

Norsk

Pris kr. 1,75

Hefte 5 - 1960

# BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



*Sommer  
nummer*

I dette nr. bl.a.

*Siden sist*



*Glimt fra Turin*



*Jensen—Worsoe ble pærmestre*



*Spilleprover*



*Bedre meldinger*



*Ekspertklubben*

Red:

# SIDEN SIST

Med jevne mellomrom dukker det opp nye meldesystemer og konvensjoner som skal være alle andre overlegne, og det heter at nå er endelig Columbi egg funnet, nå er systemet for vår moderne tid kommet, nå skal man endelig få melde de fleste hender på en presis og effektiv måte, og så videre i det uendelige. Men dessverre, i svært mange tilfelle blir det etter få år ganske stille om dette nye.

Jeg husker i farten en nordmann som omkring 1930 mente han hadde funnet et system som slo alle andre av marken. Men det var dessverre fundamentalfeil, det ble ikke tatt hensyn til tilpasningsstyrke, og dermed var det slutt. Her er et eksempel:

♠ D kn 10 9 8 7  
 ♥ D kn 10 9  
 ♦ 5 4  
 ♣ 4

	N	
V		Ø
	S	

♠ 5 4  
 ♥ 4  
 ♦ D kn 10 9 8 7  
 ♣ D kn 10 9

Nord har seks spillestikk, og det har Syd også. Summen av seks og seks er tolv, altså skal en lilleslem meldes. Men det går jo ikke riktig bra, som man vil se.

Selvfølgelig er dette eksemplet grotesk, det vil aldri gå så galt med noen av de moderne systemene eller konvensjonene. Men det er likevel noe betegnende ved det. Bridgens natur er så innviklet og komplisert, eller skal vi kanskje si fremdeles så ukjent for oss, til tross for over 30 års iherdig forskning over hele verden, at man først etter lang erfaring i praksis finner ut hva et system eller en konvensjon dner til. Fordelene finner man som regel fort, men svakhetene dukker først opp på et senere tidspunkt, slik som vår venn nordmannen som trodde han hadde funnet verdens beste system.

Derfor er en viss konservatisme på sin plass når det gjelder noe nytt. Goren så en gang temmelig treffende at det er med konvensjoner som med sko. De nye klemmer både her og der, og de passer best når de er gått til. Dette er så sant som det er sagt, og derfor er det en god ide hvis De vil la andre foreta inn prøvingen av det nye for Dem. Stadig vekk dukker det opp nyheter, og de ser kanskje meget gode ut ved første øyeblikk. Mitt råd i dag er imidlertid at De likevel ikke prøver det med en gang. Det kan gi kostbare spill en lang stund før De oppdager at noe er galt.

Det vil alltid være en rekke spillere som hopper på alt nytt. La dem få lov til det, la Deres konkurrenter være prøvekluter og få lov til å finne ut svakhetene ved smertelig erfaring. Er de etter to—tre år fremdeles like ivrige etter å prate om konvensjonen sin, kan det være på tide å ta en titt på den.

En venn av meg, som ble aktiv bridge-spiller en god stund etter krigen, er av den typen at han alltid skal søke etter noe nytt. Så en dag fikk han tak i en bok om meldingene fra 1939, og fikk lese den tids erfaringer som vi kunne bli blendet av den gangen, men som senere erfaringer viste var uheldige. Og min venn falt for argumentene. Han hadde ikke kjennskap til det som var skjedd i mellomtiden, og skulle straks begynne med Herbert, Sheinvolds varianter i spørremeldingene, den hypersterke granden Culbertson lanserte den gangen, de dobbelttydige tremeldingene og så videre. Det tok meg faktisk mange timer for å prate ham vekk fra disse ideene igjen, for å forklare ham om de uheldige erfaringene vi hadde hatt etter at denne boken var skrevet.

Jeg kunne nevne hundrevis av systemer og konvensjoner av denne typen. Amerikanske systemer som Vanderbilt, The Four

Fortsatt side 9



# NORSK BRIDGEMAGASIN

ORGAN FOR NORSK BRIDGEFORBUND

Nr. 5

Juli 1960

31. årgang

Utgitt av A. M. Hanches Forlag, Kongens gt. 4, Oslo. Tlf. 41 21 81 - Abonnement: Kr. 15,00 pr. år.  
Redaktør Roif Bøe, Gauterød, Tønsberg. Tlf. Tønsberg 24259. Lessalg kr. 1,75 pr. nummer.

## Glimt fra Turin

Den første bridgeolympiaden ble som kjent arrangert i Turin i april—mai, med tredve deltagere i den åpne klassen og tolv i dameklassen. Norge var som kjent ikke med fordi tidspunktet kolliderte med det norske mesterskapet.

Dameklassen ble overraskende vunnet av UAR. De fleste ante vel knapt hva UAR betydde da telegrammene fra olympiaden begynte å strømme inn, inntil et eller annet telegrambyrå forbarmet seg og ga beskjed om at det sto for *United Arabican Republic*, det vil si Egypt og Syria. De engelske damene ledet leage, men i den avgjørende kampen tapte de med 7 poeng mot UAR.

I den åpne klassen startet man med kvalifisering i tre puljer a 10 lag, hvorav to lag fra hver gikk til finalen. De tre store i europeisk bridge, Italia, Frankrike og England, hadde ingen vanskeligheter med å vinne hver sin pulje, og tre amerikanske lag la beslag på annenplassene. (De forskjellige land fikk lov til å stille lag etter antallet av medlemmer, slik at USA fikk lov til å stille fire lag. Sverige, som har over 25 000 medlemmer, fikk lov til å stille to lag, og så videre).

Allerede de innledende rundene røpet at amerikanerne ikke sto på høyden med de europeiske topplagene, og finalen bekreftet dette faktum. Riktignok havnet Italia til alles overraskelse på jumboplassen ifinalen, men det var de to andre europeiske lagene som kjempet om titelen. England vant de første tolv kampene sine, men den trettende ble tapt og den fjortende og siste ble bare uavgjort i overkant, og dermed ble laget forbigått av Frankrike med ett poengs overvekt.

Beregningsmåten inneholdt noe nytt. Det var samme margin for uavgjort kamp som vi er vant til, men for vunnet kamp ble det gitt 4 sluttpoeng og ikke 2 som vanlig. For uavgjort i overkant ble det gitt 3 sluttpoeng, for nøyaktig uavgjort 2 sluttpoeng og for uavgjort i underkant ble det gitt 1 sluttpoeng. Dette ser ut til å være en meget god ide. Marginen for uavgjort i en kamp på 32 spill er jo faktisk hele 8 poeng, idet De kan ha 4 mer og 4 mindre enn motstanderne. Innen disse 8 poengene kan nå resultatet svinge fra 3—1 til 1—3 i sluttpoeng, mens en større overvekt gir 4—0.

Jeg nevnte at det viste seg at de amerikanske lagene ikke var på høyde med de europeiske topplagene, og det ser ut til at det er meldingene som har skylden. Ikke slik å forstå at det er noe europeisk meldesystem som er desidert best, italienerne har jo minst to systemer, og både engelskmennene og franskmennene har systemer som avviker meget. Men det er noe tafatt og uforståelig, kanskje udisiplinert over de amerikanske meldingene. Systemet, et slags modifisert Culbertson, kan være bra nok,

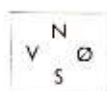


WHITE  
HORSE  
WHISKY

men det er på mange punkter drevet ut i det rent ekstreme.

Se for eksempel på dette spillet, som er hentet fra kampen mellom Englands og USA's damer:

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



♠ E K D kn 9 4  
♥ D 9 5 3  
♦ —  
♣ kn 6 2

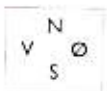
Syd åpnet ved begge bord med en spar, men derved var det også slutt på likheten. Den engelske Nord krevet med tre kløver, hvoretter Syd meldte fire spar for å markere at fargen var gående. Siden fikk selvfølgelig Nord store ambisjoner, og det var ingen vanskeligheter med å havne i syv spar, som lett ble vunnet.

Den amerikanske Nord meldte derimot to kløver, og det er helt i overensstemmelse med US standard. Det kreves mer enn 18 honnørpoeng for å hoppmelde når man ikke har trumf støtte. At Nord må jumpe nesten ut av landskapet neste gangen for å ta igjen det forsømte, ser det ut til at amerikanerne ikke er klar over.

Her er et lignende eksempel, hentet fra kampen mellom England og et amerikansk lag i den åpne klassen:

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

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



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

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

Engelskmennene meldte som Nord—Syd slik:

Syd (Schapiro)	Nord (Reese)
1 ♦	2 ♥
3 ♣	3 gr.
4 gr.	5 ♦
6 ♦	pass

Engelskmennene bruker Culbertsons fire—fem grand, men her hvor ingen farge er avtalt, er fire grand en naturlig melding. Fem ruter viser derfor støtte, og Schapiro går frivillig i seks i en trumfarge som er fordelt 4—3. Makkers hoppmelding i første runde viser at han må ha en god del styrke.

