

E. Samuelson
Theresegt. 11
Oslo

Charles H. Goren.
BRIDGE i et nøtteskal.
Til norsk ved Arild Feldborg.

En 3 stjerners bok. Kort, konsis og klar gir den en lett og grei innføring i Gorens system. Oversettelsen er glimrende og Forlaget har gitt boken et tiltalende utstyr. Kort og godt: 138 interessante sider. Reklamen tar kanskje litt vel hardt i når den påstår at «ekspertene vil finne ting som gjør dem enda bedre ved bridgebordet» for jeg ville bli forbauset om ekspertene var ukjent med det stoffet boken behandler. Men for alle andre enn rene eksperter vil boken være til både glede og nytte.

Pierre Albarran og Pierre Jais:
Hur man vinner i sällsksapsbridge.
Til svensk ved Eric Jannersten.
How to win at rubber bridge.
Til engelsk ved Terence Reese.
Originalens tittel:
Comment Gagner au bridge.

Det er sanelig på tide at vi får anledning til å stifte bekjentskap med den gode franske bridgelitteraturen. Det er nemlig ingen tvil om at den vil kunne tilføre våre spillere impulser av stor verdi. Den svenske oversettelsen er bra, men personlig foretrekker jeg Reese — ikke bare fordi hans oversettelse er den billigste, men også fordi den er like vel gjennomarbeidet som alt fra hans hånd. I den svenske oversettelsen forekommer f. eks. følgende spill på side 48:

♠ E D Kn 8 3
♥ Kn 10 9 8
♦ K Kn
♣ 9 6

N
V O
S

♠ K 10 6 4
♥ E 5
♦ 8 4
♣ K D Kn 8 3

Kontrakt 4 spar. Vest hadde åpnet meldingene med 1 ruter og spilte ut hjerter Kong. Spillet elegante poeng er at spillføreren, europamesteren

Delmouly, lasjerte hjerter Konge slik at det ikke kunne komme inn på hjertet Dame som han hadde. Vest hadde ruter Ess Dame og takket være lasjeringen i første stikk sto utgangen ikke til å hindre. Jeg klødde meg i hodet. Med ruter Konge, Knekt hos Nord sto jo alltid utgangen hva enn spilleren gjør i første stikk.

Men hos Reese var det intet problem. Der var ikke hendene byttet om så der hadde Delmouly som Syd

♠ E D Kn 8 3
♥ Kn 10 9 8
♦ K Kn
♣ 9 6

og nå var det klinkende klart hvor avgjørende Delmoulys lasjering av hjerter konge var. For kommer Øst inn på hjerter Dame nå, så er ruterskift drepende når Vest sitter med ruter Ess Dame.

For å spare leserne for å måtte kloss seg i håret og ha bryderiet med å finne frem til ombrekningsfeilen har jeg tatt med denne skjønnhetsfleken. Men bortsett fra en slik unøyaktighet er bøkene meget leseverdige og gir som sagt mange gode impulser.

Når det gjelder bridgemateriell

så henvend Dem til oss

Aasm. Engens Forlag A.s

Universitetsgt. 7 - Oslo - Postboks 801
Telefon 33 28 16 - 33 55 19 - 36 44 65

DILOM for BRIDGE

Bestilles fra

Fabritius & Sonners Forlag,
Øvre Slottsgt. 25 — Oslo.

FABRITIUS

Pris kr. 1.75



BRIDGE

W. B. Herseth: ABC ble Norgesmester
—«— Rasjonell turnering
«Observer»: Efos-ideer
Hva kan De om spillestikk?
Boknytt.

ABC ble Norgesmester -

men Skien var «like ved»

Det var meget god kvalitet over årets Norgesmesterskap for lag. Tre hovedkonkurrenter — ABC, Skien og Sinsen — kjempet om mesterskapet, men Stavanger og Forcingklubbens spillere viste sin klasse ved å plukke poeng fra favorittene. Bergenserne skuffet og Narviks nye lag manglet den rutine som må til for å kunne hevde seg i en hård finale.

RUNDE FOR RUNDE

ABC tapte sin første kamp. Mot Sinsen satset laget altfor hårdt, sikkert et taktisk opplegg i bevisstheten om hvor viktig kampen var. Men Sinsens solide spillere red stormen av og hadde helt taket på kampen, som ville gitt Sinsen stor seier hvis ikke ABC i tre av de siste spillene hadde scoret stort. At Skien nedsablet Narvik var ventet, mens derimot Stavangers overlegne seier over Doubleton overrasket. Forcingklubbens to gode lag delte broderlig poengene.

Resultater:

Stavanger—Doubleton 62—16
Skien—Narvik 57—23
Sinsen—ABC 58—37
Forcingkl. I—Forcingkl. II .. 33—31

Runde 2:

Sinsen fortsatte å bygge opp score mot Narvik/mens Stavanger tapte for Forcingklubben I. ABC pyntet på sin svake score mot Forcingklubben II. Sinsen og Skien ledet, mens Narvik, Doubleton og Forcingklubben II nærmest måtte avskrives som mesterskapskandidater allerede etter annen runde.

Resultater:

Sinsen—Narvik 77—8
Skien—Doubleton 48—39
Forcingkl. I—Stavanger 46—34
ABC—Forcingkl. II 62—13

Runde 3:

Mesterskapsaspirantene så med tilfredshet at Forcingklubben II spilte uavgjort med Stavanger. Skien vant såvidt over Forcingklubben I mens resultatene ellers var ventet. Sinsen og Skien hadde nå 2 poengs ledelse for neste lag.

Resultater:

Skien—Forcingkl. I 49—42
Sinsen—Doubleton 56—37
ABC—Narvik 65—28
Forcingkl. II—Stavanger .. 41—39

Runde 4:

Forcingklubben I spilte uavgjort med Sinsen. Det var et fortjent resultat for det var morsomt å se Arne Hofstad—Erling Wiks sterke innsats. Skien tapte første halvrunde til Stavanger, men klarte å snu kampen til seier og gikk opp på lederplassen, som hittil Sinsen hadde holdt i kraft av sin store score.

Resultater:

ABC—Doubleton 57—23
Sinsen—Forcingklubben I .. 43—42
Skien—Stavanger 50—40
Forcingkl. II—Narvik 88—40

Runde 5:

Stavangerne har alltid en spesiell lyst på Sinsens skalp — hvis de kan sikre seg den. Og det klarte de, med stor margin. Skien tapte første halvrunde med 25—3 mot Forcingklubben II, men klarte til alles forbauelse å snu kampen til seier. Riktignok med den minst mulige seiersmargin — men allikevel. Det viste kampånden og innsatsviljen i Skienslaget. Og nå lå Skien godt plassert: Skien 10, ABC 8 og Sinsen 7 poeng! Men mesterskapet var fremdeles åpent for Skien hadde både Sinsen og ABC igjen. Doubleton vant jumbofinalen og fikk sine første poeng.

Fortsettes side 19



Redaksjon:

Finn Myhrer
Leif Nielsen
Helge Vinje



NR. 1 - 1962

BRIDGE



Redaktør:

William B. Herseth
Tlf. 44 35 30

sikrest kl. 17—18



Faste medarbeidere: Rolf B. Amundsen, Ålesund, Asbjørn Baltzersen, Drammen, John Bie, Stavanger, Otto Bolseth, Bergen, Alf Gulbrandsen, Oslo, Randi Herseth, Oslo, Håkon Hoel, Harstad, Arne Hofstad, Trondheim, Bjarne Mathiesen, Ålesund, Egil Renneberg, Oslo, Oddm. Sjursen, Hamar, Kristian Svenning, Narvik, Knut Palmstrøm, Drammen og Knut With, Kragero.

Utgiv av Aasm. Engens Forlag A/S, Universitetsgt. 7, Oslo.
Postboks 801. Telefoner: 33 55 19 - 33 44 65 - 33 28 16



William B. Herseth:

Rasjonell turneringstrening

Korttelling — nøkkelen til det gode spill

TELLER DE RIKTIG — ELLER GALT?

Gjør jeg de fleste av leserne urett når jeg tipper at de teller galt? Enhver god bridgespiller teller — det er jo nettopp på dette punkt den store forskjellen mellom gode og dårlige spillere viser seg. Og allikevel — er det for dristig å påstå at selv mange gode spillere bruker feilaktig tellemetode?

La meg ta et eksempel. Spar spilles ut. Alle følger, og De teller at 4 spar er gått. Så følger to runder hjerter. Alle følger, De teller at 8 hjerter er gått. Når så ruter spilles, er en av motspillerne renons annen gang, og De teller 7 ruter + 1 kløver som blir kastet på ruterspillet. Kort sagt: Teller De slik at De automatisk summerer opp antall spilte kort i hver farge etterhvert som spillet utvikler seg? Isåfall kan det hende at denne artikkelen kan gi Dem noe å tenke på.

