og trakk enda en runde trumf,

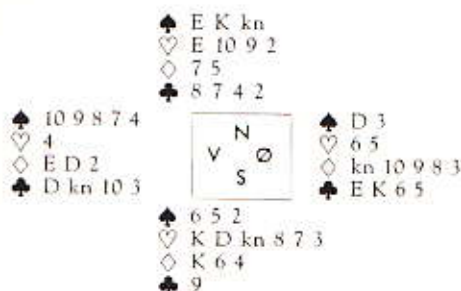
og siden dette rensset fargen, var han hjemme. Motstanderne kunne få et stikk i ruter, men Syd fikk resten.

Østs overstjeling i hjerter ble kostbar. I det øyeblikk Syd spilte den tredje hjerteren mot bordet, var stillingen:



Syd spiller altså en hjerter og stjeler med bordets spar syv. Hvis Øst lar bordet beholde stikket og selv kaster en kløver, kan Syd ikke vinne. Han må stjele seg hjem på kløver og er nede på to trumf. Hvis han nå spiller hjerter, kan Øst stjele med spar ni og gi kløver tilbake, og Vests spar seks blir brysom nok i sluttspillet. Og hvis Syd spiller trumf, stikker Øst og gir fremdeles kløver tilbake, og Syd blir for kort i trumf.

Det neste spillet har kanskje ikke direkte noe med trumfbehandlingen å gjøre, i det minste ikke før man får høre Syds forklaring. Men la oss se på det først:



Spillet er hentet fra en lagkamp hvor begge sydspillerne var i fire spar og fikk kløver ut. Den første sydspilleren stjal andre gangen, trakk ut trumfen i to omganger, innkasserte spareset og gikk hjem på kløverstjeling. Så forsøkte han sparfinessen, som gikk galt. Øst kom inn og ga ruter, og dermed var beten et faktum.

Den andre sydspilleren stjal også andre kløveren, og fortsatte med to runder

trumf. Men så ble veiene skilt. Det fulgte spar til esset, kløver til trumf og spar til kongen. Damen stupte, og alt var over.

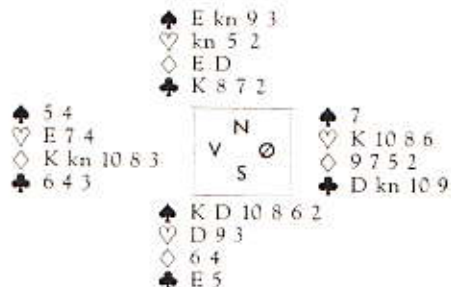
— Flaks, sa den første sydspilleren, og tilskuerne var enig med ham. Inntil de fikk høre den andre sydspillerens forklaring:

— Hvis ikke spardamen faller andre gangen, fortsetter jeg med en kløver til trumf, og dermed er mine og bordets kort følgende:



— Nå spiller jeg spar. Hvis Øst har damen, er jeg avhengig av at han også har ruteresset, men hvis Vest har dette kortet, vinner jeg idet han må spille ruter eller til dobbeltrenons. Jeg vinner således i alle tilfelle hvor man vinner ved å ta sparfinessen, og har dessuten den tilleggsjansen at jeg vinner om Øst har damen dobbel i spar og Vest har ruteresset, altså den foreliggende situasjonen.

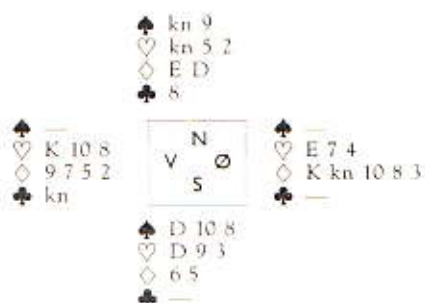
Og de andre måtte bøye seg. Mulighetene for innspill med trumfen som hjelp ved trusel om dobbeltrenons, er temmelig mange. Her er en annen situasjon hvor det er lett å feile:



Syd spilte fire spar i en lagkamp, og fikk kløver ut. Trumfen ble trukket ut i to omganger, og så fulgte en finesse i ruter, som holdt. Neste trekk var liten hjerter fra bordet, Syd gikk ned på nieren, og Vest fikk for esset. Dermed var fem trekk klare.

Var det da noe merkelig ved dette spillet? Ikke annet enn at det var meget uforsiktig spilt. I en parturering var det i orden den planen Syd valgte, han må ta med sjansen for å vinne fem trekk. Men ikke i en lagkamp, det er nok å se hvordan det går hvis Østs og Vests hender var byttet. Da vil ikke ruterfinessen holde, og hjerter ti vil også sitte galt.

Men kan Syd da vinne om begge disse finessene går galt? Ja, rett og slett ved ikke å ta noen finesse i det hele tatt. Utspillet blir da stukket på egen hånd, så følger to runder trumf, en kløver til kongen og en ny kløver til stjeling. Dermed er stillingen.



Syd har enda ikke mistet noe stikk. Og nå kan kortene sitte presis hvordan de vil, hvis Syd... ja, hva skal han gjøre?