Med en annen fordeling i spar kunne utspill i denne fargen kanskje ha skaffet bekymringer, men som fargen sitter, er den ufarlig. Slemmen er hjemme ved ganske enkelt å stjele en kløver, og kaste en spar på bordets hjerterkonge. Trumffargen sitter svært pent, men det gjør ikke noe om den sitter 4—2.

Amerikanerne var aldri i nærheten av noen slem:

Syd (Silidor)	Nord (Rapee)
1 ♦	1 ♥
2 ♣	2 ♠
3 ♣	3 ♦
3 ♥	3 gr.

Amerikanerne er selvsagt svært opptatt av dette med de svake meldingene, og sjefsredaktøren i Bridge World, Alphonse Moyses jr., skriver blant annet:

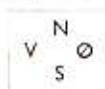
Det er uten videre klart at forkjemperne for kunstige meldinger her i landet ikke vil godta dette (at de amerikanske meldesystemene er for svake). Ingen ting i verden kan overbevise forkjemperne for et kunstig system. Men for alle andre er lekken klar. Det vil ikke være nødvendig å sammenligne med de rent kunstige europeiske systemene; heldigvis eller uheldigvis, etter som man tar det, er det fullstendig nok å sammenligne bare det britiske laget som møtte våre vinnere av Vanderbilt-turneringen (Crawford, Stone, Becker, Rapee, Kay og Silidor). I løpet av 100 spill, fordelt med 40 i den innledende runden og 60 i finalen, vant engelskmennene over dette laget med 111 matchpoengs overvekt! Det ligger merke til at dette er et britisk lag som lever nær opp til, og som er meget nær opp til, den realen som våre kunstige meldere så hånlig kaller: «Meld-som-du-vil-skolen». Det er ment ironisk av våre kunstige meldere, hvis avgjørelser kan diskuteres, men hvis galde er helt perfekt. Jeg tror ikke disse herrer vil la seg overraske, men det vil overraske andre å notere seg at dette britiske laget, som brukte kanskje femteparten så mange nøkkelmeldinger som vi gjorde, og for øvrig overlatt til individuell bedømmelse i situasjoner hvor de amerikanske spillerne ble løst fast i vanskelige avgjørelser, vant alle sine ni kamper i den innledende runden og fortsatte med å vinne de tre første kampene i finalen.»



Moyse nevner også den franske innsatsen, men konkluderer med at det av mange grunner er mer naturlig å sammenligne deres egen innsats med engelskmennenes uten å blande andre lag inn.

Italienerne var ikke helt i slag i finalen. De innledende rundene gikk som de skulle, men i finalen var det tamt. Her er et spill hvor laget tapte stort mot England:

♠ 9 7 6 3  
♥ K  
♦ E K 7 3  
♣ E D 7 5



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

Dette var det første spillet i finalen mellom England og Italia. Italienerne stanset i seks spar, som naturligvis ikke bød på problemer, mens engelskmennene kom helt opp i syv spar. Kløver kom ut, og det var jo ikke det heldigste, men Schapiro ga ikke opp. Han stakk med esset, innkasserte hjerterkongen og trakk trumf. Deretter kom esset og damen i hjerter, to kløver forsvant på bordet, og da samtidig knekten og tieren i hjerter var forsvunnet hos motparten, var det bare å fortsette med hjerter ni og kaste bordets siste kløver. Heldig sits i hjerter, men spillet byr jo på andre sjanser også. Kløverfinessen og muligheter for skvis i kløver og ruter.

Men italienerne hadde sine pluss-spill også:

♠ —  
♥ kn 5  
♦ E 8 5 4  
♣ K D kn 10 8 6 2

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

	N	
V		Ø
	S	

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

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

Det italienske Øst—Vestparet kom i fire spar, slik:

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

Vests sparmelding er en slags kunstig halvpositiv melding, som ikke gir løfte om noen sparstøtte. Som vanlig kommer de lengste italienske fargene mot slutten av meldingene, derfor åpnet Øst med en spar.

Hvis Nord hadde åpnet i hjerter, kunne det kanskje blitt en del problemer, men valgte kløver, som jo ikke er noe å si på, og dermed er det ingen problemer i det hele tatt.

Hvor italienerne satt Nord—Syd ble det meldt:

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

Hjerter eller kløver ut kan bete (med kløver ut blir det ikke nok trumf på bordet til stjeling). Men uheldigvis for Øst valgte han å spille ruterdamen, og dermed var det skjedd. Nord tok esset, stjal en ruter, kaster en hjerter på spareset, stjal seg hjem to ganger på spar og stjal begge de siste ruter taperne, og overlot edelmodig motstanderne to stikk til slutt.

Til slutt gjengir vi et motspill av Reese og Schapiro, som ble betegnet som det peneste motspillet under hele olympiaden:

♠ K 9 8 5  
♥ kn 10 8  
♦ kn 7 5  
♣ kn 10 5

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

	N	
V		Ø
	S	

♠ D 10 4 2  
♥ 7 6 2  
♦ 10 8 4  
♣ 9 8 4

♠ E 6  
♥ E K D 5  
♦ K 9 6 2  
♣ E 6 2

Amerikanerne Stayman (Syd) og Rubinow meldte seg fram til tre grand slik:

Syd	Nord
2 ♣	2 ♦
2 gr.	3 gr.

Reese begynte med hjerter fire. Normalt foretrekker engelskmennene toppen fra tre små, men Reese mente vel at nieren var et for verdifullt kort. Stayman tok stikket på egen hånd og fortsatte med en ruter til knekten. Da den holdt, fortsatte han med

## Jensen—Worsøe ble parlestre

Parmesterskapsfinalen ga som resultat at Trondheimsparet Jensen — Worsøe ble mestre, hardt presset av stavangerne Høie — Strøm, fjorårsmestrene som også ble nr. 2 i forfjor. Allerede etter første omgang på 40 spill kom mestrene i teten, men etter annen omgang, som var på 36 spill, seilte Høie — Strøm forbi. I tredje omgang var det imidlertid Jensen — Worsøes tur igjen, de overtok nå ledelsen for godt. Resultatlisten ble:

De beste i de forskjellige omgangene ble:

### 1. omgang (40 spill)

1. Jensen — Worsøe, 1566. 2. Høie — Strøm, 1527. 3. Christiansen — Nielsen 1453. 4. Aune — Holtan, 1445. 5. Hansen — Tenvik, 1419.

### 2. omgang (34 spill)

1. Mjåland — Sivertsen, 1320. 2. Aslak-sen — Stang Wolff, 1269. 3. Hansen — Tenvik, 1260. 4. Høie — Strøm, 150. 5. Kristiansen — Larsen, 1227.

### 3. omgang (36 spill)

1. Juszt — Krosshavn, 1434. 2. Jensen — Worsøe, 1384. 3. Andersen — Nielsen, 1322. 4. Kvam — Kvam, 1318. 5. Grande — Voll, 1306.

### 4. omgang (16 spill)

1. Opstad — Skjelle, 704. 2. Juszt — Krosshavn, 652. 3. Allgot — Allgot, 638. 4. Gjerulff — Ivarson, 611. 5. Christiansen — Nielsen, 602.

en ruter til, og nå kom tieren fra Schapiro. Dette forledet Stayman til å tro at Reese satt med resten av ruterne, altså en saks selv etter at han hadde fått for esset. Engelskmennene fornektet seg ikke, slike små bløffvarianter scoret de stort på allerede første gangen vi så dem etter krigen, i København i 1948. Nå fortsatte Reese med spar knekt (liten spar ville være dårlig, fordi det kan gi meldereren tre stikk i fargen). Stayman stakk på egen hånd, og fortsatte med en spar til, som han knep på bordet i håp om at Reese hadde enten damen eller tieren ved siden. Schapiro kom inn på tieren og fortsatte med kløver, som fikk løpe til damen hos Reese. Det kom mer hjerter, og bordet var inne. Sparkongen måtte nå innkasseres, og Stayman sto over for valget mellom å kaste av i kløver eller ruter. Siden han fremdeles innbilte seg at Reese hadde resten av ruterne, valgte han å kaste ruter og tok kløverfinessen, og dermed var beten et faktum.

Presisjonsmøtspill fra først til sist, krydret med en del overraskelser for den stak-kars meldereren, som jo fra begynnelsen av la spillet så riktig an, og som faktisk har ni stikk rett inn hvis han ikke blir peilet vekk fra ruterfargen.

Det er nevnt lite om franskmennene i denne artikkelen, til tross for at de faktisk vant turneringen. Men det får vi komme tilbake til senere, det er amerikanske og engelske tidsskrifter som er de foreløpige kildene, og dette er det mest interessante av det de har å berette. Det skal bli interessant å se hva amerikanerne trekker av lærdommer av dette, de har vel nå tapt noe slikt som seks verdensmesterskap på rad, pluss en europeisk dobbeltseier i denne olympiaden, og begynner kanskje å ta europeiske meldinger mer alvorlig.