Det er lenge siden Robert Larssen var aktiv på norske bridgearenaer. Men «Bols» som han ble kalt, blir like fullt ikke glemt av alle dem som hadde gleden av å oppleve ham i aksjon, skjønt glede og gru, fru Blom... det hendte jo ikke så rent sjelden at «Bols» spilte så utrolig godt at det kunne bli så som så med poengene til motparten. Men uansett score var det en glede å se ham i aksjon når han var på sitt beste.

Grunnen til at jeg denne gangen trekker frem hans navn, er den at jeg gjerne vil ta mitt utgangspunkt i hans måte å telle på. Mens praktisk talt «Gud og hvermann» teller de kortene som de selv og blindemann har, gjorde «Bols» det stikk motsatte. Han talte kun de kortene han ikke hadde. Hvis han spilte 4 spar og blindemann la opp 4-kortstøtte til hans egen 5-kort-

farge, så talte ikke «Bols» 9 spar — nei han talte 4 spar — de fire han manglet.

Dette er første trinn på veien til å telle riktig. Det neste trinnet er å telle for farven overhodet er blitt spilt!

La oss holde oss til det eksemplet vi har startet med: 9 kort i spar. Vi vet at 4 spar mangler og vi vet at disse 4 kortene kan sitte fordelt enten 4—0, 3—1 eller 2—2.

Hvis begge motstanderne følger på i første sparrunden, er det uten videre klart at fordelingen 4—0 faller bort. De behøver ikke å «telle» nå, fordi arbeidet forlengst er gjort. De spiller spar en gang til. Er en av motspillere renons, vet De at sitsen er 3—1 fordi De jo har regnet det ut. Arbeidet med telling er ferdiggjort på forhånd. Kanskje De trekker på skuldrene og sier: Ja, men jeg kommer da til samme resultat på den gamle måten!

Ingen nekter for det! Men la oss allikevel fortsette på den måten vi har begynt. Saken er nemlig den at vi — fordi vi har gjort den tekniske tellingen unda på forhånd — kan konsentrere oss fra første øyeblikk av om motpartens fordeling. Vel å merke fordelingen av hans opprinnelige 13 kort.

Hvorfor gjør vi det? Jo vi vil konsentrere oss om hans opprinnelige 13 kort, fordi de representerer den hånd han hadde under budgivningene.

Selve tellingen er jo bare et teknisk hjelpemiddel. Ingen benekter at tellingsmetoden: «en + en blir to» fører til et matematisk korrekt resultat. Men det matematiske resultatet er og blir bare et hjelpemiddel, og det vi vinner ved den nye tellemetoden er at vi går rakt på saken og øyeblikkelig fester oppmerksomheten på motpartens totale fordelingsbillede.

Nå hender det slett ikke alltid at en kan komme frem til sikker telling av en motstanders hånd. Det kan ofte hende at vi må regne med flere forskjellige fordelingsmuligheter. Men nå kommer ofte meldingenes avslørende projektørlys inn i bildet. «Vest kan ikke ha den og den fargen, for da ville han ikke kunnet avgi den meldingen han avga i annen melderunde».

Dermed er vi kommet til det annet element i tellingen: Meldingene. Og til-

slutt har vi — særlig i motspillet — et viktig hjelpemiddel i signalene. Resultatet blir at vi foruten de sikre opplysningene som spillet gir, har disse to andre, noe mer usikre, men viktige hjelpemidler i tellingen. La oss bare holde fast ved nøkkeltallet 13. Det er 13 kort på hver av motspillernes hender og det er 13 kort i hver farge. Det er forbausende hvor meget bedre man spiller, når man konsekvent gjennomfører telling, og det skal ikke så svært meget rutine til før tellingen til 13 ikke blir trettende.

♠ ♥ ♦ ♣

La oss nå gå over til å praktisere tellingen og se på resultatene:

HVA SPILLFØRINGEN KAN FORTELLE OSS

♠ 9 5 2
♥ D 10 7
♦ E D 8 4
♣ K 9 3

N
V ○
S

♠ D 7
♥ K Kn 9 8 3
♦ K 9 2
♣ E Kn 7

Kontrakt 4 hjerter, spilt av Syd.
Vest starter med sp. E, sp. K og liten spar. Øst viser renons på tredje sparspill. Takket være vår «forhåndstelling» av sparen vet vi nå at farven satt 6—2.

Syd stjeler tredje sparspill og går løs på trumfen. Vest stikker første hjerterspill med esset og fortsetter fargen. Hjerterfargens fordeling er klar: 3—2.

Nå vet vi at Vest opprinnelig hadde 6 spar og 3 hjerter — altså 9 kort i disse fargene. Omvendt vet vi at Øst bare hadde 4 kort i disse fargene. Ergo har han 9 kort i ruter og kløver.

Mange ville nå gå løs på ruterfargen for å få flere opplysninger om motpartens fordeling, men det er ikke godt spill. Sitter ruterfargen rundt, er alt i orden, men sitter den skjævt, hvilket vi jo har grunn til å frykte, er det av største betydning at vi har spilt

fra oss vår siste trumf og kastet kl. 3 hos blindemann. Når vi nemlig nå fortsetter med ruter, har vi sikret oss den mest mulig eksakte telling av motpartens kort.

På vår siste hjerter kaster Vest en spar og Øst en kløver. Nå kommer tre ganger ruter. På tredje ruterspill viser Vest renons. Dermed har vi eksakt telling på begge hender og kan fullføre spillet som med åpne kort.

Vest har vist: 6 spar, 3 hjerter og 2 ruter. Ergo hadde han opprinnelig 2 kløver. Øst har vist: 2 spar, 2 hjerter og 4 ruter. Ergo hadde han opprinnelig 5 kløver.

Sluttsituasjonen ser slik ut:

♠ —
♥ —
♦ 8
♣ K 9

Vest er markert med:
♠ 1 kort
♥ —
♦ —
♣ 2 kort

N
V ○
S

Øst er markert med:
♠ —
♥ —
♦ 1 kort
♣ 2 kort

♠ —
♥ —
♦ —
♣ E kn 7

Takket være tellingen gir spillet seg selv. Men et viktig ledd i «telling» var å ta med oss den siste stående trumfen, slik at vi «barberte» motstandernes hender ned til det absolutte minimum.

♠ E K 8 3
♥ E Kn 10
♦ 9 5
♣ Kn 10 9 8

N
V ○
S

♠ 6 5
♥ K 5 4
♦ 7 6 2
♣ E K D 7 3

Kontrakt 5 kløver, spilt av Syd.

Motparten starter med 2 ruterstikk og skifter til kløver. Syd stikker med esset og ser at spillet står og faller med at han spiller hjerterfargen heldig eller skal vi ikke heller si riktig? Hvilken vil vil De knipe damen? Eller vil De toppspille hjerterfargen.

Nok en kløverrunde viste at kløveren satt 2—2. Nå stjal Syd sin tapende ruter, og Vest var renons. Dermed har Østs hånd straks temmelig avklart: 6 ruter og 2 kløver var hans opprinnelige sits. Ergo har han bare 5 kort i spar og hjerter.

Spilleren fortsatte med sp. E, K og liten til stjeling. Han fulgte Østs kast med interesse. Øst følger alle tre gangene. Ergo er 11 av hans opprinnelige kort kjent. Dette er jo i og for seg et ganske godt holdepunkt, men spilleren slutter ikke med sin energiske telling. Han spiller seg inn hos blindemann på kløver og trekker siste spar til stjeling med sin siste trumf. Og i det øyeblikk Øst bekjenner også fjerde runde spar, kunne han like godt lagt alle sine kort åpne på bordet. For spilleren vet at Øst opprinnelig hadde: 4 spar, 6 ruter og 2 kløver — hvilket betyr at han bare hadde 1 hjerter fra starten av. Ergo trekker spilleren hjerter Konge og kniper neste hjerterspill. Telling løste alle hans problemer.

♠ ♥ ♦ ♣

Hittil har vi hatt så gode kort at vi har kunnet kontrollere spillet mens vi foretok våre tellinger. Men det er ikke alltid slik at vi bare har vinnere å bruke til tellingen. Adskillig vanskeligere er det når vi må til å telle med «tapere». Derfor er neste eksempel meget instruktivt:

♠ E 10 4
♥ 7 6 3
♦ K 10 5
♣ E D 10 3

N
V ○
S

♠ K 8 3
♥ E 8 4
♦ E 8 6 3
♣ K 7 5

Kontrakt 3 grand, spilt av Syd.