Spilleren som vanligvis bare deltar i partureringer, har kanskje vanskelig for å finne løsningen her. Men for spilleren som er trent i harde lagkamper, bør det være svært så enkelt. Overstikk blir dårlig honorert i denne spilleformen, og det er helt sikkert spill ved å spille en ruter til esset og stjele bordets siste kløver. Deretter kommer ruter, og nå er det likegyldig hvem som har kongen. Motstanderne må enten åpne hjerterfargen, slik at Syd blir sikret ett stikk, eller de må spille til dobbeltrenons, og da blir det heller ikke mer enn to tapere i hjerter.

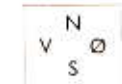
Når jeg ser tilbake på denne artikkelen, slår det meg at overskriften ikke er særlig treffende. Opprinnelig hadde jeg tenkt å skrive noe helt annet, men eksemplene falt slik etter hvert som jeg skrev. Jeg håper bare at leseren vil finne spillene så pass instruktive at han vil tilgi den litt lettsindige omgåelse av sannheten som overskriften i virkeligheten er.

SPILLEPRØVER

Dette er spill som en rutinert spiller bør kunne klare ved bridgebordet. Gjør et forsøk selv først, og studer etterpå våre kommentarer, som finnes på side...

I

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



♠ D 2
 ♥ K D 9 8 5
 ♦ K kn 8
 ♣ D 5 3

Syd spiller fire hjerter etter følgende meldinger:

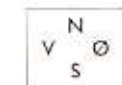
Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♥	1 ♠	2 ♣	pass
2 ♥	pass	3 ♥	pass
4 ♥	pass	pass	pass

Vest begynner med esset og kongen i spar, og fortsetter med en liten. Øst stjeler med hjerter ti, og Syd stjeler over med damen. En ny hjerter får Syd beholde, men neste gang tar Vest esset og spiller sin tredje og siste trumf tilbake.

Hvordan bør Syd fortsette?

II

♠ E 5 3
 ♥ E 9 3
 ♦ K 8 7 5 2
 ♣ 9 6



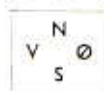
♠ K D kn 10 9 2
 ♥ kn 6 4
 ♦ E
 ♣ kn 7 3

Syd spiller fire spar etter følgende meldinger:

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

V

♠	10 8 3
♥	E 7 3
♦	D 6 2
♣	9 7 5 4



♠	K D kn 9 7 2
♥	D 2
♦	E 7 3
♣	E K

Vest begynner med spar syv, Øst legger spar åtte. Hvordan bør Syd spille?

III

♠	kn 8 3
♥	10 8 4
♦	D kn 7 4
♣	D kn 3



♠	E 5 2
♥	E K 3
♦	K 2
♣	E K 7 6 5

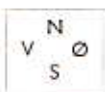
Syd spiller tre grand etter følgende meldeserie:

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

Vest begynner med spar seks. Hvordan bør Syd spille?

IV

♠	K 7 3
♥	D 9 3
♦	E 2
♣	K 10 9 7 5



♠	E D kn
♥	K kn 10 8 5
♦	6 3
♣	D kn 3

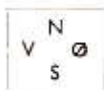
Syd spiller fire hjerter etter følgende meldinger:

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

Vest begynner med ruter fire. Hvordan bør Syd spille?

VI

♠	E 6 3
♥	—
♦	E D 6 4
♣	K kn 10 6 5 3



♠	8 4 2
♥	E D kn 10 9 6
♦	kn 5 3
♣	7

Syd spiller fire hjerter etter følgende meldeserie:

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

Nords opplysende dobbling var neppe vellykket, men slik gikk det iallfall. Vest begynte med spar konge. Hvordan bør Syd spille?

De best mulige betingelser.

Egil Wang.

Det viktigste våpen man har når man setter seg til kortbordet, er hjernen. Dess mer den får lov til å arbeide med spørsmålene, dess bedre blir resultatet, og derfor blir ett av de viktigste kravene i bridge å sette hjernen i stand til å yte sitt beste.

Dette er et spørsmål som sjelden eller aldri er behandlet i bridgelitteraturen, og dog er det langt viktigere enn å kunne spørremeldinger eller vite hvordan en skvis behandles. Alle de tekniske tingene i bridge er selvsagt av verdi, man kommer ikke langt uten å ha kjennskap til dem, men enda viktigere er det å gi hjernen de best mulige betingelsene. La oss se litt på dette.

Hjernekonisjon.

En idrettsmann kommer ikke langt uten å ha kondisjonen i orden. Det er alfa og omega i all idrett, en fotballspiller som ikke holder mer enn en omgang, vil være sorgelig handicappet når den andre omgangen begynner.

I bridge er det også spørsmål om kondisjon, men denne gangen dreier det seg om hjernekonisjon. En viktig vei til å skaffe seg slik kondisjon er selvsagt trening, alt går så meget lettere når man spiller jevnt og ofte og har en god del av de tekniske kunnskapene så og si i blodet. Men det er langt fra nok, det er andre og like viktige sider av saken.

En lagkamp i bridge tar ofte 4—5 timer, og en vanlig kveldsturnering for par pleier å vare like lenge. Det vil si omtrent det samme som en halv arbeidsdag for de fleste av oss — vi spiller 4 timer på overtid etter en vanlig hard og krevende arbeidsdag. Selvsagt tåler hjernen det uten overbelastning — i det minste for en tid eller hvis det ikke blir spilt dag etter dag — men det er ikke så sikkert at den er i stand til å være like klar i det siste spillet som i det første.