Det er for øvrig verdt å notere seg at de naturlige meldingene feiret en renessanse denne gangen, i en rekke år har vi jo måttet notere de kunstige italienske meldingenes seiersgang. På vinnerlaget spilte det ene paret — Chestem og Bacherich — et utpreget kunstig system, mens de to andre parene mekte naturlig. Og de engelske annenpremievinnerne spilte alle seks et naturlig system, slik at det var fem naturlige og ett kunstig par på de to beste lagene. Det viser at det kanskje er litt for tidlig å påstå at man er nødt til å bruke kunstige systemer.





Vinnerparet spilte en ganske enkel Culbertson uten vanskelige tilleggskonvensjoner av noen art. Det var første året de spiller sammen, og derfor kan man jo forstå at det ble et par misforståelser i blant, men på sitt beste leverte paret en meget god bridge.

Høie — Strom har nok vært vårt jevneste par i parmesterskapet de siste årene. Vinner i fjor og nummer 2 både i år og i forfjor er en prestasjon som er all ære verdt.

Stang Wolff — Aslaksen var en stadig trusel for lederparene, og spilte hele tiden jevnt, uten noen runde hvor de var helt utenfor. Paret lyktes ikke helt, selv om det hele tiden holdt seg godt oppe.

For øvrig er det påfallende å legge merke til hvor svakt osloparene plaserte seg. Det er ikke mange årene siden hovedstaden fullstendig dominerte mesterskapene våre, men i de siste årene har det vært flere tegn på at provinsen har seilt opp. Ingen ting er mer gledelig enn det, vi trenger hard konkurranse fra hele landet hvis vi vil høyne nivået i norsk bridge.

Arrangementet var som vanlig første-klasses. Forbundets turneringsledelse kan dette med å avvikle større arrangements, og hvis vi sier at årets turnering var fullt på høyde med de tidligere, gir det et godt uttrykk for det som skjedde.

Skal vi så se på et par spill? Vi begynner med dette:

♠ 7 4		♠ E 10 9 8 3 2
♥ D 9 8 5		♥ 1
♦ K D kn 3 2		♦ 10 8 5
♣ 10 6		♣ D 9 4
♠ —	N	
♥ E kn 10 6 4 2	V	♠ K D kn 6 5
♦ 9 6	S	♥ K 7
♣ K kn 8 7 3		♦ E 7 4
		♣ E 5 2

Høie — Strom hentet seg her en kraftig bunn, idet de som Nord—Syd doblet Øst i fire kløver, og ikke kunne nekte ham ti stikk. Det ser ut til å være litt i underkant. Ruterkongen er et naturlig utspill, og hvis nå Syd gir styrkekast og sørger for å være inne på esset andre gangen, og etterpå tar kløveresset og en kløver til, bør det minst bli en bet. Men det er fort gjort å gi mot-

standerne kontrakten ved å spille to ganger kløver før ruterstikkene er hentet. Da forsvinner en rutertaper på sparesset.

Et annet par ble doblet i fem kløver, og var ikke fullt så heldig. På en eller annen måte ble det hele fem betet av det. Vi tør ikke si hvordan det gikk til, vi har bare de offisielle tallene å holde oss til.

Flere par havnet i tre grand i Nord—Syds retning, og her er som De ser utspillet helt avgjørende. Velger Vest å starte med kløver, kan kontrakten aldri vinnes. Men kommer hjerter ut, er ti stikk til å legge opp.

Alle turneringsledere kjenner situasjonen hvor spillerne kommer og protesterer mot resultatet av et spill fordi det rett og slett «ikke går an». Noe slikt forekom blant annet i dette spillet:

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

Øst ga og Nord—Syd var i sonen.

Ved en rekke bord meldte Syd tre grand, og det var også noen som fikk kontrakten. Men elleve stikk forekom bare ved ett bord, og det er her man faktisk begynner

## TURNERINGSLEDERBOKEN

kr. 15,00

og  
Internasjonale Lover  
for  
Duplikat Kontraktbridge

kr. 2,75

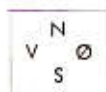
Utgitt av  
**Norsk Bridgeforbund**  
Fåes kjøpt i  
**Norsk Bridgemagasin**  
Kongensgt. 4, Oslo

# SPILLEPRØVER

*Dette er spilleprøver av en slik art at en rutinert spiller klarer dem ved bridgebordet. Gjør et forsøk på å klare dem selv for De leser våre kommentar, som De vil finne på side 16.*

I

♠ 10 6 2  
♥ 8 6 3  
♦ E kn 10 3  
♣ K 8 4



♠ E K 3  
♥ E 10  
♦ D 9 5  
♣ E kn 9 5 3

Syd spiller tre grand etter følgende meldeserie:

å stusse. Hånden bør normalt gi syv stikk, men vi kan til nød forstå dem som har gitt motstanderne ni — det hender så meget og alle gjør feil. Men fire ekstra stikk??

Likevel ble det ikke topp. Ett Nord—Syd-par havnet i fire ruter, ble doblet, og vant kontrakten sin. Dette er jo for så vidt mer forståelig, hvis Syd først manner seg opp til å ta finessen i ruter, kan det jo ikke bli mindre enn ti stikk.

Skjeve fordelinger forekom også, og det var mange som doblet seg bort i et spill som dette:

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

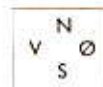
Syd  
1 gr.  
3 gr.

Nord  
2 gr.

Vest begynner med hjerterkongen. Hvordan bør Syd spille?

II

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



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

Syd spiller seks spar etter følgende meldinger:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♣	1 ♥	1 ♠	2 ♦
4 ♦?	pass	5 ♦	D
6 ♠	pass	pass	pass

Hardt meldt, men det er en annen historie. Kan De se noen sjanse til å vinne når Vest

Syd ga, ingen i sonen.

Nord—Syd, som sitter med hele 22 honnørpoeng, doblet villig både fem og fire hjerter, men ingen av dem klarte å rokke ved de elleve bomsikre stikkene.

Som kortene sitter er seks kløver idealkontrakten. Den kan faktisk gå hjem hvis Syd velger å toppe kløverne, og ikke i noe tilfelle kan det bli mer enn en bet av det. To—tre par forsøkte seg med seks kløver, og de gikk rimelig nok bet alle sammen. Men likevel var det en god score, seks kløver med en bet ga omtrent 58—60 poeng. Pussig at man bare mister tre—fire poeng for å gå i bet i en sekser man kunne ha vunnet, men slik er det nå en gang i partureringer.

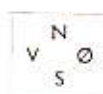
Svært variert gikk det for dem som fant på å stampe i fem spar. Det ble fra to til fire doblete betet, og det betydde igjen forskjellen mellom godt og dårlig spill. To betet ble en relativt bra score, mens fire betet ble bunn.



begynner med ruterkongen og Øst legger nieren?

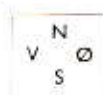
III

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



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

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



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

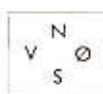
Syd spiller fire hjerter etter følgende meldeserie:

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

Vest begynner med kløver syv, og legger toeren andre gangen fargen spilles. De sitter Øst. Ser De hvordan motspillet bør føres?

IV

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



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

Syd spiller tre grand etter følgende meldeserie:

Syd	Nord
1 gr.	3 gr.
pass	

Vest begynner med kløver seks, bordet legger fireren og Øst tar tieren. Hvordan bør Syd spille?

V

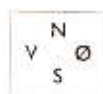
Se overst neste spalte.

Syd spiller fem ruter etter at Øst har åpnet meldingene med to hjerter (Svake

toåpninger). Vest begynner med hjerter åtte, Øst tar esset og fortsetter med damen. Hvordan bør Syd spille?

VI

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



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

Syd spiller tre grand etter følgende meldinger:

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

Vest begynner med hjerter ni. De sitter Øst. Hvordan bør motspillet føres?

♦

## Siden sist

Forts. fra side 2

Aces, One over One, Official System, Sims system, engelske som The Direct British, norske, svenske, danske og en rekke kontinentale systemer, som alle er borte i dag. Konvensjoner som Bennet, renonsvisende hoppmeldinger, Sims treåpninger, østerrikske spørremeldinger, Sterns hoppmeldinger, tvetydig grandåpning, kløveråpning med ruteravslag, fire kløver som Blackwood og så videre i det uendelige, konvensjoner som ikke et menneske vil finne på å bruke i dag.