Vest starter med hj. D. Øst stakk med kongen og returnerte fargen. Syd lasjerte til tredje runde og fikk da den viktige opplysningen at Øst var renons. Dermed var hjerterfargen plassert 5—2.

Kontrakten vinnes hvis spilleren kan sikre seg 4 kløverstikk. Og det ser jo

lovende ut. Knekten i kløver kan sitte tredje eller en vellykket kløverfinesse kan sikre kontakten. Men hva skal spilleren velge å spille på? Han står overfor et uigjenkallelig valg, for enten må han toppe eller også må han knipe.

Imidlertid er det jo også en annen sjanse i spillet. Ruterfargen kan sitte 3-3 og denne sjansen prøver spilleren først. Han trekker liten ruter til tieren. Øst kommer inn på knekten og returnerer spar Damen.

De stikker vel med Kongen på egen hånd og fortsetter ruterfargen. Nå har De sparsaksen og innspill i behold hvis det blir nødvendig.

Men det ville være dårlig spill. *Spilleren lot Øst beholde spar Damen*, fordi han var mer interessert i å få en nøyaktig telling enn å spille på finesser og innspill.

Øst fortsetter med spar, alle følger og blindemannen kommer inn på esset. Spilleren skifter til ruter Konge. Alle følger, og han spiller så ruter til Esset. Men nå viser Vest renons.

Dermed er Vests fordeling klar i de røde fargene. Han har 5 hjerter og 2 ruter opprinnelig. Dessuten har han vist 2 spar. Østs fordeling i de røde fargene er også klar. Han har 2 hjerter og 4 ruter opprinnelig. Pluss altså minst 2 kort i spar.

Når ruterfargen klikket, må altså spilleren basere sitt spill på kløverfargen. Men før han angriper denne fargen, tar han med seg sitt sparstikk for å se om han kan få flere fordelingsopplysninger. Og da Vest viser renons på tredje sparspill, kunne spilleren like gjerne lagt opp, for nå har han komplett telling, og kløverfargen kan spilles med 100 % sikkerhet.

Vest har nemlig vist 2 spar, 5 hjerter og 2 ruter opprinnelig. Ergo må han ha 4 kort i kløver. To topprunder og sikker finesse gjennom Vest gir vunnet spill.

Tellingens spiller like stor rolle for motspillerne som for spillerne. Her er et klassisk eksempel på god telling av motspilleren:

♠ 8 4 3
♥ 10 8 7 2
♦ K Kn 6 4
♣ K 2

N
V Ø
S

♠ Kn 10 5
♥ E D 9 3
♦ D 10 2
♣ Kn 10 5

Meldingene er gått:

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

Vest har startet med sp. 2. Syd kom inn på sp. E. Han fortsatte med ruter Ess og en liten ruter. På annet ruterspill var Vest renons. Da Øst kom inn var hans telling følgende: Makker har vist 4-kortfarge i spar og 1 ruter. Hvis han hadde hatt en 5-kortfarge i hjerter eller kløver, er det grunn til å anta at han hadde spilt ut fra sin 5-kortfarge. Ergo plaserer jeg ham på fordelingen 4-4-1. Etter denne «telling», fortsatte Øst med *hjerter Ess*, og nå er tiden til å vise Vests og Syds hender:

♠ D 7 6 2
♥ Kn 6 5 4
♦ 3
♣ 9 8 7 6

N
V Ø
S

♠ E K 9
♥ K
♦ E 9 8 7 5
♣ E D 4 3

Med 4 hjerterstikk og 1 ruterstikk ble det bet.

Spillet er et eksempel på at «tellingens» føres et skritt lenger og ikke, som i de tidligere eksemplene, base-res på ren korttelling.

I denne forbindelse bør det sterkt understrekes at det slett ikke alltid hender at «tellingens» fører frem til et helt sikkert resultat, men ofte kanskje bare fører så langt at det videre spill kan bli basert på sannsynlighetsberegning. Ta f. eks. følgende spill:

♠ K 5 4
♥ K 10 5
♦ K 10 4
♣ E K 6 5

N
V Ø
S

♠ 7 3 2
♥ E D Kn 9 8
♦ E Kn 5
♣ 7 4

Kontrakt 4 hjerter, spilt av Syd.

La oss først være enige om at 3 grand er helt opplagt, mens kontrakten 4 hjerter er avhengig av 3 ruterstikk. Men når spilleren er havnet i 4 hjerter, gjelder det å gjøre det beste ut av situasjonen.

Utspillet er spar Dame. Motparten tar 3 sparstikk og frir seg med kløver. Hva nå? Spilleren stikker med Kongen og trekker 3 runder trumf. Vest kaster ruter på tredje trumf-spill.

Her kommer et interessant moment inn: Hvor god spiller er Vest?

En dårlig spiller vil nemlig i Vests posisjon kaste av ruter, hvis han *ikke* har damen. En god spiller vil kaste av ruter så hurtig som mulig, hvis han *har* damen. Men det er ikke dette som er poenget her. Vi vender tilbake til vår telling.

Spilleren fortsetter med kløver Ess og stjeler neste kløverspill. Vest kaster den siste sparen.

Dermed er Vests fordeling klar. Han startet med 4 spar, 2 hjerter og 2 kløver. Altså må han opprinnelig ha 5 ruter.

Lenger enn til å konstatere ruterfargens fordeling 5-2 kan ikke tellingen bringe oss. Men dermed har vi grunnlaget for å spille på sannsynligheten: dvs. at det er størst mulighet for at den lange ruterhånd sitter med damen. Det ga her vunnet spill.

HVA SPILL OG MELDINGER

KAN RØPE

Jeg har tidligere nevnt hvilken be-

tydning meldingene har for tellingen. Her er et instruktivt eksempel:

♠ D 10 9 4
♥ K 7 3
♦ 10 5 2
♣ 10 7 5

N
V Ø
S

♠ 7 3 2
♥ 9 6 4
♦ D Kn 7
♣ Kn 9 6 2

Meldingene:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 hj.	2 ru.	pass	pass
2 sp.	pass	3 sp.	pass
4 sp.	pass	pass	pass

Vest åpner med ruter Ess og Øst signaliserte med Damen «Queen play» forlanger som kjent *lite* kort i fargen. Hvorfor signaliserte Øst?

Av meldingene vet Øst at Syd har minst 9 kort i spar og hjerter. Skal spillet betes må motspillerne ta sine stikk før spilleren får tid til å kaste av på hjerterfargen.

Vest lystret ordre og spilte liten ruter tilbake. Øst kom inn på Knekten.

For sin melding må Vest ha 5 kort i ruter. Dermed er Øst klar over at Syd ikke har flere ruter, men 1 eller 2 kløver. Altså returnerer han kløver 2.

Syd setter i kløver Kongen uten å nøle. Han er fullt klar over hvor farlig situasjonen er og han vet at det gjeller å spille så raskt at motparten ikke kan få noe holdepunkt for å vite om han har 1 eller 2 kløver.

Vest kommer inn på kløver Ess. Hans problem er følgende:

Hadde Øst bare D, Kn i ruter. I så fall er det ruter tilbake som gir bet. Han er like så godt orientert som sin makker om at spilleren har minst 9 kort i spar og hjerter. Men har Syd fordelingen 2-2 eller 3 ruter og 1 kløver? Skal motspillet gi bet, må den riktige fargen returneres.

Det er det lille kortet kløver 2 som gir Vest den nødvendige tellingen. Det viser at Øst har 4 kløver. Altså har Syd 2 kløver. Og på dette grunnlaget returnerer Vest kløver Damen og bet kontrakten.

Ikke noe stort spill, de aller fleste ville nok ha klart det. Men rett skal være rett. Det er de nøyaktige forde-

lingsopplysningene gjennom meldinger og spill som leder frem til det korrekte motspillet.

Og hva sier De til dette spillet, hvor telling og meldinger ledet til et nydelig motspill:

- ♠ Kn 10 9
- ♥ K 10 7 4
- ♦ D 9
- ♣ E Kn 9 6



- ♠ K 7 4 3
- ♥ D Kn 9 3
- ♦ K 4
- ♣ 10 4 2

Meldinger:

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

Utspill fra Vest ru. 3. Ta Dem tid til å vurdere utspillet og meldingene. Hva kommer De til?

Øst stakk med ruter Konge og holdt på rent rutinemessig å returnere makkers farge, da han plutselig stoppet for å telle.

Vest kan ha 4 eller 5 ruter, men det betyr at Syd må ha minst 4 ruter. Og da vil det bli fremtidsmusikk å få godspilt ruterfargen.

Etter meldingene er det temmelig opplagt at Syd ikke kan ha 5 ruter, for da ville han ha åpnet med 1 ruter og ikke 1 kløver. Altså kan Syd plasseres på 4 ruter og Vest på 5. Med 4 ruter og 3 kløver er det også naturlig at åpningsmeldingen ville blitt 1 ruter og ikke 1 kløver. Altså kan Syd plasseres på 4 kløver.