En viktig ting i denne forbindelsen er evnen til konsentrasjon — til å kunne skyve alle uvedkommende momenter bort og innskrenke hjernens virksomhet til det

spillet man holder på med. Hvordan det skal gjøres, må vi se litt på:

Unngå diskusjoner.

Noe av det viktigste i denne forbindelsen er å unngå de lange og trettende diskusjonene som enkelte spillere er så glad i midt under en viktig kamp. Det diskuteres over en lav sko om forskjellige varianter, hadde du spilt slik og slik så var det gått mye bedre, hvorfor i all verden meldte du ikke spar, det må da være bort i veggene å føre kortene som du gjør, og så videre. Det er hundrevis av forskjellige måter å diskutere på, fra den rolige og beherskede diskusjonen til ubehersket overhøvling av makker fordi han tar en gal finesse. Men alle disse diskusjonene har en ring til felles — de tretter ut hjernen og gjør den mindre skikket til å klare det neste spillet.

En diskusjon under en viktig kamp kan aldri skaffe tilbake tapte poeng. Om et spill er gått aldri så galt, om en sikker utgang ikke er meldt, om en såkalt opplagt kontrakt er resultert i flere beter, om motstanderne har fått hjem en kontrakt de aldri skulle hatt, så er det iallfall en ting som er sikkert, og det er at en diskusjon etterpå ikke kan endre forholdet.

Det verste er diskusjoner som varer langt inn i det neste spillet. Da risikerer De ikke bare å trette ut både Dem selv og makker til ingen nytte, men De mister også sjansen til å kunne behandle øyeblikkets problemer i fullkommen ro og avslapning. Her er et typisk eksempel:

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

♠ E K 9 8 4 2	<table style="border-collapse: collapse; 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		
	N										
V		Ø									
	S										
♥ K 9											
♦ kn 9 3											
♣ E K											

Spillet er hentet fra en lagkamp hvor Ost—Vest i spillet foran hadde hentet seg en meget dårlig spill, idet Nord—Syd hadde fått hjem tre doblete spar. Ost—Vest kunne ikke bli enige om hvem som hadde skylden for dette, og diskuterte i vei, i ikke helt vennlige ordelag. Mens de pratet, arbeidet Nord—Syd seg opp i seks spar i det spillet som her er referert.

Vest fant noe nytt å bruke seg for, og startet med hjerter knekt, som bordet stakk. Så kom spar knekt. Ost fant også noe nytt å bruke seg for, og la spar seks.

Så var det ikke mer, annet enn å konstatere enda et dårlig spill. Seks spar kan ikke vinnes om Ost dekker bordets knekt, da vil Vest få for spar ti, og være i stand til å ta beten med ruteresset. Men Ost var ikke opptatt med å bete seks spar, han var opptatt med det forrige spillet.

Mitt råd til Dem i denne forbindelsen er: Kutt ut enhver diskusjon. Kan De ikke det, så innskrenk den iallfall til det minst mulige, slik som for eksempel spørsmålet om man har spilt en god eller en dårlig kontrakt. Det kan være av interesse å få klarlagt, fordi det kan hjelpe til å bedømme taktikken i de senere spillene. Men la for enhver del diskusjonen være kort, og holdt i vennelige former.

Nå vil De kanskje si at man aldri får noe godt ut av samarbeidet med makker hvis man ikke skal diskutere med ham og prøve å finne ut ad hvilke baner han tenker. Enig. Men ikke under en kamp, og heller ikke like før. Etterpå kan De diskutere, og aller helst når dere møtes et par dager etter. Da er diskusjonen berettiget.

Viktige og likegyldige spill.

I en parturnering er alle spillene like viktige. Man kan få bunn ved å miste en overstikk i en fredelig kontrakt på en kløver, og man kan få bunn fordi man spiller bort en slem.

I en lagkamp eller i robberbridge er det annerledes, her er det enkelte spill som kan koste masser av poeng og andre spill hvor det høyst kan dreie seg om å vinne eller tape ett enkelt poeng. Spill av den siste typen er til å slappe av i. Lærer man seg først den kunsten, kan det bevirke at man kan være

klarere i neste spill, hvor det virkelig er nødvendig å tenke gnistrende klart fordi masser av poeng står på spill.

Forskjellen mellom lagturnering og parturnering kan passende karakteriseres slik at en lagturnering er å sammenligne med kjøring langs en ukjent vei i mørke, men med en god del varselskilter til hjelp. Disse skiltene bevirker at man til en viss grad kan slappe av mellom skiltene, for å kunne være desto mer aktpågivende når et skilt dukker opp. En parturnering derimot er som kjøring langs den samme veien etter at alle skiltene er fjernet. Det betyr at De må være aktpågivende hele tiden. Men De klarer ikke å holde hjernen i helspenn gjennom lengre tid, og det betyr at De må være passe aktpågivende hele tiden.