Hvor jeg egentlig vil hen med dette? Det er ganske enkelt innledningen til en advarsel — en advarsel til Dem. Bridgeverdenen er full av nye systemer og konvensjoner som alle skal være det eneste rette, det tyter simpelt hen over, og det kan være vanskelig for en stakkar å velge mellom det alt sammen. Velg i det hele tatt ikke, bruk det gamle. De er vant til så lenge det fungerer så noenlunde, det er et godt råd. De kommer i alle fall temmelig langt med et naturlig system hvor spar betyr spar og hjertes betyr hjertes, og ikke minst hvor kløver betyr kløver. Kortene har sine indre, naturlige lover, og et hvert brudd mot disse lover betyr vanskeligheter i trengte situasjoner. Vanskeligheter som dukker opp fordi De ikke har anledning til å avgi den naturlige meldingen, som i Deres system er opptatt til noe annet.

En annen ting man også bør huske på, er at et system for eksempel ikke alltid er system for den jevne, alminnelige spilleren. En gang for noen år siden fikk jeg låne et elegant fotografiapparat, med innebygget avstandsmålert og lysmåler, gulfilter og grønnfilter, og knapper til å trykke på både her og der. Sikkerst er utmerket apparat, men det var meg ikke mulig å få noe skikkelig bilde. Mens jeg pleier å være ganske heldig med en Kodak Box.

Et system som er i skuddet om dagen, er det italienske. Eller rettere, de italienske systemene, for der er det jo slik at hvert par har noe for seg selv. Det eneste vi kan si med sikkerhet, er at verdensmestrene bruker det. Men, en gang for 20—25 år siden hadde vi noen verdensmestre fra Østerrike, som spilte Vienna. Det var det viktigste argumentet viennatilhengerne hadde den gangen det var nytt her hjemme det at verdensmestrene brukte dette systemet. Ja da, jeg har brukt dette argumentet mange ganger jeg også, hvis det har noen interesse. I dag er Vienna død og borte, mens det systemet deres motstandere brukte den gangen, fremdeles lever.<sup>\*)</sup> Og det var et viktig motargument den gangen, som

fremdeles er aktuelt. Hvor langt var disse verdensmestrene kommet hvis de ikke hadde spilt Vienna? Se, det er det ikke mulig å svare på, like lite som det er mulig å svare på hva italienerne hadde prestert med Culbertson, Acol eller Efos. Men det er i det minste ikke tvil om at de var kommet langt likevel. Suverene kortkunstnere som italienerne kommer langt med ethvert noenlunde brukbart system. Vi har en bra parallell i det østerrikske Wunderteam for krigen, som var europamestre i 1935 med Culbertson og i 1937 med Vienna. Eller Astra eller Sinsen her hjemme. Tidligere mange ganger mestre med Vienna, senere mange ganger mestre med Culbertson eller Acol. Forandringen i system gjorde hverken fra eller til.

Og så er vi tilbake til de italienske metodene i dag. Ett er iallfall sikkert, det er uhyre kompliserte og innviklede metoder, som kanskje passer for en toppspiller i form, men som iallfall ikke vil passe for en alminnelig, jevn spiller. Jeg har sett så mange ganger hvordan jevne spillere går i vannet med kompliserte varianter fordi de ikke kan trekke de lynsnare og klare konklusjonene av en melding som den rutinerte og gjennomtrene toppspilleren. Det er det fine og kompliserte fotoapparatet sammenlignet med Kodak Box'en en gang til.

Jeg har sett italienerne komme i elegante kontrakter ved hjelp av systemet sitt. Men jeg har også sett andre som har brukt systemet, og da virker det mer som den berømte kua i glassmagasinet. Det er noe helt annet.

Vienna har en stor fordel. Det er et system som er lett å melde etter. Man kommer kanskje ikke i så gode kontrakter som etter Culbertson eller Acol, men det er tross alt et bra system for den jevne spilleren. Personlig bruker jeg det ikke lenger, og liker det ikke heller, men det er en annen historie. Man kommer aldri direkte galt av sted ved å bruke det. Men vent ikke det samme med italienske systemer, eller for den saks skyld med Efos eller Acol. Så vidt forskjellige som disse systemene er, har de likevel ett til felles. Det skal stor rutine og erfaring til for å bruke dem med hell. Det at toppspillere bruker dem, er

<sup>\*)</sup> Mistrostrø meg ikke. Jeg vet at mange av magasinet's lesere er tilhengere av Vienna, men det er i alle tilfelle godt internasjonalt. Hvis De tar en titt på systemene under et Europamesterskap, finner De at det iallfall ikke er noe annet enn et norsk par som bruker det.



ingen garanti for at andre skal kunne oppta metodene med hell.



Jeg kunne gi Dem en rekke eksempler for for å belyse dette, men i og for seg har eksempler ingen verdi i denne forbindelsen. Det vil bli eksempler på at spillere som ikke hører til i den absolutte toppklassen, misbruker systemer som er laget for de rene eksperter, misbruker dem fordi de rett og slett ikke kan utnytte dem slik som de bør for å gi gode resultater. Det er kanskje i denne forbindelsen nok å henvise til uttalelsen av M. Perroux, lagkapteinen for det berømte italienske «blå laget». Han sammenligner meldesystemet med en racerbil, og peker på at man må være meget dyktig for å mestre de kunstige systemene, på den samme måten som en racerbil slett ikke er konstruert for hvem som helst.

Mitt råd til Dem er derfor: Gjør meldesystemet mest mulig enkelt og naturlig. Skap ingen kunstige varianter ut over det som er høyst nødvendig, slik som for eksempel Staymankonvensjonen. Det er en av de få kunstige konvensjoner som er alment anerkjent, og det sier ikke litet. Den blir misbrukt den også, men ikke i en slik grad som mange andre systemer og konvensjoner.

Til skrekk og advarsel skal jeg referere følgende spill, prestert av et av de amerikanske parene i olympiaden:

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

N  
V S Ø

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

Meldingene gikk:

Vest	Øst
2 ♦	3 ♦
3 ♥	4 ♥
5 ♣	5 ♦
5 ♠	6 ♥
pass	

Fullstendig høyt nok, og selvfølgelig uten sjanser. Forklaringen? Paret hadde nettopp avtalt en ny variant hvor både to kløver og to ruter skulle være styrkevisende åpninger, mens to spår og to hjerter som vanlig skulle være svake to. Da Vest åpnet med to ruter, glemte Øst dette og gikk ut fra at

det var en svak toåpning, og bestemte seg til å sperre ytterligere med tre ruter. Vest regnet dette som positivt svar på krav-åpningen, og var selvsagt etterpå ikke til å styre.

Det normale forsvaret fra tilhengerne av kunstige meldinger når man trekker fram et slikt eksempel, er at man kan ikke laste systemet for at spillerne gjør feil. Vel, det er noe i det, skjont det er ikke avgjørende. Når systemet er slik at spillerne kommer helt ut på glattisen fordi de ikke husker alle de innviklede krumspringene, er det kanskje spillerne og ikke systemet som har skylden. Men det er spillerne som får bunn. Og hvem av oss tør regne seg som bedre spillere enn et par som er uttatt til å representere USA i en olympiade? Når spillere av en slik kaliber får vanskeligheter og ikke husker de kompliserte variantene, hvordan går det da med alminnelige lande-veistravere?

Jeg tror dette spørsmålet kan gi noe å tygge på.

ROLF BØE:

## BRIDGE UTEN TÅRER



Skrevet både for eksperter og den alminnelige spilleren. Eksperten får en utmerket innføring i det moderne poengsystemet, mens den alminnelige spilleren får en uhyre klar og enkel oversikt over det moderne meldesystemet.



Pris innbundet kr. 12,50  
hos bokhandlerne.

**A. M. HANCHES FORLAG**

# Bedre meldinger

Rolf Boe.

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

Forleden dag så jeg et spill fra en lagkamp som skapte alminnelig diskusjon om meldingene, og da diskusjonen berørte en svakhet i meldingene hos en rekke norske spillere, tror jeg det er på sin plass å ta det opp i en artikkel. Det aktuelle spillet var:

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

	N	
V		Ø
	S	

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

Seks spar bør selvsagt meldes. Kontrakten går praktisk talt alltid hjem om Vest har hjerterkongen, og dessuten om Øst har dette kortet, men Vest ikke starter i fargen. Det er bare skrivebordspillere som påstår at kontrakten «aldri skulle vært meldt, fordi den betes med hjerter ut», om Øst skulle ha kongen.

Det ene Nord—Sydparet fant også fram, slik:

Nord		Syd
1 ♦		1 ♠
2 ♣		3 ♠
6 ♣		pass

Mens det andre paret stanset i utgang:

Nord		Syd
1 ♦		1 ♠
3 ♣		4 ♠

Nord ved dette bordet fant han hadde gjort sitt når han meldte tre kløver i annen

omgang, og derfor turde han ikke legge på etter makkers kraftige fire spar. Men hvorfor meldte ikke Syd bare tre spar, og fikk høre om trumftilpasningen hos makker? Det er nettopp her vi er ved poenget.