I annen melderunde støttet Syd til 2 hjerter. Altså må han ha 3 hjerter. Men da blir det bare 2 kort i spar til bake på hans hånd! Derfor returnerer Øst spar 3 i annet stikk.

Syd legger liten spar og makker får stikket for spar Dame. Han returnerer spar 2, blindemann legger spar 10 og Øst dukker med spar 4! Og nå er tiden inne til å kikke på Vests og Syds kort:

- ♠ D 8 6 2
- ♥ 5 2
- ♦ E 8 6 3 2
- ♣ 7 3



- ♠ E 5
- ♥ E 8 7
- ♦ Kn 10 7 5
- ♣ K D 8 5

En slik telling gjør at man sitter igjen med følelsen av å spille med åpne kort. Men se på neste eksempel og vurder meldingens betydning før De spiller videre:

- ♠ K Kn 8 7
- ♥ E 8 6
- ♦ K D 4 2
- ♣ E 6 4



- ♠ 9 6 5 4 2
- ♥ 8 5 4 2
- ♦ 9
- ♣ K 7 3

Meldinger:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 kl.	Dobl.	1 hj.	1 sp.
2 kl.	4 sp.		

Utspill kløver dame. Hva blir Deres analyse?

Hvis meldingene ikke hadde gitt spilleren spesielle opplysninger, ville den normale fremgangsmåten vært å stikke på egen hånd med kløver konge for øyeblikkelig å spille trumf opp mot blindemanns konge. Men når vest har kunnet melde kløver to ganger, til tross for at han mangler de to høyeste honnørene i fargen, må det være riktig å plassere ham med minst 6 kort i fargen. Det betyr at øst bare kan ha singel kløver. Hvis spilleren spiller som foran nevnt, stikker bare Vest med spar Ess (som han må ha) og fortsetter med kløver, slik at blindemanns kløver Ess blir stjålet av Øst. Det gir to kløvertapere og bet.

Derfor stakk spilleren med kløver Ess på bordet og spilte ruter Kongen. Nå kan Øst riktignok få en kløverstjeling, men på dette kløverspillet legger bare Syd sin tapende kløver 7. Og hvis trumfen sitter 2-2, får spilleren etter å være kommet inn på en ruterstjeling, spilt trumf en gang mot blindemanns topphonnører slik at

Østs eventuelle andre spar blir trukket ut.

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



- ♠ K D 10 6 5 2
- ♥ E 9
- ♦ Kn 3 2
- ♣ 7 5

Meldingene:

Syd	Vest	Nord	Øst
pass	1 hj.	2 kl.	pass
2 sp.	3 ru.	Dobl.	pass
3 sp.	pass	4 sp.	

Utspill hj. Konge. Deres analyse?

Vest må plasseres på ruter Ess etter sin åpningsmelding. Dermed er kontrakten sikker, hvis man ikke behøver å gi bort noe trumfstikk. Men valget mellom å toppe eller knipe trumfen må treffes allerede i annet trumfstikk. Hvorledes skal spilleren kunne gjette eller velge riktig?

Vests 3 ruter melding er nøkkelen til spilleføringen. Meldingen bør vise minst 5-kortfarge og dermed er Vest plassert med minst 10 røde kort. Det vil si at han har høyst 3 kort i spar og kløver. Men kan hans fordeling utforskes med sikkerhet?

La oss se. Syd stikker med hjerter Ess og spiller en kløver mot blindemanns Konge. Vest følger farge. Nå har han bare to ukjente kort igjen i spar og kløver.

Spilleren har ikke råd til å fortsette med kløver Ess, for hvis Vest stjeler, går han bet. Derfor frir han seg med en hjerter, for å skape stjeleinkomst på egen hånd. Vest kommer inn og fortsetter fargen. Syd stikker med trumf og spiller kløver. Skulle nemlig Vest være renons i kløver nå, kan man gjerne stjele, for da gir kløver Ess senere avkast for en rutertaper. Vest følger farge — og dermed er trumfsituasjonen avklart. Spar Ess og sparfinesse gir sikkert vunnet spill. Storspillernes ofte eventyrlige hell, bunner mer enn en gang i god telling og gjennomført kartlegging av motpartens fordeling.

HVA SIGNALER KAN BETY

Signalenes betydning for motspillet er velkjente nok. Men følgende spill fra en bykamp mellom Oslo—Trondheim viser hvor langt man kan komme med Helge Vinjes norske fordelingssignaler:

- ♠ 10
- ♥ Kn 4
- ♦ K D 10 9 7 2
- ♣ 10 7 6 2

- ♠ EK 9 6
- ♥ KD 9 7 3
- ♦ 8 4
- ♣ E 4



Meldingene var gått svært enkelt. Nord åpnet med 2 ruter og Syd svarte 3 grand. Vest tok spar Ess i utspillet. For det første ville han se blindemanns kort før han valgte fortsettelsen. For det annet var det tidsnok å skifte til hjerter hvis spilleren bare hadde 1 hjerterstving.

Øst la spar 2. Etter Vinje viser det et ulikt antall spar. Vest får altså se at sparfargen er fordelt 5-3, men hvem som har 5 og hvem som har 3, forteller ikke signalet noe om. Vest regnet imidlertid med at Syd med 5-kortfarge i spar eventuelt ville ha undersøkt en mulig sparkontrakt istedetfor å gå rett i 3 grand og bestemte seg til å spille på 5-kortfarge i spar hos makker. Og Øst som satt med følgende usle hånd:

♠ 8 7 5 4 2, ♥ 8 6, ♦ 6 5 3, ♣ 9 5 3, fikk innkomst på spar 7 og tok beten med spar 8! Ethvert annet utspill og enhver annen fortsettelse hadde gitt spilleren kontrakten, så det er ikke noe rart i at Helge Vinje har notert seg dette spillet som en illustrasjon av sine fordelingssignaler.

- ♠ ♥ ♦ ♣

Og som avslutning lar vi «Ossie» Jacoby — en av verdens mest fantasifulle og dyktigste kortjonglører analysere følgende kort og meldinger.

Alle i faresonen.

♠ 10 6 3
♥ E 10 4 2
♦ D Kn
♣ 9 8 7 6

N
V O
S

♠ E D 5
♥ K D Kn 7 3
♦ 4
♣ E D 3 2

Meldinger:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 hj.	1 sp.	2 hj.	3 kl.
4 hj.	pass	pass	pass

Utspill ruter Ess.

Prøv selv først. Hva kan De lese ut av meldingene?

Her er Jacobys analyse:

Hvorfor er ikke ruter meldt? motparten har da 10 ruter med E K i topp. Begge motstandere melder, til tross for alle de kortene makker og jeg har. Østs 3 kløvermelding må vise 5-kortfarge. Ergo er Vest renons.

3 kløver er en meget farlig melding i faresonen. Det tyder på at Øst har en fluktfarge hvis han skulle bli doblet. Det kan ikke være spar hvor Nord/Syd har 6 kort tilsammen og honnører. Ergo må fluktfargen være ruter. Men med 6 ruter og 5 kløver ville nok øst meldt ruter istedenfor kløver. Med 5-5 i ruter og kløver melder han derimot kløver for å kunne flykte på samme nivå hvis nødvendig. Altså bør Øst ha 5 ruter og 5 kløver.

Vests sparmelding er avgitt på et minimum av honnørstyrke selv om han har ruter Ess og spar konge. Altså må han i faresonen ha minst 6 kort i spar. Det betyr at Øst bare har singel spar. Og det gir tilslutt en hjerterfordeling 2-2.

Så langt kom Jacoby i sin telling før et eneste kort var spilt fra Øst.

Vest fikk første stikk for ruter ess og fortsatte fargen. Jacoby stjal og trumfet ut. Hjerterne viste seg å sitte 2-2. Foreløpig stemte alt.

Så fulgte spar 10 fra blindemann. Øst la spar 2 og Vest fikk stikket for spar knekt. (Allerede nå var Vest innspilt. Han hadde hverken hjerter eller kløver og hva han enn returnerer gir han Jacoby favor).

Vest valgte å returnere ruter. Blindemann kastet spar 6 og Jacoby stjal med hjerter knekt. Nå var 1 taper eliminert.

Jacoby fortsatte med spar Ess og spar dame. Stikker Vest, kaster bare Jacoby en kløver fra blindemann og legger enda en kløver på tilbakespillet fra Vest til dobbeltrenons. På den måten får han ingen kløvertaper. Men Vest så faren og lot være å stikke spar Damen.