Men selvfølgelig skal man være fullstendig klar over at det kan slappes av uten fare, når man spiller en lagturnering ved bridgebordet. Ta et spill som dette:

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

De sitter Vest, og Syd spiller seks hjerter etter følgende meldinger:

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

Det ser ut til å være noe galt med motpartens meldinger, men det er foreløpig ikke tid til å bry seg om det. De starter for eksempel med esset og kongen i ruter, bare for å oppdage at Syd stjeler den andre. En bedre idé hadde kanskje vært å svinge til spar i det andre sticket, det ser ut som om Syd kanskje hadde ventet to ess på bordet, men la oss se bort fra dette.

Syd stjeler altså, og trekker masser av runder med trumf. Øst følger to ganger, og viser renons den tredje. Nå kan De begynne å telle opp: Syd har ni sikre stikk i trumf, og hvis han har en eneste kløver, er det to stikk på bordet også. Men det tolvte!

Har han kløverdamen, minst annen, er

spillet opplagt. Men hvis han ikke har den? Da kan det bli en skvis mot Deres makker hvis han ved siden av kløverdamen har spareset.

Det er altså ikke tid til å slappe av, men tvert i mot til å sette hjernen i høyeste beredskap. Hvis motstanderne er i sonen, vil 1530 poeng stå på spill, og utenfor sonen 1030. Det er alt for dyrt å tape 1000—1500 poeng ved slapt spill, så her er det tydelig på sin plass å tenke. Og spørsmålet er om De kan hjelpe makker.

Hvis Syd har ett av de tre kortene spar ess, spar konge eller kløver dame, er alt nytteløst. Har han spar ess eller kløver dame, står seks av seg selv, og hvis han bare har sparkongen, vil skvisen inntreffe uten at De kan hindre det.

De må derfor konsentrere Dem om den muligheten at makker har alle disse tre kortene. Hvordan blir sluttposisjonen?

Ett ruterstikk er innkassert, og spilleren har ni trumf. Når disse ti kortene er spilt, vil det være tre kort igjen, og hvis det skal bli noen skvis, må Nord holde tre kløver. Følgelig kan han ikke holde spar.

Og nå ser De hvordan De kan hjelpe. Ved å holde sparknekten. Makker kan da lempe esset og kongen i spar og konsentrere seg om å holde kløverdamen gardert. Det er imidlertid også et annet viktig poeng, nemlig å orientere makker om kløverfargen. Hvis han har dame-knekt-femte i fargen, vil Syd være renons, og da er Østs oppgave å holde spar og kvitte seg med kløver.

Når De er kommet så langt, er saken klar. De lemper kløverne nedenfra og oppover så fort det er råd, og håper makker legger merke til at De har presis fire kort og ikke mer. Når kløverne tar slutt, fortsetter De med å kaste ruter.

De ser det var verdt å tenke her, De tjener 1000 eller 1500 poeng ved å finne ut at sparknekten er det eneste viktige kortet De har. Men la oss se på et spill av den andre typen:

Se øverst n. spalte.

Syd spiller tre grand, og De starter med kløver tre. Makker legger knekten, og Syd stikker med esset. Deretter følger ruter knekt.

♠ E 8
♥ E 8 7
♦ E K D 6 3
♣ 8 4 2

♠ K 4
♥ K 6 3
♦ 9 8 5 2
♣ D 9 7 3

	N	
V		Ø
	S	

Nå kan De telle Dem til ni stikk for Syd. Han må ha kløver konge, og selv om ruter knekt er singel, er fargen gående. Det gir i alt to stikk i kløver og fem i ruter, og det ligger to ess på bordet til det åttende og niende stikket.

Slapp av. Det er en kontrakt De umulig kan bete, og overstikkene spiller mindre rolle i lagkamp. Selvfølgelig skal De ikke innstille enhver form for tenkning, det kan kanskje bli ett poeng av overstikk også, skjønt det ikke er sikkert. Blant annet fordi Deres lagkamerater kan spille en annen kontrakt. Hvis de for eksempel av en eller annen grunn er havnet i seks, er det knusende likegyldig om spilleren ved Deres bord får tre eller fire trekk, og likeledes hvis lagkameratene Deres ikke har funnet utgangen.

I alle tilfelle er det en situasjon hvor De kan forsvare å ta det mer med ro. Det står i det minste ikke noe alvorlig på spill, og hvis De ved å slappe av kan klare et viktig poeng i neste spill, er det langt mer verdt.

Det er imidlertid viktig i denne forbindelsen å være klar over når det er håpløst å bete. Så lenge det finnes gnist av håp må De være på vakt.

Her er et annet spill:

♠ 8 7 5
♥ 9 3
♦ kn 10 5 2
♣ 10 8 5 2

	N	
V		Ø
	S	

♠ E K kn 10 5 2
♥ 8 7 5
♦ E 8 4
♣ 7

Motstanderne er alene om å være i faresonen, og etter en god del kamp om meldingene, blant annet med hjertermeldinger hos motparten, er De havnet i fem spar udoblet. Vest begynner med ruter tre,

Øst legger kongen og De tar esset. Så følger spar ess, Øst viser renons.