En del norske spillere har funnet at man kan la en hoppmelding i ny farge i annen melderunde være krav bare for en runde, og ikke til utgang. Etter deres system kan Nord passe ut tre spar, og da er det selvsagt ikke rart at Syd ikke tar denne sjansen. De spillerne som melder slik, påstår de har Halles to kløver i reserve, og hevder at man ikke kan være sterk nok til å kreve utgang i annen melderunde når det ikke er åpnet med to kløver. Dette er i og for seg en sannhet med modifikasjoner, men det er ikke engang nødvendig å diskutere den, fordi poenget ligger et helt annet sted.

Når ikke en hoppmelding i ny farge er en garanti til begge spillerne i paret at meldingene skal fortsette til utgang, kommer det noe hektisk over det senere meldingsforløpet, og det går svært ofte galt hvis svarhånden har en del styrke som han ennå ikke har fått annonsert. Han har ingen kravmelding til disposisjon — i det minste ikke under utgang — og må omtrent på egen hånd avgjøre om det er slem i kortene eller ikke. Det må bli mer eller mindre gjettverk, all den tid han ikke finner ut noe som er uhyre viktig, nemlig om makker har tilpasning i trumf.

Her vil jeg slå et slag for teorien om å «melde blott», som danskene sier. Det er sjelden det er utgang i kortene om De med en hånd som ligger i underkant av en hoppmelding i ny farge, nøyer Dem med en enkel melding uten hopp. Hvis svarhånden i det hele tatt ikke kan finne noen melding etter følgende meldeserie:

1 ♦	1 ♠
2 ♣	!

er det i 99 av 100 spill av den enkle grunn at to kløver er den beste kontrakten! Derfor er det bra som det er hvis makker passer, og hvis han melder noe annet, er



det adgang til å komme kraftig igjen. Det er den enkle hemmeligheten som gjør at man får en rolig og sikker utvikling av meldingene, bare man ikke hopper himmelhøyt i været med en gang man ser en anelse tilleggsverdier til hånden sin.

En sak for seg er at i dette spillet finnes det en mellomvei, som jeg er forundret over at ingen av nordspillerne fant, og denne mellomveien heter to grand. Det er en melding som presis dekker Nord's styrke — han har 20 honnørpoeng og en balansert fordeling, og ligger derfor nettopp i det riktige leiet. Han har ikke fått vist kløverfargen, det er så, men så har den heller ingen interesse med mindre makker har en meldbar kløverfarge selv. Og da kan han jo melde den.

Etter to grand er alle veier åpne. Syd kan allerede nå telle seg til 30 honnørpoeng og må kunne kalkulere med en del fordelingspoeng i tillegg, og bør helt på egen hånd kunne ta ansvaret for at seks spar blir meldt. Syv er en umulighet når makker ikke har mer enn 21 honnørpoeng, og seks bør omtrent alltid gi en fair sjanse. Det blir ikke flere vanskeligheter i det hele tatt.

Derfor er dette spillet kanskje ikke det beste eksempel jeg kunne komme med til forsvar for bløte meldinger. Vi har her en mellomting mellom to og tre kløver, og denne mellomveien er absolutt den beste å gå. To grand viser styrken og den balanserte fordelingen, og mer kan man ikke forlange.

Men vi kan ta andre eksempler. De sitter Syd med:

♠ E D 9 7 5 ♥ E K 8 3 ♦ kn 7 4 ♣ 6

De åpner med en spar og makker melder to ruter. De er på langt nær sterk nok til tre hjerter. Riktig nok har De 16 poeng, inklusive fordelingspoengene, og makker har vist 10 poeng. I tillegg har De tilpasning i fargen hans, slik at De kan regne verdien av kortene hans fullt ut. Men 26 poeng er ikke nok til utgang når man kanskje må spille i fem ruter. Hva bør De melde? To hjerter og ingenting annet. Riktig nok har De bra med tillegg, De ville vært nødt til å melde to hjerter også med:

♠ E D 9 7 ♥ K D 8 3 ♦ 9 4 ♣ D 7 5

Men det er ikke der poenget ligger.

Ingen av de to hendene er sterke nok til å spille utgang med mindre makker kan komme frivillig igjen, derfor er to hjerter tilstrekkelig. Med den første hånden løfter De til utgang om makker skulle gi Dem en aldri så liten oppfordring, men med den andre stanser De så fort det blir en sjanse til det.

La oss se litt på hva makker kan ha:

♠ kn 8 4 ♥ D 7 ♦ E D 8 6 2 ♣ 9 6 3

Etter to hjerter hos Dem vil han nøye seg med å preferere til to spar. De fortsetter med tre spar, og nå kan makker løfte til fire. Han har 10 poeng med spar som trumf, og dessuten hjerterdamen i sekundærfargen Deres.

♠ kn 8 ♥ D 9 7 2 ♦ E D 8 6 2 ♣ 7 5

Her blir det 11 poeng med hjerter som trumf, og i tillegg har makker to honnørkort i Deres farger, noe som i flere systemer blir belønnet med ekstra poeng. Derfor er en høyning til tre hjerter selvfølgelig, og det er like selvfølgelig at De løfter til fire.

♠ kn 5 ♥ D 9 7 ♦ E D 8 6 2 ♣ K 10 3

Her vil makker komme igjen med to grand, og så? Ja, selv med en så sterk svarhånd er det ikke sikkert at utgang kan vinnes selv om den nok vil bli forsøkt etter alle systemer. Fire hjerter er kanskje den beste kontrakten. Men hva skjer hvis De hopper til tre hjerter i annen melderunde. Vil ikke makker begynne å tenke på en slem, eventuelt i grand? Selv om De klarer å stanse ham før det kommer så langt, er det svært store sjanser for å komme i en umulig kontrakt.

Nå er kanskje heller ikke dette eksemplet det beste, fordi mange spillere ikke vil drømme om å melde tre hjerter her av den enkle grunn av de ikke er klar over de tilleggsverdiene som er vist ved makkers to over en og ved tilpasningen i ruter. Vi får derfor kanskje endre fargene litt og plusse på mer honnørstyrke, slik:

♠ K 7 4 ♥ E D 9 7 5 ♦ E K 8 3 ♣ 6

De åpner med en hjerter, og makker melder en spar. Selv ikke engang her er en hoppmelding i ny farge på sin plass. De kan ikke kreve utgang, det er først hvis makker har litt tillegg at utgangen er mulig. Plaser ham på:



♠ D 9 6 5 2 ♥ 4 ♦ 9 7 2 ♣ D 8 7 5  
og forsøk å få hjem fire spar. Makker har full lovlig rett til å melde en spar, det er tillatt etter alle systemer, men dermed er det ingen utgang i kortene. Tre ruter og pass etter makkers eventuelle tre spar er heller ikke særlig lurt, selv denne kontrakten kan være vanskelig nok å vinne. Et par tapere i spar, en i ruter og et par i kløver er vel minimum.

Etter min mening er det med den hånden vi diskuterer, tre mulige meldinger, nemlig to og tre spar og to ruter. To spar er farlig, fordi De kan få pass selv om makker kan fylle ut til utgang, og tre spar er like farlig fordi De bare har trekortstøtte.

Personlig foretrekker jeg å melde to ruter. Jeg vil øyeblikkelig få pass med svarhånden ovenfor, det er så. Men så er heller ikke to ruter noen dårlig kontrakt. To spar gir kanskje en tanke bedre score i en partturnering, men De må ikke bare tenke på delkontraktene i partturnering heller. Det er en detalj i meldingene, og skal De dekke alle detaljer, får De ikke fatt helheten i meldingene. Dessuten er jeg sikker på at jeg selv i partturnering ikke får noen dårlig score for to ruter med to trekk, idet ganske sikkert en del av mine konkurrenter er gått bet i tre spar.

Fordelen ved to ruter kommer fram hvis makker melder igjen, nå kan jeg få vist hånden min uten å være redd for å bli misforstått. Prefererer han til hjerter, kan jeg melde tre hjerter, gjentar han sparene, kan jeg gå rett i utgang i fargen, og hvis han støtter ruter, kan jeg vise sparstøtten.

Et nytt eksempel:

♠ 9 ♥ E K 10 8 5 ♦ E K 9 7 ♣ E kn 3

De åpner med en hjerter og makker melder en spar. Heller ikke her er noen hoppmelding på sin plass. Hånden er sterk, De kan plukke bort esset og kongen i ruter og kløverknekten, og likevel være i stand til å åpne. Men makkers melding er advarende for så vidt som den antyder dårlig tilpasning, og derfor bør De være forsiktig. To ruter er den eneste riktige meldingen igjen. Poenget er det samme som tidligere, det er en bra kontrakt om ikke makker melder en gang til. Selv i en partturnering. Makker vil ikke la Dem

spille to ruter hvis han kan gjøre noe ved det når det er en slik konkurranseform, og hvis han likevel lar denne kontrakten stå, må han ha en grunn for det.