Nå kunne naturligvis Jacoby kastet en kløver og bare avgitt 1 kløverstikk i sluttspillet, men han så en flottere avslutning. Han stjal spar dame med hjerter 4 og fortsatte med kløver 9 og syds dame tok stikket. Nå kom kløver 2 fra Syd, Øst kom inn og nå var det ham som var innspilt. Likegyldig hva han returnerte, måtte Jacoby få resten. Elegant innspill av begge motspillere i samme spill. Jo «Ossie» kan spille sine kort, det er sikkert.

♠ ♥ ♦ ♣

Jeg har lagt stort arbeid på å samle instruktive eksempler. Studer eksemplene, lær teknikken både med å telle og med å utforske fordelingen i nøytrale sidefarger for å oppnå full eller best mulig telling. Studer også meldingene, for erfaringen viser at under meldingene søker motstanderne selv å finne frem til beste kontrakt og da gir de hverandre som oftest riktige informasjoner, for å kunne havne i den beste sluttmeldingen. De opplysningene som da faller, er det Deres sjansje å utnytte under spillet.

Hotel Fønix - Postcaféen

Dronningens gate, Oslo

Øl og vin — Billig mat

Innehaver: Kirsten Kjelsberg

2 minutter fra Østbanestasjonen

Like ved Hovedpostkonteret

«OBSERVER»

EFOS-ideer.

Under bykampen Oslo—Stockholm imponerte det nye internasjonale paret *Karlgren—Molin* med sin sikre melde-teknikk. Derfor kan det ha sin interesse å gi en oversikt over deres meldesystem. Det interesserer selvfølgelig først og fremst rene EFOS-spillere, men vil sikkert i mange enkeltheter være av betydning også for andre systemspillere. Karlgren—Molin er nemlig et av de sentrale EFOSpar i Sverige. De hører med til Anulf—Lilliehøøk's lag i Stockholm og representerer en høyt utviklet standard innen EFOS.

La oss først se på deres grandmeldinger:

Åpningsmeldingen 1 grand viser 15—18 honnørpoeng, med vanlige EFOS-fordelinger, dvs. fra 4—3—3—3 til 5—3—3—2. Med bare 15 poeng kreves det høye billedkort i alle farver — med 18 poeng åpnes det kun med 1 grand i tilfelle åpneren ikke har noen som helst tilleggsverdier.

SVARMELDINGER:

2 kløver

er søkemelding etter edle farver. Er svarhånden — uansett hvilket svar åpneren avgir på 2-trinet — fremdeles interessert i videre utforskning av åpnerens fordeling, har han søkemeldingen 3 kløver til fortsatt disposisjon.

La oss si at åpnerens svar på 2 kløver viser at han ikke har noen edel 4-kortfarge. Søkemeldingen 3 kløver klarlegger nå om de edle farvene er fordelt 3-3, 2-2, 3-2 eller 2-3. Med 3-3 i begge de edle farvene svarer nemlig grandåpneren 3 grand. Har han 3 spar og 2 hjerter heter hans melding 3 spar. Har han 2 spar og 3 hjerter sier han 3 hjerter. Og har han 2-2 fordeling i de edle farvene, svarer han 3 ruter. Vil svarhånden — etter å ha fått rede på

åpnerens nøyaktige fordeling i de edle farvene — også bringe på det rene hans fordeling i ruter og kløver, fortsetter han med 4 kløver som ber åpneren vise sin fordeling i de uedle farvene. Svaret 4 ruter viser maksimum antall kløver (har de tidligere meldinger vist f. eks. 2-2 i de edle farvene, må altså åpneren ha 5-kortfarge i kløver.) Svaret 4 hjerter viser 1 kløver mindre enn maksimum, svaret 4 spar viser 2 kløver mindre enn maksimum og svaret 4 grand viser 3 kløver mindre enn maksimum. Altså rene trinsvar etter beste italienske modell.

Her skal De se hvorledes teknikken virker:

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

1 gr	2 kl
2 ru ¹⁾	3 kl
3 gr ²⁾	4 kl
4 hj ³⁾	4 sp ⁴⁾
4 gr	5 kl ⁵⁾

¹⁾ Benekter edel 4-kortfarge.

²⁾ Viser 3-3 fordeling i spar og hjerter.

³⁾ Klarlegger resten av fordelingen til 3-3-3-4 (med firekortfargen i kløver).

⁴⁾ Overføringsmelding til 4 grand som normalt vil bli sluttmeldingen.

⁵⁾ Makker han riktignok parert ordre og meldt 4 grand, men Øst er så sterk at han fortsetter meldingsforløpet. Dette er dermed en slemminvitt. Hvis makker har bra kløverfarge og ikke minimums åpning, vil han melde lilleslem i kløver. Men her har Vest en ren minimums åpning og da hjelper det ikke at kløverstøtten er i orden. Han må si pass.

Svarhånden har imidlertid også en annen søkemelding enn 3 kløver til disposisjon. Han kan melde 3 ruter, som også er en søkemelding etter de edle farvene. Forskjellen er bare at med meldingen 3 ruter gir svarhånden den opplysning til åpneren at han sitter med fordelingen 5-4-4-0 eller 5-4-3-1. Samtidig forteller meldingen at honnørstyrken ligger i svarhåndens lange farver. Alle videre meldinger er naturlige.

Hopper svarhånden direkte i 4 kløver i første eller annen melderunde, er dette spørsmål etter ess (Gerber).

Ingen hoppmeldinger er overføringsmeldinger.

Svarer makker 2 ruter på grandåpningen, er dette overføring til 2 hjerter. Svaret 2 hjerter er overføring til 2 spar. Men disse meldingene kan eventuelt også være innledningen til overføring til kløver eller ruter. I så fall heter svarhåndens neste melding 2 grand og nå parerer grandåpneren ved å melde ruter eller kløver.

FORDELINGEN 5-5

Har svarhånden 5-5 fordeling blir meldingene tydelig italiensk inspirert. Da melder nemlig svarhånden sine korte farver. Minimumsstyrken er 6 honnørpoeng.

Med 5 spar og 5 hjerter går meldingene:

1 gr 2 ru
2 hj 3 kl

Med 5 spar og 5 ruter går meldingene:

1 gr 2 hj
2 sp 3 kl

Med 5 spar og 5 kløver går meldingene:

1 gr 2 hj
2 sp 3 ru

Med 5 hjerter og 5 ruter går meldingene:

1 gr 2 sp
2 gr 3 kl

Med 5 hjerter og 5 kløver går meldingene:

1 gr 2 ru
2 hj 2 sp

Og med 5 ruter og 5 kløver går meldingene:

1 gr 2 sp
2 gr 3 hj

Men enda er ikke repertoaret med konvensjonelle meldinger uttømt. Etter et hvilket som helst 2-trinssvar fra åpneren i annen melderunde (2 ru, 2 hj, 2 sp) kan svarhånden med 2 grand kreve at åpneren viser sin beste uedle farve.

SVARHÅNDEN HOPPER TIL 3-TREKKSNIVAET

Vi forutsetter altså at meldingene går:

1 gr — 3 i en eller annen farve.

Hoppmeldingene 3 kløver og 3 ruter er *invitasjon til 3 grand*. Det viser at svarhånden har 6—7 honnørpoeng. Hoppmelding til 3 hjerter eller 3 spar er derimot en uhyre meget sterkere melding. Det er nemlig *slemminvitt*. Svarhånden har enten omkring 14 honnørpoeng eller også har han en så god fordeling at det oppveier mangelen på noen poeng. Åpneren bøyer av ved å melde 4 trekk i hoppfarven, men viser interesse for slem ved å si 3 grand. Men denne meldingen viser samtidig at hans trumfstøtte er svak.

MELDINGER ETTER INNBLANDING FRA MOTPARTEN

Vi forutsetter først at det er annen hånd som går inn med en melding etter at det er åpnet med 1 grand. Grandåpnerens makker kan nå melde farve på 2-trinet. Dette er ikke krav. Sier grandåpnerens makker 2 grand, varsler dette om at han sitter med en eller annen langfarve. Dette er naturligvis en kravmelding og åpneren kan bringe på det rene hvor langfarven sitter ved å melde 3 kløver. (Dette 2 grandsvaret må ikke forveksles med svaret 2 grand fra åpnerens makker i de tilfellene hvor mellomhånden har sagt pass. I så fall viser nemlig 2 grandmeldingen at svarhånden sitter med begge de uedle farvene.)

Går derimot grandåpnerens makker inn med en melding på 3-trinet, så er dette krav til utgang. Sier åpnerens makker 3 kløver, er 3 ruter hos grandåpneren en kunstig melding, som enten forteller at han har en edel 4-kortfarve(r) eller også at grandåpneren mangler hold i den eller de av motparten meldte farver.