Slapp av. Motstanderne må ha minst fem hjerter i kortene. De har ingen tapere i spar, ingen i hjerter, og det kan umulig være mer enn to tapere i ruter og kløver tilsammen. På den andre siden er det håpløst å vinne kontrakten Deres, men det er en relativt enkel oppgave å vinne noe slikt som åtte stikk. Ta de åtte stikkene, og ta det med ro for resten. Og skulle det bare bli syv stikk, så er det ingen katastrofe for det. Spillet bør i alle tilfelle kunne vinnes med 5–6 matchpoeng.

Motstandernes tankearbeid.

Like viktig som det er å kunne tenke på de riktige stedene selv, er det å kunne tvinge motstanderne til å tenke på de gale stedene, der hvor det ikke vil være noe resultat de kan komme fram til som gir poeng. Det skal selvfølgelig skje på en måte som er fair, men det finnes mange slike måter. La oss ta et spill som dette:

♠ E D 6 2
♥ K 9 3
♦ 8 4 2
♣ E D 8

	N	
V		Ø
	S	

♠ K kn 10 4
♥ E kn 10
♦ 7 5 3
♣ K 9 3

De er havnet i fire spar som Syd, og får kløver knekt ut fra Vest. Øst følger, og De får stikket ett eller annet sted. De ser selvfølgelig at spillet er hundre prosent opplagt ved eliminasjon, hvis bare trumfren sitter 3–2, og to trumfrunder viser Dem at så er tilfelle. De fortsetter med den tredje trumfrunden og innkasserer kløverstikkene Deres. Så er tiden inne til å sette motstanderne inn i ruter. Når de har tatt sine tre stikk i fargen, må de enten spille noe til dobbelt renons, slik at hjertertapere kan kastes, eller de må spille hjerter og befri Dem fra den vanskelige oppgaven å finne damen.

De lener Dem tilbake i stolen, ferdig med oppgaven. Men nå skjer noe. Vest tar det første stikket med ruter konge og fortsetter fargen. Øst tar for damen og esset, og så

setter han seg til å tenke. Det ser ut som om han har det svært så vanskelig, og at tenkningen er temmelig intens.

La ham endelig få lov til å tenke, legg ikke opp og si at det er det samme hva han gjør, slik som mange har for vane. Det er riktig, men det har ingen ting å si. Ved å la ham tenke i fred her hvor det ikke er noe å tenke på, kan det hende han tretter ut hjernen sin, og det kan gi poeng i det neste spillet.

♠ K 8 5 3
♥ 9 2
♦ K 8 5 4
♣ E 7 3

	N	
V		Ø
	S	

♠ E D kn 7 4
♥ 8 5
♦ E D kn 3
♣ 8 2

De spiller fire spar som Syd. Motstanderne starter med å ta to stikk i hjerter, og så blir det skift til kløver. Bordet tar esset, og så følger tre runder trumf, hvoretter fargen er renset.

Legg ikke opp og si at motstanderne får et kløverstikk, men spill kortene et, e er ett. Kanskje motstanderne kan finne noe å tenke på, noe som gjør at de tretter ut hjernen sin, mens De sitter avslappet og hviler.

Det er dessuten andre ting i denne forbindelse. Motstanderne kan finne på å kaste kløverne — De har ikke vist renons i hjerter. Det er dårlig motspill, men slikt har hendt. Og et annet viktig poeng er følgende:

Hvis De spiller mot en kar som De vet pleier å legg opp kortene når resten er opplagt, får De en gratis opplysning når han ikke gjør det, og det er at det fremdeles ikke er avgjort hvor mange stikk han skal få. Men hvis De har sett at han spiller kortene ut i alle tilfelle, er det slett ikke så klart. Kanskje De slapper av nettopp når det er viktig at De tenker intenst og klart.

Så er det bare å bytte om og plasere Dem selv som spiller for å forstå hvor viktig det er å spille kortene ut. De kan få motstanderne til å tenke på de gale stedene, og slappe av der hvor det er viktig at de tenker,

Siden sist

Forts. fra side 2

Syd spiller tre grand etter følgende meldinger:

Syd	Nord
1 \diamond	1 \spadesuit
2 gr.	3 \clubsuit
3 gr.	

De sitter Vest og begynner med hjerternekten, og bordet stikker med esset. Øst legger hjerter to. Syd fortsetter med kløver og tar for kongen og esset, og makker følger begge gangene. Så følger spar tre fra Syd, og det er Deres tur.

De sier kanskje at siden dette er en oppgave, så må Vest gå opp med sparesset, og det er riktig. Men De skal se hvorfor, hvis det er noen idé, ellers ville De vel neppe gjort det i praksis når De ikke ble gjort oppmerksom på at poenget lå i dette sticket.