Og hvis makker kommer igjen, har De fritt slag neste gangen. To hjerter løfter De til tre — det er nok fordi makker kan ha:

♠ D 8 7 5 3 ♥ 7 4 2 ♦ 8 5 ♣ K 7 4

Fire hjerter kan vinnes, men det er langt under femti prosents sjansje. Med en hånd som:

♠ D 8 7 5 3 ♥ D 4 2 ♦ 8 5 ♣ K 7 2

vil makker løfte til fire hjerter. Han har ikke meldt noe annet enn en spar frivillig, og siden har han fortalt at når galt skal være, foretrekker han hjerter som trumf fremfor ruter. Derfor har han nå tilleggsverdier som gjør at han bør løfte.

Vi tenker oss nå at makker melder tre ruter i stedet for to hjerter. Hva nå? Ja, nå vil jeg foretrekke fire hjerter. I og med at makker høyner til tre ruter, bør utgangen være meldbar, og det er på tide å utvikle hele styrken Deres. I og med De melder fargene i denne rekkefølgen, bør makker kunne lese fordelingen og forstå han skal la fire hjerter stå med trekortstøtte eller med en honnør annen. Har han ikke det, blir fem ruter kontrakten.

Men makker melder kanskje to spar. Hva betyr det? For det første viser han en del tillegg, idet han hverken passer eller prefererer hjerter, og De kan i neste omgang melde tre kløver for å gi beskjed om den manglende interessen for sparfargen hans. Hvis De etter dette blir nødt til å spille en kløverkontrakt, kan De være sikker på at det ikke er noen dårlig kontrakt. Passer han, er det bra.<sup>\*)</sup> Løfter han til fire kløver, melder De fire hjerter, og hvis han fremdeles fortsetter i kløver, er det ganske sikkert fordi det er vel så bra som noen annen kontrakt. Hvis makker etter Deres tre kløver sier tre ruter, kan De melde tre grand, og hvis han melder tre hjerter, er det selvsagt at De høyner. Meldt han tre spar, har De et valg, men fire spar er tross alt det beste. I så fall må han ha en sterk sekskortfarge, og det er

\*) Tre kløver er ikke rundekrav, De melde bare to ruter andre gangen.



håp om å vinne utgang med Deres store honnorstyrke.



En sak for seg er at De svært ofte kan vri Dem unna det problemet vi diskuterer, ved å avgi en melding som nok viser tilleggsstyrke, men likevel ikke er krav til utgang. Jeg har allerede pekt på muligheten av en hoppmelding i grand, og vi har andre våpen, for eksempel en reversmelding. La oss si De har:

♠ 9 ♥ E D 8 5 ♦ E K 10 7 3 ♣ E 9 4

De åpner med en ruter og makker melder en grand. Nå kan De trygt melde to hjerter (selv om Deres system er slik at makker umulig kan ha fire hjerter). De viser to meldbare farger med fordeling 4—5 og en del tillegg til åpningen, og resten er opp til makker. Passer han, er det neppe utgang i sikte, og to hjerter må være en bra kontrakt.

♠ 9 ♥ E D 10 8 7 5 ♦ E D 9 ♣ K 7 3

De åpner med en hjerter og makker melder en grand. Tre hjerter er en bra melding, som forteller hele historien.

♠ D 9 7 5 ♥ E D 10 7 4 ♦ — ♣ E D 7 3

De åpner med en hjerter og får en spar fra makker. Tre spar er en fin melding. De er ikke riktig sterk nok til fire spar.

Teknikken med disse hendene hvor man har en del tillegg til åpningen, men ikke nok til å kreve utgang hvis makker har minimum, blir altså at man melder blott med mindre man kan finne en melding som viser styrke uten å være krav. Slike meldinger er hoppmeldinger i grand, i egen farge eller i makkers farge. Men hvis man ikke har noen slik melding til disposisjon, melder man blott og regner med å komme kraftigere igjen hvis det blir noen ny sjanse.



Det er en del poeng vi ennå ikke har diskutert i denne forbindelsen. La oss ta det siste eksemplet opp igjen:

♠ D 9 7 5 ♥ E D 10 7 4 ♦ — ♣ E D 7 3

Jeg nevnte at den beste meldingen etter at De har åpnet med en hjerter og makker har meldt en spar, er å hoppe til tre spar. Det gir Dem den største sjansen til å finne utgangen. Men ikke desto mindre er det også meget som taler for en annen melding,

nemlig to kløver. Det kan se ut til å være galemathias ved første øyekast, men la oss se litt nærmere på sakene. Hvis De får pass på to kløver, vil De selvsagt være ulykkelig, i det minste hvis det spilles partturnering. I en lagkamp vil De kanskje kunne spille to kløver med to trekk mens det andre bordet spiller to eller tre spar og vinner kontrakten sin, men det er nå tross alt ikke mer enn ett matchpoeng tapt. Men hva er da fordelene?

Fordelen kommer fram hvis makker melder igjen. De kan nå neste gangen hoppmelde i spar, og har fått vist fordelingen ved siden av styrken. La oss si makker har:

♠ K kn 9 6 ♥ 8 5 3 ♦ 9 6 2 ♣ K 4 2

Han vil få det svært vanskelig med å løfte en direkte tre spar til fire. Men hvis De melder to kløver, kommer han igjen med to hjerter, og nå tryller De kaninen fram av hatten med tre spar. Makker vil kunne lese seg til at De er kort i ruter — hvis De bare har en singleton i stedet for den renonsen De vitterlig sitter med, vil De oppveie med et honnorkort et annet sted — og vil forstå at det lille han sitter med, i det minste er verdifullt alt sammen. Kanskje det likevel ikke er lett å melde utgang, men sjansen er i det minste langt større.

Men makker kan også ha:

♠ K kn 9 6 2 ♥ K 8 5 ♦ 9 6 2 ♣ K 4

Etter tre spar rett inn fra Dem vil han nok melde utgang, men det er ikke tilstrekkelig all den tid seks spar er til å legge opp. Etter en omgående to kløver hos Dem, fulgt av en hoppmelding i spar i neste omgang hva makker enn måtte finne på, ser han imidlertid annerledes på sakene. Idealtilpasningen er til stede, og makker vil kunne gå videre til seks. Har De en singleton i ruter i stedet for renonsen, bør De sannsynligvis ha tre ess.

De ser derfor at det er en god del som taler for to kløver. De får pass på denne meldingen om makker har:

♠ K 8 4 2 ♥ 9 6 3 ♦ K 5 ♣ 7 6 4 2

men hvis det ikke dreier seg om en partturnering, er ingen skade skjedd. Et tapt matchpoeng er ikke så farlig, iallfall ikke

## Svar på spilleprøver.

I

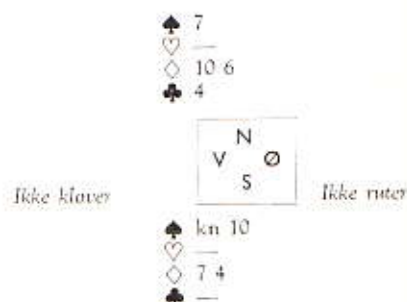
De har seks sikre stikk i toppkort, og trenger followig tre stikk til for å vinne. Det er to farger hvor det er muligheter, og hver av disse fargene kan gi Dem tre ekstra stikk. Vanskeligheten er at De ikke kan la motstanderne slippe inn under deite forsøket. Selv om De holder hjerter ess tilbake en gang, er det overveiende sannsynlig at begge motstanderne har hjerter etterpå.

Den beste spilleplanen er å begynne med å slå esset og kongen i kløver. Det er ikke den måten å behandle fargen på som gir størst prosentvis sjanse til å felle damen, men den har den store fordel at De fremdeles er inne om sjansen glipper. Sitter damen annen hos den ene eller andre motstanderen, er saken klar, ni stikk er til å legge opp. Og hvis damen ikke faller, svinger De over til ruter og tar finessen. Derved får De først en omtrent 40 prosents sjanse på at damen i kløver skal falle, og mislykkes den, har De en ny 50 prosents sjanse på ruterkongen.

II

Sjansen er kanskje ikke så stor, men den er der, og vi har vært så vennlige å antyde den ved hjelp av meldingene. Vest, som har meldt to ruter, bør ha fem kort i fargen, og i så fall er Østs nier en singelton. Hvis det nå samtidig er Øst som er lengst i kløver, er spillet vunnet.

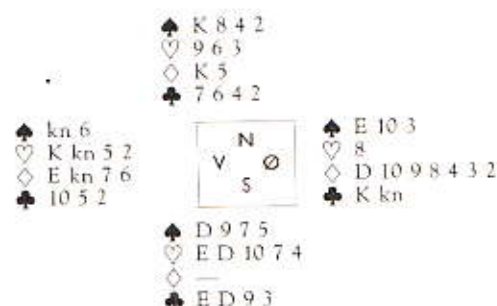
De stikker utspillet med esset og trumfer ut. Deretter følger hjerteresset og en hjerter til stjeling, hvorefter De svinger til kløver. Før det siste kortet i fargen blir spilt, er stillingen:



De fortsetter med bordets siste kløver og legger ruter hos Dem selv. Øst kommer inn og må spille hjerter eller kløver tilbake.

når det ligger en bevisst sjanse bak. Og i parturnering? Nå skal vi ikke glemme at det er noe som heter meldinger hos motstanderne heller — hvis De er kommet galt ut i en situasjon som denne, er det god grunn til å håpe på hjelp. Disse hendene dukket opp i en parturnering forleden:

Ø—V i sonen.