DEFENSIV GRANDMELDING

Hvis motparten åpner med en farvemelding, betyr 1 grand i forsvar at melderens har 14—17 honnørpoeng. Her finnes ingen konvensjonelle svar — ikke engang Staymans 2 kløver — men hopp-svar på 3-trekksnivået er krav til utgang.

ANDRE VARIANTER

Hvis meldingene går:

Nord	Syd
1 sp	1 gr
2 gr	

så er dette krav til utgang. Men meldingen benekter 4-3-3-3 fordeling. Åpneren har 20 honnørpoeng (unntaksvis 19).

Svarer nå Syd 3 kløver, benekter han 5-kortfarve i hjerter. Sier Syd 3 ruter, viser han 5 eller 6 hjerter. Sier han 3 hjerter, viser han kløverfarve og markerer samtidig at han er kort i de edle farvene. 3 spar fra Syd viser ruterfarve og forteller også at han er kort i de edle farvene. Sier Syd 3 grand, viser han 5-5 fordeling i ruter og kløver. Altså et rent konvensjonelt svarregister som med største nøyaktighet klarlegger fordelingene.

Men la oss gå et skritt videre og følge meldingene under forutsetning av at meldeserien utvikler seg slik:

Nord	Syd
1 sp	1 gr
2 gr	3 kl

3 kløver benekter ikke bare 5-kortsfarve i hjerter, men ber samtidig åpneren vise sin fordeling eksakt.

Hvis Nord svarer 3 ruter viser han

4-4 fordeling i spar og hjerter. Sier Nord 3 hj viser dette 6 (eller 5) spar og 4 hjerter. (Vil Syd ha nøyaktig rede på fordelingen fortsetter han med 3 spar.)

Svarer Nord 3 spar på 3 kløver forteller han om 6-kortfarve i spar og melder han 3 grand etter 3 kløver viser dette eksakt fordelingen 5 spar, 3 hjerter, 3 ruter og 2 kløver.

Nå kan det jo også tenkes at meldeserien utvikler seg slik:

Nord	Syd
1 sp	1 gr
2 gr	3 ru

Dette er også signal til åpneren om å vise fordelingen sin. 3 ruter viser som vi har sett 5 eller 6-kortfarve i hjerter.

Har åpneren minst 2 hjerter, svarer han 3 hjerter. Syd viser på sin side 2 kort i spar med meldingen 3 spar.

Har åpneren 6 spar, singel hjerter og 3-3 fordeling i ruter og kløver heter hans melding 3 spar etter 3 ruter. Og har han 5 spar, singel hjerter, 4 verdiløse ruter og 3 kløver forteller Nord dette med meldingen 3 grand.

Karlgren—Molin bruker sterke 2-åpninger, men med en interessant ny svarskala. Ess regnes for 2 poeng, K D regnes også for 2 poeng, mens K regnes for 1 poeng. Svarhånden bruker ren trinskala: Nærmeste høyere melding viser 0 eller 1 poeng. Hvert høyere trin viser 1 poeng mer. Altså ren italiensk svarskala.

Forsvarsmeldingen 2 grand viser 3 —4 honnørstikk og garanterer 5-5 fordeling i ruter og kløver. Og umiddelbar overmelding i motpartens åpningsfarve viser ekte farve, også hvis det hoppes i denne farven.

Paret bruker videre den amerikanske «responsive double» i visse posisjoner. En interessant variant er følgende: Har de 3 første spillere meldt hver sin farve, så er dobling av fjerde hånd en opplysende dobling — ikke straffedobbling.

Hva kan De om Spillestikk?

Overalt hvor bridgespillere møtes og diskuterer bridge, hører man spillerne snakke om stikk — stikk som de fikk eller kanskje helst stikk som de hadde håpet å få. Men begrepet «stikk» er høyst varierende — fra optimisten som innbiller seg at enhver finesse holder, til pessimisten som lover på at enhver finesse er dømt til å mislykkes. Som så ofte ellers i verden ligger sannheten nærmere den gyldne middelvei. Men hvem kjenner den.....

— Hva kan grunnen være til at våre spillere blir mer og mer usikre i beregningen av spillestikk, sa en av mine bridgevenner for ikke lenge siden.

— Jeg antar, svarte jeg, at grunnen er den at Culbertson glir mer og mer i bakgrunnen. Alle de nyere systemene baserer seg i utpreget grad på poengskalaer. Dermed forsvinner Culbertsons glimrende spillestikkberegning mer og mer ut av billedet.

— Det tror jeg du har rett i, svarte min venn. Men hvorfor slår ikke du, som er bridgeredaktør, et slag for Culbertsons gode, gamle spillestikkberegning?

De ordene «satt». Jeg bestemte meg til å ta inn en fullstendig oversikt over Culbertsons spillestikkberegning, såsnart plassen tillot det.

Det er mange som mener at Culbertsons spillestikkberegning er noe av det fundamentalt beste i hans system. En teoretiker som *Sverre Haagensen* hevder f. eks. som sin absolutte overbevisning, at det er den beste beregningsmåte som hittil eksisterer i trumfkontrakter.

SPILLESTIKKBeregningen kan formuleres i følgende 4 punkter:

1. Beregning av honnørens stikktagende evne (spillestikkverdi).
2. Beregning av langfarvestikk i trumf-farven.
3. Beregning av langfarvestikk i sidefarver.
4. Beregning av stjelestikk.

Punkt 4 — beregning av stjelestikk — foretas aldri av spilleren, fordi det ville medføre en helt feilaktig dobbeltvurdering av hans trumffarve, hvor han allerede har regnet med de langfarvestikk han har sjanse til å få. Spilleren bruker derfor bare de 3 første beregninger. Hans makker derimot bruker alle 4 beregninger. For å fastslå dette viktige poeng ganske kort:

Beregning av stjelestikk finner bare sted på makkers hånd.

1. HONNØRKORTENES SPILLESTIKKVERDI

fremgår av følgende tabell, som bygger på to viktige forutsetninger:

- a) at fordelingen ikke er så vanvittig skjev at de fleste honnørkort blir ofre for stjeling og
- b) at eventuelle manglende honnørkort sitter hos motparten, uten at deres nøyaktige plassering er kjent.

4 spillestikk:
E K D Kn

3½ spillestikk:
E K D 10
E K Kn 10
E D Kn 10

(Finessene gir 50 % sjanse.)

3 spillestikk:
K D Kn 10
E K D
E Kn 10 9

(En honnør forutsettes å sitte i saks.)

2½ spillestikk:

E K Kn
E D Kn

2 spillestikk:

K D Kn
K Kn 10 9
D Kn 10 9
E D 10

(En av finessene forutsettes å holde.)

1½ spillestikk:

E Kn 10
K D 10

1+ spillestikk:

E Kn

1 spillestikk:

E
K D
K Kn x
D Kn 10
Kn 10 9 8

½+ spillestikk:

K Kn
D Kn x

½ spillestikk:

D 10 x
D Kn
Kn 10 x

+ spillestikk:

K
D x
Kn x x

(2 plussverdier utgjør et halvt spillestikk.)

Beregningen må ikke slukes helt rått. Ta en kombinasjon som K x. Den er verd ½ spillestikk sålenge Essets posisjon er ukjent. Men den er verd 1 helt spillestikk hvis makker melder farven. Og den er verd mer enn ½ spillestikk hvis motstanderen foran Dem melder farven. Til gjengjeld er den verd mindre, enn ½ spillestikk hvis motstanderen etter Dem melder farven.

Videre må De aldri glemme at tabellen hviler på forutsetningen om at makker ikke har støttet eller meldt farven. Skjer det, stiger automatisk verdien av alle honnørkombinasjonene. K x stiger som før nevnt til 1 spillestikk og E K D 10 stiger til 4 spillestikk, for å nevne noen eksempler.

BEREGNING AV SPILLESTIKK I LANGE FARVER

Disse langfarvestikk, som de kalles, regnes både i trumffarven og i sidefarver. Beregningen hviler på den selvfølgelige forutsetning at (side)farven ikke er meldt av motparten. Videre bortfaller beregningen hvis makker har åpnet med en forhindringsmelding eller gjennom meldingene vist en utpreget 2-seter. Endelig krever mange at farven ikke må være dårligere enn Kn x x x eller 10 9 x x. Midsem holdt f. eks. på Kn 4 3 2 som minimum for å regne langfarvestikk i en farve på spillerens hånd.

Langfarvestikkene beregnes forskjellig i trumf og i sidefarvene. Og trumffarven beregnes også forskjellig på spillerens og makkers hånd.

LANGFARVESTIKK I TRUMFFARVEN

Sålenge makker ikke har meldt, regner spilleren 1 stikk for hvert kort over 3 i trumffarven.