Fordi det gjelder å hindre Syd i å komme inn på bordet og innkassere kløverstikkene. Hvis Øst har kongen fjerde i spar, kan Syd aldri komme inn, men hva hvis Syd har damen tredje og Øst kongen tredje? Da ville kanskje De som Syd ha støttet i spar istedenfor å melde tre grand, og jeg er enig med Dem i det. Men det er ikke sikkert sydspilleren i den aktuelle situasjonen har den samme oppfatningen, så det må De ikke stole på. De fire hendene kan være:

\spadesuit E 2	\heartsuit kn 10 9 8 7	\diamondsuit 7 4	\clubsuit D kn 10 4 2
\heartsuit kn 10 9 8 3	\diamondsuit kn 6	\clubsuit 9 8 5 3	
	\spadesuit K 5 4	\heartsuit 7 5 4 2	\diamondsuit E 10 9 3
	\clubsuit 7 6		
	\spadesuit D 6 3	\heartsuit K D 6	\diamondsuit K D 8 5 3
	\clubsuit E K		

Hvis De legger spar to, er Øst nødt til å stikke og gi hjerter tilbake. Syd tar damen og fortsetter med spar dame, og nå må esset Deres på enten De vil eller ikke. Syd fanger opp hjerterreturen Deres, og bordet står. De kan hindre ett overstikk ved å spille retur til makkens ess, men det er også alt.

Men sparesset fra Dem i det fjerde sticket betar kontrakten, idet makker etterpå kan stikke med sparkongen når Syd spiller den lille, og lasjere om Syd spiller damen først.



Svar på spilleprøver.

I

Det ser ut som om De er avhengig av en heldig ruterfinesse hvis ikke kløverne sitter rundt. Men en finesse er aldri morsom hvis det finnes noe sikrere, og det gjør det her.

De fortsetter med den siste trumfen Deres og kaster en ruter på bordet, og så kommer kløverne. Sitter fargen 3—3 hos motstanderne, er alt i orden. Hvis Vest er lengst i kløver, vil en opptelling fortelle hvordan det henger sammen. Han har vist seks spar, tre hjerter og fire kløver, og kan følgelig umulig ha noen ruter. Finessen er derfor helt sikker.

Hvis Vest viser renons tredje gangen kløver blir spilt, vil posisjonen være følgende:

NORGESMESTERSKAPET FOR LAG



Fullstendig referat
med mange bilder
kommer i neste
nummer.



Vi vet om de øvrige hendene at Øst har en kløver, og følgelig har han ikke mer enn to ruter. Finessen i fargen er derfor helt unødig. De slår esset og kongen, og får Deres belønning hvis damen kommer seilende fra Vest.

Det som er foregått, er faktisk en form for skvis. Da syv kort var igjen, satt Øst med tre ruter og fire kløver, og det var derfor De på det tidspunkt måtte spille den siste trumfen Deres, som tvang Øst til å skille seg med en ruter, slik at en finesse i fargen ville bli unødig.

II

Det er ikke vanskelig å vinne hvis trumfen sitter 2—2 hos motstanderne, men utspillet tyder på 3—1. Vest vil da ta seg inn hver gang De spiller kløver og svare med trumf, og dermed er det ikke trumf igjen til stjeling av den siste kløvertaperen. En bedre plan er å etablere ruterne, men det mangler en innkøst på bordet. De har en i trumf og en i hjerter. Det rekkes til stjelingene som må til, men den siste innkøsten for å få hentet den etablerte, femte ruter? Den finner De også i trumf, hvis De bare ser Dem om.

De stikker utspillet på egen hånd, og forsetter med ruteresset. Deretter spiller De kløver. Vest kommer inn og gir vel spar tilbake, og nå må De være forsiktig og dekke billigst mulig det kortet han kommer med. Spiller han fireren, bruker De bordets femmer og legger toeren selv, spiller Vest sekseren, bruker De esset på bordet og legger tieren på egen hånd. Deretter stjeler De en ruter med høy trumf, (hvis ikke esset er igjen på bordet), spiller spar to og stikker med femmeren, og stjeler en ruter til. Hvis denne fargen opprinnelig satt 4—3 hos motstanderne, er De nå hjemme. De

går inn på bordet på hjerteresset og kaster en taper på ruterkongen og en på den femte ruter.

III

Det er ingen fare hvis sparfargen sitter fordelt 4—3. Sitter den 5—2, er det flere måter å spille på, avhengig av hvordan fargen er fordelt. Det er imidlertid lite sannsynlig at utspillet er fra K-D-10, for da ville vel Vest ha begynt med kongen. Minst en av disse tre honnørene sitter vel hos Øst, og da er det større sjanse for at han enten skal ha kongen eller damen, enn at han skal ha tieren. Derfor nytter det ikke å gå opp med knekten på bordet. Det vil si, De kan selvsagt gjøre forsøket, og hvis det ikke lykkes, holder De sparesse tilbake en gang. Siden vinner De hvis Øst har ruteresset.

Men hvis ruteresset sitter hos Vest? De vinner fremdeles ved å legge liten spar på bordet, og stikke med esset med en gang. Har Øst da virkelig kongen eller damen alene igjen, vil han blokere i fargen, likegyldig hvilken motstander som kommer inn på ruteresset.

IV

Sitter trumffargen 3—2, går alt som smurt i dette spillet, men hvis den sitter 4—1? Da vil motstanderen holde esset tilbake til tredje gangen, slik at bordet blir tom for trumf, og etterpå vil han presse ut en trumf hos Dem ved å spille ruter. Siden må De slippe en motstander inn på kløveresset, og hvis det nå kommer en ruter til, blir De for kort i trumf.