Ved en rekke bord gikk Nord—Syd

beter i tre spar, men ved ett bord gikk meldingene slik:

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

Selvfølger er det tur. Men poenget er at når Nord—Syd har stanset i to kløver, får de hjelp av motstanderne i det Øst ikke kan tenke seg at kortene sitter som de gjør. Det er noe som svært ofte hender.

♦

Nå er det selvfølgelig ikke umulig å sette opp eksempler på at det er rivende galt å melde bløtt. Det er jo ingen ting som er absolutt sikkert i bridge. Men jeg er i det minste sikker i min påstand hvis jeg hevder at de fleste spillere er for lite innstillet på bløte meldinger når de sitter med tillegg til åpningen sin. Ta en titt på disse tingene, jeg tror ikke De vil angre det.



I alle tilfelle legger De den siste ruteren på egen hånd og stjeler på bordet, og dermed har De bare knekten og tieren i spar igjen på egen hånd.

### III

Makkers behandling av kløverfargen viser to kort. De kan regne med to stikk i kløver og eit i spar (hvis Syd har to kort i fargen) hvilket De må håpe på. Hvor skal beten komme fra?

De har en god sjanse i trumf, hvis makker har en så høy trumf som femmeren. De stikker utspillet med kløver knekt og fortsetter med esset. Deretter følger kløver tre, som tydelig viser for all verden at det er noe De vil. Syd må følge farge, og Vest setter i trumf. Derved går den ene av bordets trumfhonnører, og det gjør at De får tilkjempet Dem et stikk i trumf.

Uppercut heter denne spillemåten, hvor De slår ut en av melderens trumfhonnører (det spiller ingen rolle om det er bordets trumf, det er likevel også melderens) ved stjeling, slik at Deres egne honnører i trumf vokser i styrke og gir stikk.

### IV

Faren er at Vest har spilt ut fra kongen femte i kløver, og at han sitter med ett av de manglende essene. Kan De gjette riktig og tvinge ut hans ess først, er De ovenpå. Når Øst langt om lenge kommer inn på det andre esset, har han ikke kløver igjen.

Men denne spillemåten byr på ren og skjær gjetting, og det er en måte vi ikke griper til for alt annet er forsøkt. Og her har De en god annen plan. De lar rett og slett Øst beholde stikket for kløver ti. Han spiller fargen igjen, og nå kan De fange opp Vests konge med Deres kombinasjon, slik at De likevel får to kløvestikk. Siden er det likegyldig hvilken farge De angriper i først. Når Øst kommer inn, har han ikke kløver igjen i noe tilfelle. De vinner derfor hvis ikke Vest har begge de manglende essene.

Det er en litt overraskende form for lasjering dette å gi fra seg det første stikket når man kan risikere ikke å få det igjen (hvis Øst skulle ha kløver konge). Men som De ser, er spilleplanen fullt logisk, og

utvilsomt den som gir de beste mulighetene i det lange løp.

Skulle kløverne sitte 4—3, er det ingen fare, De taper to stikk i kløver og to andre ess.

### V

Den beste sjansen er å spille på reverse dummy ved å stjele hjerter og kløver med Syds trumf, slik at blindemann blir lenger i fargen. De stjeler den andre hjerteren, og siden De likevel må reise et kløvestikk, kan De angripe i fargen med en gang. De trekker derfor liten kløver fra egen hånd. Legger Vest liten, går De opp med kongen. Øst har åpnet med en svak toåpning og har vist esset og damen i hjerter. Med E-D-sjette i fargen pluss kløveresset ville han ikke åpnet med to hjerter, da ville en hjerter vært en langt bedre åpning. (Selvfølgelig gir ikke dette resonnementet noen bankgaranti, det blir meldt på mange rare måter, men det er tross alt en bra nøkkel). Etter å ha fått for kløverkongen fortsetter De fargen, og vi kan jo påstå Øst kommer inn på damen og gir mer hjerter, som De stjeler med høy trumf. Bordet settes inn i trumf, og en kløver blir stjålet med en ny høy trumf. De bruker spardamen som inngang til bordet igjen, og stjeler en ny kløver med Deres høyeste trumf. De har en ruter igjen, og den bruker De til å sette bordet inn med. Den siste eventuelle trumfen hos motstanderne trekkes ut, hvorefter sparfargen gir det De trenger av stikk til å vinne.

Spilleplanen er avhengig av at De finner motstandernes trumf fordelt 2—2 eller 3—1, og det ser De første gangen De rører fargen. Sitter trumfen 4—0, må De finne på noe annet. Det trumfer ut og går på spar, og hvis De finner fargen fordelt 3—3, er De fremdeles hjemme.

### VI

Det er tydelig at Syd blant annet har E-ku-10 i hjerter, og siden han ikke har åpnet, har han neppe all den manglende honnørstyrken. Det er 14 poeng som De ikke ser hos bordet og Dem selv, og hvis makker har spareset eller kløverkongen,

*Forsatt siste side.*

## EKSPERT



## KLUBBEN

## Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E K kn ♥ kn 5 ♦ kn 7 6 4 3 ♣ 7 5 3

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
3 ♣	D	pass	?

Nord's dobling er en vanlig, opplysende dobling.

## Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ E 4 ♥ K 7 ♦ 6 2 ♣ E D kn 8 7 5 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

## Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ E D 8 4 2 ♥ kn 10 ♦ 7 ♣ E K 9 5 4

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

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

## Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ kn 8 6 5 4 2 ♥ K 9 7 4 3 ♦ 6 ♣ 4

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♦	pass	1 ♣	pass
2 ♣	pass	!	

## Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ D ♥ K 6 3 ♦ K 5 4 ♣ E K 9 8 7 6

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

## Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ 8 2 ♥ E 9 8 4 ♦ E K 6 4 ♣ K kn 3

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♥	pass	?	

Løsningene sendes som vanlig Rolf Bøe, Gasterød, Tønsberg, innen 14 dager etter at De har mottatt magasinet. Merk konvoluttens «Ekspertklubben nr. 5».

## Løsning til oppgavene i nr. 2.

## Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E D kn 9 7 5 ♥ 4 ♦ E K D kn ♣ E D

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
2 ♠	pass	3 ♥	pass
3 ♠	pass	4 ♥	pass
?			

Pass — 10 poeng. Fire spar — 5 poeng. Fem ruter — 5 poeng. Fem hjerter og fem spar — 2 poeng.

Pass er desidert den beste meldingen her. Syd sitter med 23 honnorpoeng og et par fordelingspoeng, og det er presis hva han må ha for å starte med en kravmelding. Makker har riktig nok meldt positivt, men på den andre siden passer hendene svært dårlig sammen, og det er verdt å legge merke til at makker nøyet seg med fire hjerter andre gangen. Fire hjerter er ingen kravmelding, og når makker tillater meldingene å do ut etter at De har åpnet med en så sterk melding, kan han ikke ha noen desidert slembånd. Han måtte ha meldt fem hjerter eller noe lignende for at De skulle bli interessert i slem.

Makker kan sitte med noe slikt:

♠ 6 2 ♥ E D 9 8 6 2 ♦ 7 5 ♣ 7 4 2

Det måtte være litt av et eventyr om seks hjerter skulle gå hjem her. Seks spar har faktisk større sjanse, men den er ikke særlig stor den heller.

## Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ E D 4 ♥ K D 10 ♦ E D 9 8 ♣ K 10 5

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 gr.	pass	!	

Fem grand — 10 poeng. Tre ruter — 10 poeng. To kløver — 7 poeng. Seks grand — 5 poeng. Syv grand — 5 poeng.

Seks grand er selvsagt en helt opplagt affære, det er bare spørsmål om man har syv i kortene. Makkers grandåpning viser 16–18 honnorpoeng og De selv sitter med 20. Det betyr at motstanderne høyst kan ha 4 honnorpoeng, men disse 4 poengene kan godt sitte slik at en syver blir avhengig av en finesse, og da bør den ikke meldes. I det minste ikke i robber eller i lagkamp, hvor man taper 1530 poeng hvis finessen går galt, og vinner 750 hvis den holder. I en partturnering kan det kanskje være annerledes, men forutsetningen her er ikke partturnering.

Spørsmålet blir bare om det går an å finne ut om makker har tillegg. To kløver har vært foreslått hos flere av leserne, og det gir god beskjed hvis makker hverken har fire spar eller hjerter. Da vil De få



svaret to ruter om han har en svak åpning om han har tillegg. Hvis De får en slik gjennmelding, er kontrakten gitt: Seks grand etter to ruter og syv grand etter to grand, uten flere meldinger. Det er bare den haken ved to kløver at De ikke får beskjed om makker melder to spar eller to hjerter.