Eks.: 9 7 5 4 3 2 representerer 3 spillestikk — hvert kort over 3 telles jo som 1 spillestikk.

Forandrer jeg eksemplet til E 7 5 4 3 2

inneholder farven 4 spillestikk — 1 for Esset + 3 for den fjerde, femte og sjette trumfen.

Har vi følgende trumffarve:

E D Kn 4 3 2

får vi 5½ spillestikk — 2½ for honnørkombinasjonen og 3 for lengden.

Tilslutt et ganske interessant tilfelle, som mange nybegynnere bommer på. Hvor mange spillestikk representerer en trumffarve på:

E Kn 10 9 4 3 2

En overfladisk vurdering vil gi til resultat at honnørkombinasjonen etter tabellen er verd 3 spillestikk og lengden (4 kort over 3 i farven) 4 spillestikk. Det skulle gi 7 spillestikk, og det er alle klar over må være et galt resultat. Hvor ligger feilen? De har regnet niere dobbelt. Når vi regner E Kn 10 9 for 3 spillestikk, har vi bare 3 trumf igjen i farven og de kan ikke gi mer enn 3 stikk. Det riktige resultatet er derfor 6 spillestikk på ovennevnte hånd.

SPILLERENS
REVISJON AV TRUMFFARVEN
ETTER AT MAKKER HAR MELDT

Hvis makker støtter farven foretas ingen som helst revisjon. Vi beholder ganske enkelt den beregning vi har foretatt, for nå vet vi at trumffarven er i orden.

Hvis makker ikke støtter farven, (altså uansett hva han ellers finner på å melde) så har vi ikke lenger noen garanti for at trumffarven er i orden. Følgelig må vi sløyfe den spesielt gode beregning vi har brukt i trumffarven, og vurdere spillestikkene i trumffarven på samme måten som i sidefarvene. (Se nedenfor). Eksempel på hvorledes beregningen endres vil komme når vi har sett hvorledes sidefarvenes spillestikk beregnes.

Før vi forlater spillerens vurdering av sine spillestikk, må jeg ta med det tilfelle at motparten åpner og De overveier å avgi en farvemelding. Hvis De er utenfor faresonen, beregner De Deres langfarvestikk akkurat som åpneren gjør det. De bruker altså den gode beregningen for Deres egen trumffarve. Men — er De i faresonen, må De være forsiktigere. Da — og kun da — regner De av sikkerhetshensyn spillestikkene i trumffarven på samme måten som i sidefarvene! Det er en god sikkerhetsregel som det ofte syndes mot.

LANGFARVESTIKK I SIDEFARVER

La meg straks slå fast en absolutt forutsetning. Selve grunnlaget for å kunne regne langfarvestikk i sidefarver er at spilleren sitter med en tilstrekkelig solid trumf. Har nemlig motparten overvekten i trumffarven, forsvinner alle våre deilige langfarvestikk ut i det blå.

Men når først denne forutsetning er gjort helt klar, går vi like løs på beregningen av langfarvestikk i sidefarvene. Akkurat som i trumffarven, teller hvert kort over 3 i hver sidefarve. Det er bare verdien som er litt annerledes enn i trumffarven.

Det fjerde kortet i sidefarve teller: 1/2 spillestikk.

Det femte kortet i sidefarve teller: 1/2 spillestikk.

Det sjette kortet i sidefarve teller: 1 spillestikk.

Det syvende kortet i sidefarve teller: 2 spillestikk.

Det vil altså si at:

En 4-korts sidefarve er verd 1/2 spillestikk
» 5- » » » 1 »
» 6- » » » 2 »
» 7- » » » 4 »

Det er kanskje lettere å huske tabellen hvis De legger merke til at verdien fordobles for hvert trin oppover. (1/2 — 1 — 2 — 4).

Spillestikkberegningen må imidlertid ikke brukes rent skjematisk, men kombinert med sunn fornuft. Ta som eksempel D Kn 10 9 8. Rent skjematisk ville en slik farve som sidefarve beregnes på følgende måte: 1 spillestikk for D Kn 10 + 1/2 spillestikk for det fjerde og 1/2 spillestikk for det femte kortet i farven. Totalt 2 spillestikk. Her må De selvsagt bruke hodet. En slik kombinasjon er jo verd 3 spillestikk. Vil De ha en regel for det, skal De få det: Føyer man et kort til en honnørsekvens øker sekvensen med 1 spillestikk.

La oss ta et eksempel til: De har en sidefarve på K 4 3 2. Spillestikkberegningen er grei. Vi regner 1/2 spillestikk for Kongen og 1/2 spillestikk for det fjerde kortet i farven. Men sammenlign denne farven med K 10 9 2. Ingen bridge-spiller vil være i ringeste tvil om at den siste farven gir vesentlig bedre stikkmuligheter. Her må det være utvilsomt riktig å trekke parallellen til K Kn 2 som er verd 1 spillestikk. Tieren og nieren er jevn gode med Knekten. Derfor er alle enige om å verdsette K 10 9 2 til 1 1/2 spillestikk — 1 for honnørkombinasjonen og 1/2 for lengden i farven.

Nå skal vi ta noen eksempler på hvorledes disse spillestikkberegningene virker:

♠ K D 6 4 3
♥ —
♦ 9 6 3 2
♣ E K 5 4

Som åpner med spar som trumf har De 3 spillestikk i spar (1 for honnørkombinasjonen og 2 for lengden i trumf). I hjertes har De ingenting (for åpneren regner aldri stjelestikk). I ruter har De heller ingen ting (for farven er for svak til å beregne spillestikk i)

og i kløver har De 2 1/2 (2 for honnører og 1/2 for det fjerde kortet i sidefarve).

♠ D Kn 6 5
♥ K 6 5
♦ E K Kn 5
♣ 3 2

Med spar som trumf har De 1 1/2 + spillestikk i spar (1/2 + for kombinasjonen D Kn 6 og 1 for det fjerde kortet i trumffarven). I hjertes har De 1/2 spillestikk for Kongen. I ruter har De 3 spillestikk (2 1/2 for honnørkombinasjonen og 1/2 for det fjerde kortet i sidefarve).

♠ K Kn 6 5 3
♥ E Kn 10 4
♦ E D Kn 10
♣ —

Med spar som trumf har De 3 spillestikk i spar (1 for kombinasjonen K Kn 6 og 2 fordi De har en 5-korts trumffarve). I hjertes har De 2 spillestikk (1 1/2 for kombinasjonen E Kn 10 og 1/2 for det fjerde kortet i farven). I ruter har De 3 1/2 spillestikk for honnørkombinasjonen. I kløver har De ingenting (for åpneren regner aldri stjelestikk — det gjentas nå for siste gang).

MAKKERS
SPILLESTIKKBeregning

Hvis makker melder en ny farve, beregner han sine spillestikk etter nøyaktig samme regler som åpneren.

Vil makker derimot støtte åpnerens farve, beregner han sin hånd på følgende måte:

1. Trumffarven er gjenstand for en helt annen vurdering,
2. Han regner dessuten sine stjelestikk Men:
3. Honnørkombinasjonene og langfarvestikkene i sidefarvene regner han på samme måten som åpneren.

MAKKERS VURDERING
AV TRUMFFARVEN

La oss anta at åpneren sitter med E K 6 4 2 i trumf. Hva skjer hvis makker har 9 7 3 i trumf? Sitter motpartens trumf gunstigst mulig fordelt (3-2) må spilleren avgi et trumf. Sitter motpartens trumf mest mulig ugunstig (5-0) kan spilleren risikere å miste 3 trumf. Sitter makker med 9 7 3 i trumf, er det mest gunstigst mulig fordelt (3-2) må spilleren avgi et trumf. Sitter motpartens trumf mest mulig ugunstig (5-0) kan spilleren risikere å miste 3 trumf.

La oss deretter anta at åpneren har

nøyaktig den samme trumffarven (E K 6 4 2) men at makker dennegangen har 5 små trumf (9 8 7 5 3). Med best mulig fordeling av motpartens trumf (2-1) finnes det ikke trumftaper. Med ugunstigst mulig fordeling (D Kn 10 på samme hånd) er det bare 1 trumftaper i kortene.

Lengden i trumf på makkers hånd er derfor en viktig faktor — ikke bare i kraft av de stikk (eventuelt stjelestikk) de tar, men like meget derigjennom at en lang trumffarve hos makker automatisk svekker motpartens trumfstyrke tilsvarende sterkt. Videre er det helt klart at de verdifulleste honnørkort meldereren kan få hos sin makker er trumfhonnører. De «tømmer» jo fast trumffarven hans — uten hvilken han ikke kan gjøre seg håp om å vinne sin kontrakt. Som nevnt i innledningen er jo en solid trumffarve selve forutsetningen for beregning av spillestikk i sidefarvene.