De må derfor stanse trumfingen med en gang De oppdager 4-1-fordelingen, og skifte til kløver mens bordet har en trumf igjen til å ta seg av ruterne. Men nå dukker en annen fare opp, stjeling i kløver. Hvis den som er lang i trumf har to kløver, men ikke esset, er det ingen medisn. Men hvis kløveresset sitter dobbel sammen med trumflengden? Da er det spørsmål om han kan få sin makker inn etter at han har holdt kløveresset tilbake en gang, og da blir det bare ruterfargen det blir tale om.

For å hindre en slik kommunikasjon i ruter må De la motstanderne beholde det

Forts. side 20.

EKSPERT



KLUBBEN

Dessverre fikk vi i det første nummer tår ikke med betingelsene for deltagelsen i Ekspertklubben. Hver serie oppgaver er et avsluttet hele, og vi deler hver gang ut premier til de to beste løsninger. Hvis det er flere like løsninger, vil loddtrekning avgjøre.

Dessuten setter vi opp tre premier for de beste resultater gjennom hele året. For at man ikke skal miste sine sjanser om man ikke kan få sendt inn løsninger for ett eller to nummer, lar vi bare de seks beste poengsummer være avgjørende for hver løser.

Forutsetningen for oppgavene er at man spiller normal Culbertson, med de mest alminnelige konvensjoner som Stayman og lignende. Hvis spesielle konvensjoner blir brukt i selve oppgaven, blir det angitt spesielt.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ K D 9 7 5 ♥ E kn 8 4 3 ♦ K 4 ♣ 3

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ K 5 ♥ 9 6 2 ♦ K 8 4 ♣ D 10 8 7 3

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ D kn 10 9 7 4 ♥ K 4 ♦ D 7 4 ♣ 4 2

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♠	1 gr.	?	

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ E D 6 5 3 ♥ K kn 4 ♦ K 6 ♣ E 7 5

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	3 ♠	pass
?			

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ kn 7 5 4 2 ♥ — ♦ E K kn 3 ♣ E D 5 4

Øst—Vest er i sonen og spørsmålet er hva Syd vil åpne med i første hånd.

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E K 7 5 4 ♥ 4 ♦ 8 5 3 ♣ D 6 5 4

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♥	3 ♦	?	

Løsningene sendes som vanlig Rolf Bør, Gauterød pr. Tønsberg, innen 14 dager etter at De har mottatt magasinet. Bruk fortrinnsvis et 25-øres brevkort. Husk at bare de seks beste besvarelsene teller i årskonkurransen.

Løsning til oppgavene i nr. 8.

Løsning til 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
?			

Pass — 10 poeng. Tre grand, spar eller hjerter — 4 poeng.

De har en forholdsvis svak åpning og har vist de to meldbare fargene De har. Deres makker forteller at han iallfall ikke er særlig begeistret for noen av disse fargene, og samtidig avgir han en melding som iallfall ikke er sterk. I en slik situasjon er det best å passe så snart som mulig. Kortene henger ikke

sammen, og enhver videre melding kan være innledningen til en katastrofe.

Løsning til 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.

Seks spar — 10 poeng. Seks grand — 7 poeng. Fem grand — 6 poeng.

Nord har vist 19—21 poeng og en balansert hånd med antagelig tre spar. Syd sitter selv med så stor styrke at han må regne seks spar for temmelig opplagt, mens det på den andre siden er liten sjanse til en syver. Det kan selvsagt konstrueres en slik hånd hos Nord, men det vil eventuelt være omtrent håpløst å finne ut av det, og alt for liten sjanse til å hoppe rett i en slik kontrakt. Derfor er det best å resignere og nøye seg med seks spar.

Fem grand ser ut til å være en harmløs melding, men er det likevel ikke. Det er selvsagt først og fremst et spørsmål etter konger, men det er samtidig en oppfordring til å melde syv, og det skal vi ikke gi makker noen sjanse til. Han kunne for eksempel tenkes å melde syv med:

♠ K D 4 ♥ E 9 6 ♦ E K D 5 ♣ K 9 2

Dette er absolutt maksimum av det han kan ha, og likevel er odds for små. Selvfølgelig kan makker ha hjerterkongen i stedet for ruterkongen, men da ville han vel kanskje ha oppfordret kraftigere med fire spar i tredje melderunde. To høye honnører i begge fargene makker har meldt i, burde vel oppfordre til en slik melding. Det foreligger selvsagt ingen sikkerhet, men alt i alt synes vi sjansen til en syver er for liten.

Løsning til 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
?			

Fire hjerter — 10 poeng. Tre hjerter — 7 poeng.

Nords to kløver er søkemelding etter edel firekortfarge, og etter reglene for Stayman skal grandåpneren når han sitter med begge de edle fargene, melde spar først og etterpå vise hjerterne. Grunnen er lett å forstå, det er helst grandåpneren som skal ha kontrakten.

To kløver er samtidig en oppfordring til å melde

utgang. Nå sitter Syd med en grandåpning som ligger helt i overkant, og det markerer han best ved å hoppmelde til fire hjerter andre gangen. Tre hjerter er en melding man kan risikere pass på, men hvis det er noe skikkelig grunnlag for Nord's to kløver, bør fire hjerter kunne vinnes.