En bedre melding er tre ruter. Tre ruter, etterfulgt av seks grand uten andre meldinger i mellom, gir beskjed om mer enn til høyning fra en til seks grand, altså en invitt til å løfte til syv grand hvis man er i overkant til grandåpningen.

En tredje mulighet er fem grand. Ifølge Culbertson er denne meldingen en ordre om å gå i seks, og en invitt til å gå i syv. Det er ikke mange som bruker meldingen slik, og vi vil nok foretrekke tre ruter. Men vi vil ikke komme på kant med dem som bruker varianten i tillit til at Culbertson har lansert den.

Fire grand går dessverre ikke — det er for svakt. Meldingen er ikke spørsmål etter ess, men en oppfordring om å gå til seks med tillegg.

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ 9 2 ♥ 8 ♦ D kn 10 8 5 ♣ kn 10 9 7 3

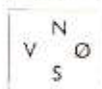
Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♠	2 ♥	Dobl	?

To spar — 10 poeng. Redobler — 10 poeng. Pass — 6 poeng. To grand — 6 poeng. Tre ruter eller tre kløver — 4 poeng.

Det første spørsmålet er selvsagt om man skal ta ut eller ikke. Her bør man absolutt velge det første, det finnes ikke et stikk i hjerterkontrakt, men hvis makker skulle ha tilpasning enten i ruter eller kløver, vil det bli en bra kontrakt på tretrinnet. Enkelte løsere som velger pass, har i et par od til kommentar ved siden fortalt at de venter til makker redobler. Det er en fremgangsmåte man kan bruke med bare firekortfarger, hvis de to hendene skulle være:

♠ 9 4  
♥ E D 9 8 6  
♦  
♣ D 7 6 5 3



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

og meldingene går på den summe måten, er en pass hos Syd bra. To hjerter doblet går kanskje ikke så fint, men Syd har ingen ting å redde over i.

I denne situasjonen er det imidlertid helt annerledes. Syd sitter med to femkortfarger, og en av dem bør være bedre som trumf enn hjerter. Makker kan aldri vite om disse to femkortfargene, og derfor må De opplyse ham om dem.

Så kommer spørsmålet om hvilken melding man

skal velge. Bruker man redobling som sign-off i dette tilfeller, er jo saken klar. Vi er imidlertid ikke begeistret for en slik redobling, den skyter ut hender hvor De gjerne vil at makker skal la to hjerter stå redoblet. Men selv om man ikke bruker redobling som sign-off, finnes det her en annen, meget god melding, og det er to spar. To spar kan i denne situasjonen ikke bety annet enn at man ber makker velge mellom tre kløver og tre ruter.

To grand er selvsagt også et skritt i riktig retning, men det er en melding som har lett for å bli misforstått. Hva i all verden skal De gjøre hvis De ønsker å spille to grand?

Tre kløver eller ruter har en stor svakhet — det skyter ut den andre fargen. Gjetter De riktig, er det bra. Men hvis De gjetter gal farge hos makker, er det ikke fullt så bra lenger.

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ E 4 ♥ K 7 3 ♦ E D 8 2 ♣ K D 5 2

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 gr.	—	2 ♣	—
2 gr.	—	3 ♦	—
?			

Fire ruter — 10 poeng. Fem ruter — 10 poeng. Fire kløver — 10 poeng. Tre grand — 5 poeng. Pass — 5 poeng. Fem kløver — 5 poeng.

Vi tok dessverre litt for meget for gitt i denne oppgaven — vi regnet med at alle leserne bruker Stayman-konvensjonen. Det viser seg imidlertid på besvarelsene at det ikke er tilfelle, og derfor er poengene satt som de er. Vi skal trekke lærdom av dette til senere.

Hvis Staymankonvensjonen skal brukes, er fire eller fem ruter den beste meldingen. De har fortalt om en balansert hånd uten fire spar eller hjerter, og De har fortalt om maksimum til en grandåpning. Likevel fortsetter makker å søke etter farger. Hvorfor? Ja, se det har vi ingen anelse om, men det må ha en grunn. Hvis makker ville spille tre grand og ingen ting annet, ville det være glade vannvidd av ham å melde tre ruter. Det er makker som tar avgjørelsen etter at De har åpnet med en grand, det er en begrenset åpning som på det nærmeste forteller hele historien i en melding, og når han spør etter trumfstøtte, har De bare en ting å gjøre, nemlig å fortelle ham om den. Fem ruter kan forsvares fordi trumfstøtten er så bra, men vi synes nok fire ruter er å foretrekke.

Hvis man ikke bruker Stayman, vil vi foretrekke fire kløver. Det er adgang til å passe på tre ruter, men med åtte kort og 11 honnorpoeng i makkers farger, synes vi nok det bør meldes en gang til.

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ E D 9 8 6 5 3 ♥ 4 ♦ K D 9 2 ♣ 4

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

## Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E D 8 6 5 ♥ 9 8 ♦ K D 8 ♣ E K 10 9

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Alle meldinger 10 poeng.

Syd fikk dessverre 14 kort i denne oppgaven, og det er litt for mange til å melde på. Vi ber så meget om unnskyldning.

Tre spar — 10 poeng. To spar — 7 poeng. To ruter — 5 poeng. Tre ruter og fire spar — 4 poeng.

Når man selv sitter med en åpringshånd og makker har åpnet, bør det være utgang i kortene. Det er en grei og klar regel, som imidlertid har sine unntagelser. Verdien av hånden Deres faller forskjellige grader fordi makker har meldt hjerter og kløver, farger hvor De bare sitter med singeltoner. Det gjør at litt forsiktighet bør tilrås. De kan oppmuntre til utgang, men makker bør få den endelige avgjørelsen.

Når det gjelder valget mellom spar og ruter, synes vi nok spar er desidert å foretrekke. De sitter med syv spar og bare fire ruter, og bør derfor uten tvil gjenta sparfargen for De begynner å prate om ruterne. Dessuten er det et litt annet problem — i ruter har De ingen sjanse til å avgi en melding som i styrke tilsvarende tre spar. To ruter er det adgang til å passe på, og tre ruter er krav til utgang.

Derfor foretrekker vi å melde tre spar, og to spar synes vi er det nest beste valget. Faktisk er to spar en styrkevisende melding — når De til tross for at makker har vist to farger, fortsetter i Deres egen farge, kan den ikke være helt svak.

## De beste i nr. 2.

1. premie: Arufinn Borgemyhr, Tveit 55 poeng  
2. premie: Bjørn Bråthen, Kongsberg 55 poeng

## De beste av de øvrige hadde:

Bjørn Egil Danielsen, Jorpeland . . . . .	51 poeng
V. B. Nicolaysen, Sarpsborg . . . . .	51 poeng
Arthur Auklend, Auklend . . . . .	50 poeng
Per Bjørlo, Jorpeland . . . . .	49 poeng
R. Dick Henriksen, Oslo . . . . .	47 poeng
P. O. Moe, Namsos . . . . .	46 poeng
Finn Jervell, Alta . . . . .	45 poeng
Helge Myhre, Finnsnes . . . . .	45 poeng
Gunnar Tokle, Åndalsnes . . . . .	45 poeng
Birger Hagen, Storsjøen . . . . .	42 poeng
Leiv Schwingel, Oslo . . . . .	41 poeng
K. Christensen, Ringsted, Danm. . . . .	40 poeng
Ernst Lyngty, Laksevåg . . . . .	40 poeng
Leo Tvedt, Tyssedal . . . . .	40 poeng

## Svar på spilleprøver

fortsett fra side 17.

bør kontrakten kunne betes. Det er imidlertid avhengig av at makker kommer inn for Dem, og at han i det øyeblikket har en hjerter igjen. Hvis Syd har E-kn-10-2 i hjerter, nytter ingen ting, men da er det kanskje vel så sannsynlig at en hjerter var blitt doblet.

Nå vil en god motspiller som sitter med E-kn-10 i hjerter gi Dem det første stikket i fargen, hvis han kan få en sjanse til det. Det er nettopp poenget fra oppgave nr. 4 om igjen, denne gangen sett fra den andre siden. Det er derfor Deres oppgave å sørge for at Syd blir nødt til å ta det første stikket, og det gjør De ved å legge hjerter åtte på egen hånd. Det er samtidig en underretning til makker at De ønsker fargen fortsatt.

Den største betesjansen ligger i at makker har kløverkongen. Har han sparesset, kan Syd vinne ved å angripe i kløver først. Vi tenker oss Syd stikker med hjerter ti og spiller kløver. Makker må nå øyeblikkelig opp med kongen, hvis han har den, og spille hjerter to. Syd tvinges til å ta esset, og når han så må prøve å tilkjempe seg et kløverstikk for eller senere, er De på pletten med esset pluss en etablert hjerterfarge.