Makkers trumf har en dobbelt verdi for meldereren: Både som «støttekort» og som stikkvinnere ved stjeling. Det er disse to hensyn som ligger til grunn for Culbertsons nedenstående 2 tabeller:

TRUMFLENGDEN HOS MAKKER

vurderes slik:	
1, 2 eller 3 kort:	0 spillestikk
4	» 1/2 »
5	» 1 »
6	» 2 »

Minner ikke denne tabellen Dem om noe De nettopp har lest? Jo, ganske riktig: Det er den samme tabellen som åpneren brukte for sine sidefarver. Regelen er altså krystallklar: Makker vurderer sin lengde i trumf på nøyaktig samme måten som åpneren vurderer lengden i sine sidefarver.

TRUMFHONNØRENE PÅ MAKKERS
HAND

vokser i verdi:	
K	regnes for 1 spillestikk
D Kn.	» » 1 »
D	» » 1/2 »
Kn 10	» » 1/2 »

Hertil kommer at hvis åpneren gjentar sin farve, regner makker D for 1 spillestikk.

Etter nå å ha behandlet støttever-

dien» av makkers trumf, skal vi gå over til å se på

STJELEVERDIEN AV MAKKERS TRUMF

Det er ganske klart at jo kortere trumffarve makker har, desto lettere vil det være for motstanderne å redusere stjeleverdiene ved å spille trumf så ofte de kan. Makkers stjeleverdier er derfor avhengig av hvor lang trumf han sitter med. På dette grunnlag stiller Culbertson opp følgende tabell:

Stjeleverdi hos makker	
Med 3 trumf:	Med minst 4 trumf:
Renons	
2 stjelestikk	3 stjelestikk
Doubleton	
1 »	2 »
Singelton	
1/2 »	1 »

Tabellen er lett å huske hvis man lærer sig at den alltid faller i trin: 3—2—1—1/2 (med 3 trumf) og 4—3—2—1 (med minst 4 trumf).

Unntagelsesvis kan De regne stjelestikk med bare 2 trumf. Det inntreffer hvis De er renons i en farve, ellers aldri.

Videre må De bare regne stjelestikk i Deres korteste farve.

La oss nå se på noen eksempler: Åpneren har meldt 1 spar. Som makker har De:

- ♣ 87532
- ♥ KD1052
- ♦ 5
- ♠ 72

I spar har De 1 spillestikk for trumflengden. (Den regnes jo etter sidefarvetabellen). I hjerter har De 2 1/2 spillestikk for fjerde og 1/2 for femte kort i sidefarve). I ruter har De 2 stjelestikk (se tabellen for minst 4 trumf og singelton) mens De ikke har noen stjelestikk i kløver, fordi De bare har lov til å regne stjelestikk i Deres korteste farve. I sparkontrakt er Deres hånd verd 5 1/2 spillestikk.

Vi tar så opp våre tidligere eksempler til fornyet behandling. De har:

- ♣ KD643
- ♥ —
- ♦ 9632
- ♠ EK54

La oss forutsette at Deres makker svarer 2 kløver på Deres sparåpning.

Nå må De omvurdere Deres hånd, husker De — for makker har jo ikke støttet Deres farve. Spar beregnes nå etter sidefarvetabellen. Det resulterer i 2 spillestikk (1 for honnørkombinasjonen og 1 for 5-korts sidefarve). Hjerterrenonsen representerer 3 stjelestikk (fordi De har 4 kortstøtte i kløver). Ruter regnes som sidefarve med 1/2 spillestikk (på makkers hånd kreves ikke minst Kn x x x — merk det). Og kløver gir 2 1/2 spillestikk (2 for honnørkombinasjonen og 1/2 for fjerde trumf — den regnes jo etter sidefarvetabellen). I kløverkontrakt vokser Deres hånd til hele 8 spillestikk.

Vi tar så opp igjen neste hånd:

- ♣ DKn65
- ♥ K65
- ♦ EKKn5
- ♠ 32

I sparkontrakt regnet vi ut at hånden representerte 5 spillestikk. Hvis makker støtter sparfarven, beholder hånden sin verdi. Den hovedregelen husker vi.

Men hva skjer hvis makker svarer 2 hjerter?

Nå blir De støttehånd og må foreta omvurdering. La oss først se på hånden verdi i fortsatt sparkontrakt. Vi har ikke lenger lov til å regne med den gunstige trumfverdien for fjerde spar — på grunn av makkers manglende støtte tvinges vi jo over til å regne sparfarven som sidefarve. Det vil i all enkelhet si at vi mister 1/2 spillestikk, idet fjerde spar reduseres fra 1 til 1/2 spillestikk. Så skjematisk vil jeg dog ikke råde Dem til å regne, for hjerterkongen stiger jo i verdi når makker melder denne farven. La oss derfor stort sett være enige om at hånden iallfall ikke stiger i verdi så lenge vi tenker oss at spillet skal gå i spar.

Men hva er hånden verd i hjerterkontrakt?

Deres omvurdering gir følgende resultat:

I spar får De 1 spillestikk (1/2 for D Kn og 1/2 for fjerde kort i sidefarve). I hjerter får De 1 spillestikk (for Kongen i makkers trumffarve vokser fra 1/2 til 1 spillestikk). I ruter har De 3 spillestikk som før, og endelig har De 1/2 spillestikk i kløver (med 3 trumf gir doubleton 1/2 stjelestikk). Hånden

vokser altså til 5 1/2 spillestikk i hjerterkontrakt — og at Deres hånd er mer verd i makkers hjerterkontrakt enn i egen sparkontrakt er jo noe alle ser.

La oss tilslutt anta at det er Deres makker som åpner med 1 spar og at De fremdeles sitter med den samme hånden. Hvor meget er den nå verd?

I spar: 1 1/2 spillestikk (DKn i trumf vokser til 1 spillestikk og 1/2 for fjerde trumf).

I hjerter: 1/2 spillestikk (for Kx). I ruter: 3 spillestikk (2 1/2 for honnør + 1/2 for lengden).

I kløver 1 spillestikk (med 4 trumf er en doubleton verd 1 stjelestikk).

Hånden er altså verd 6 spillestikk, som støttehånd til makkers sparkontrakt.

Jeg har med vilje brukt de samme eksemplene for å illustrere hvorledes beregningen av spillestikk skifter i de forskjellige meldeposisjoner.

Ganske mye å huske på — særlig når man for første gang leser alle disse beregningene. Men de er ytterst logiske og fremforalt nyttige. Derfor er det umaken verd å sette seg inn i spillestikkberegningen — og det er faktisk lettere enn De fra først av tror.



ARNE HAUGEN

BILVERKSTED

Urteгатen 39 — Telefon 68 12 95

Alt i bilreparasjoner

Gullsmed H. A. Neerbye

ALT I GULLSMEDVARER

Godt utvalg i bridgepremier

Torggt. 2 - Oslo - Telefon 33 32 35

(Forts. fra side 2.)

Resultater:

Stavanger—Sinsen	65—31
ABC—Forcingkl. I	50—35
Doubleton—Narvik	57—31
Skien—Forcingkl. II	38—33

Runde 6:

Sinsen tok ledelsen 28—8 over Skien, med sin vane tro kom Skiens-spillerne sterkt i annen runde og tapte kampen med bare 8 poeng. ABC slo Stavanger i en gnistrende og morsom kamp og dermed var stillingen i teten meget jevn: ABC på lederplass med 10 poeng på bedre score enn Skien som hadde samme poengantall. Sinsen 9 poeng. De øvrige lag uplasserte.

Resultater:

Forcingkl. I—Narvik	72—29
ABC—Stavanger	57—29
Sinsen—Skien	33—25
Forcingkl. II—Doubleton	41—38

Runde 7:

Kampen mellom ABC og Skien ville bli helt avgjørende for mesterskapet. Andresen—Brekke hadde en runde hvor nesten alt lyktes og Skiens-spillerne var på det rene med at motstanderne ledet selv før sammenlikningen tok til. ABC hadde tatt ledelsen med 29—16 og de fleste anså mesterskapet for avgjort. Med sin vane tro kom Skiens-spillerne enda en gang så sterkt igjen i annen halvrunde at de snudde kampen og fikk uavgjort — dvs. Skien manglet bare 3 fattige poeng på seier og dermed mesterskapet. ABC-spillerne var de første til å anerkjenne Skiens kampånd og styrke og det er ingen forkleinelse for mine klubbkamerater å slå fast at det var Skien som var mesterskapets «dark horse».

Resultater:

Skien—ABC	41—39
Stavanger—Narvik	89—16
Forcingkl. I og Doubleton	56—28
Forcingkl. II—Sinsen	46—33