Løsning til 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
?			

Fire kløver — 10 poeng. Fire grand eller et annet slemforsøk — 6 poeng.

Makker har 16—18 poeng og fordelingen 4-3-3-3. Det gjør at seks hjerter bør kunne vinnes, men hvis makker har så pass meget som esser fjerde, ja endog bare knekten fjerde, i spar, bør denne fargen være bedre som trumf. Hvordan skal man kunne finne ut om makker har en slik sparfarge? Det er bare en mulighet, og det er å melde fire kløver. De ønsker ingen preferanse mellom kløver og hjerter, det er så, men De håper at makker ved denne meldingen vil vise en eventuell firekortfarge i spar. Hvis han ikke melder fire spar, følger De opp med seks hjerter, enten direkte eller ved å undersøke kontroller på en eller annen måte.

Det foreligger selvsagt ingen garanti for at makker melder fire spar. Han bør gjøre det, men det finnes ingen konvensjon som sier at han skal. Men ikke i noe tilfelle er De verre stillet enn De var tidligere.

Løsning til 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	?

Syv hjerter — 10 poeng. Seks spar — 9 poeng. 5 grand — 9 poeng. Seks hjerter — 5 poeng.

Nords melding er ekstraordinær og må vise temmelig stor styrke. Han kunne ha krevet med fire grand, og derfor må fem spar bety at han er enda sterkere, så sterk at han i alle tilfelle vil spille en søkser. Det kan han ikke gjøre med mindre han mangler mer enn to konger. Han kan satse på at en fisses av to går, men noe mer kan han ikke satse på. Det betyr at han må sitte med:

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

eller noe i den retningen. Stort mindre kan han neppe ha, og nå ser De at syv hjerter bør være temmelig opplagt.

Svar på spilleprøver.

Forts. fra side 17.

første stikket i fargen. Siden er det forholdsvis enkelt.

V

Dette spillet er uhyre enkelt, De må enten finne hjerterkongen hos Øst eller ruterkongen hos Vest. Men De må spille hjerter først, liten fra bordet i det neste stikket. Hvis De først går på ruterne og Øst har kongen, vil ruter bli spilt tilbake. De får derved to tapere i denne fargen pluss en taper i hjerter og en i trumf. Ved å spille liten hjerter fra bordet i neste stikk, får De dekket begge alternativ.

VI

Etter utspillet og meldingene å domme har Vest kongen annen i spar og omtrent resten av den utestående honnorstyrken. Er det tilfelle, får De ham fast ved en elegant kombinasjon av innspill og skvis.

De lar Vest beholde det første stikket, og får vel spar igjen. Nå tar De esset og fortsetter med kløver konge fra bordet. Vest stikker vel, og har det allerede nå vanskelig. Vi tenker oss imidlertid han har kongen tredje i hjerter. I så fall kan han foreløpig fri seg ved å spille en liten hjerter. Det hjelper imidlertid ikke stort, De fortsetter med å stikke og tar hjerteresset og en hjerter til, som bringer Vest inn igjen. Denne gangen har han hverken spar eller hjerter, og må velge mellom ruter og kløver. Det er like galt begge deler, vi kan jo tenke oss han velger ruter. De lar utspillet løpe hjem til knekten, og fortsetter med en ruter og kniper på bordet. En kløver blir stjålet, og så kommer en rad med hjerter. For den siste blir spilt, er stillingen:

♠ —	N	♠ kn 10 9
♥ —	V	♥ —
♦ E 6	S	♦ —
♣ kn	S	♣ —
♠ —	♠ 8	♠ —
♥ —	♥ 6	♥ —
♦ K 9	♦ 5	♦ —
♣ D	♣ —	♣ —

Hjerter seks kommer, og Vest er skvist.

Løsning til 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
?			

To spar — 10 poeng. To kløver — 7 poeng. To hjerter — 4 poeng.

En god regel sier at man ikke bør avslutte en meldeserie uten å fortelle om tilpasning i trumf. Syd sitter med en slik tilpasning, og bør vise den. Resten er opp til makker, Syd passer eventuelt på alt han kommer med som ikke er direkte krav.

De beste resultatene i nr. 8.

1. premie: Torer Berger, Spydeberg, 60 poeng.
2. premie: Haftor Bjørnstad, Winsnesgt. 7, Kongsvinger, 54 poeng.

De beste av de øvrige hadde:

- 53 poeng: Arthur Auklend, Auklend pr. Stavanger.
- 52 poeng: Sture Bruman, Norrsundet, Sverige.
- 51 poeng: Helge Myhre, Dale i Bruvik.
- 49 poeng: Hans Olsen, Lomnessjøen, Egil Opstad, Sarpsborg.
- 48 poeng: Per Schwingel, Oslo.
- 47 poeng: Gran Maartmann, Oslo, Yngvar Nytrøen, Lomnessjøen, Ivar Tangen, Steinkjer.
- 45 poeng: Roald Aune, Steinkjer, Odd Musvik, Finnsnes, Tjerand Randaberg, Randaberg på Jæren.

Løsere som vil være med i årskonkurransen, bes vennligst sende inn beskjed om summen av sine poeng. Husk at bare de seks beste seriene av løsninger teller.