

Norsk

Pris kr. 1,75

Hefte 6 - 1960

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



Utdrag av Ekspertklubben:

Syd har:

♠ E 8 5 4 2 ♥ K 10 8 4 3 ♦ E 6 ♣ 5

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♠	2 ♥	pass	!

I dette nr. bl.a.

Siden sist



Bedre meldinger



Stjeling i annen hånd



Spilleprover



Det riktige valget



Ekspertklubben

Red:

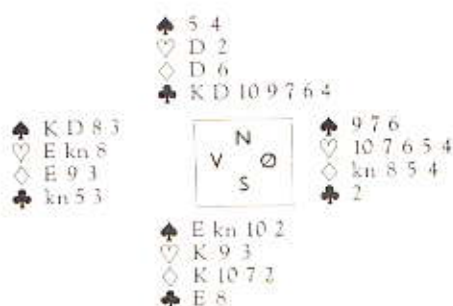


SIDEN SIST



Den våte og kalde juli måned har sikkert ført til mer bridge enn vanlig om sommeren. I allfall melder de fleste klubber som arrangerer sommerturneringer i badebyer, om større deltagerantall enn vanlig. Det betyr vel igjen at formen i begynnelsen av den egentlige sesongen er bedre enn vanlig, slik at vi får se skarpere konkurranse i vinter enn noen gang tidligere. Eller hva?

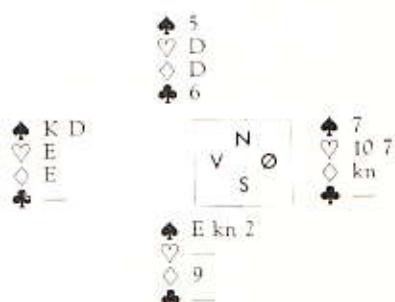
Noe skal man jo tilbringe tiden med når det øsregner ute, og en dag i sommer fant jeg fram noen av de aller første årgangene av magasinet, Nordisk Bridge Magasin, som det het den gangen. «Sadar Sahib» (Isak Nielsen), var redaktør, og det er en god del av de spillene han skrev om, som er fullt presentable idag. Her er for eksempel ett, som i følge Isak Nielsen ble spilt i Oslo en gang omkring 1930:



Etter grandåpning av Vest havnet Syd i tre grand, og Vest begynte med spar tre. Ta en titt på kortene og finn ut hvor meget De synes de er verdt, før De leser videre.

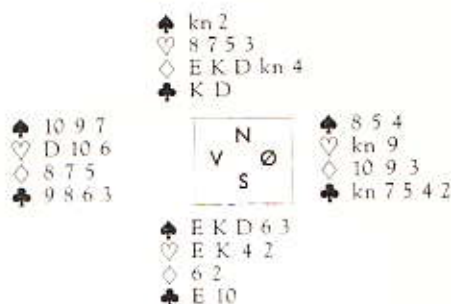
Syd var en skarp psykolog, og han baserte sitt spill på at Vest hadde alle de utestående honnørene. Da kunne en liten bluff gi utrolig mange stikk. Syd tok derfor spar ti og fortsatte med kløvereset. Deretter kom hjerterkongen, og nå fikk Vest det travelt med å tenke. Det var bare en kløver han ikke kunne se, og hvis Øst hadde den, ville det være fatalt om Vest tok esset, og således skaffet Nord inntak på hjerter-

damen. Derfor la han liten hjerter. Syd gjentok manøvrer med ruterkongen, og Vest la selvsagt liten igjen. Nå kom kløver åtte, som Syd hadde skjult godt, og Nord innkasserte alle kløverstikkene sine. For den siste kløveren ble spilt, var stillingen:



Nord trakk kløver seks, Syd kastet ruter ni og Vest kunne like godt kaste alle kortene. Tretten stikk med to ess og kongedame i en tredje farge imot.

Det neste spillet viser en sekser med svært få trumf, og moralen av dette spillet er at man ikke skal gi opp selv om det ser aldri så svart ut. Å få hjem seks kløver med ni trumf hos motparten er ikke så alminnelig, men det lot seg gjøre i dette spillet:



Syd var på en eller annen merkelig måte havnet i seks kløver, og spar ti kom ut fra Vest. Syd var ikke av den typen som ga opp selv om det hadde vært en misforståelse under meldingene, og etter litt be-

Forts. side 7.

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

Bedre meldinger

Rolf Bøe.

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

Flere av mine venner har bedt meg skrive litt om Staymankonvensjonen, og det gjør jeg med glede. Som regel viser det seg at kunstige konvensjoner koster mer enn de smaker. De er svært så fine når man får kort som passer til dem, men i andre situasjoner skaffer de store vanskeligheter. Man får ikke lenger den naturlige meldingen til disposisjon, man slipper for sent til med å vise de virkelige fargene sine, man er helt avhengig av at motstanderne ikke blander seg inn, og så videre i det uendelige.

En av de få kunstige konvensjonene som virkelig er gode, er nettopp Staymankonvensjonen. Det finnes svakheter ved den også, man får ikke meldt to kløver for å gi beskjed om at man har en lang, hullete farge og vil foretrekke å spille to kløver framfor en grand. Men man får aldri noe gratis her i livet, og prisen er i dette tilfelle ikke for høy. Det finnes haugveis av andre fordeler, blant annet at man kan utvide rammen for grandåpninger til omtrent alle 4-4-3-2-fordelinger med den nødvendige poengstyrken. Ta en hånd som denne, som tidligere ofte skaffet store vanskeligheter:

♠ E D 9 7 ♥ K D 9 4 ♦ 9 7 ♣ E kn 9

Tidligere var det farlig å åpne med en grand med denne hånden, fordi man risikerte at man ikke fikk vist de edle fargene. Men når man ikke åpner med en grand, får man vanskeligheter med gjennmeldingen. Man får ikke vist den balanserte fordelingen og heller ikke at man har tillegg til åpningen. Hånden er ikke sterk nok til noen hoppmelding andre gangen, og på andre måter er det ikke lett å få vist tillegget.

Her kommer Staymankonvensjonen inn som et ypperlig instrument, som gjør at de meldbare fargene kommer fram hvis det har interesse for makker. Det er temmelig viktig. Hvis makker ikke er det spor interessert i annet enn en grandkontrakt, er det en stor fordel at fordelingen ikke er røbet.

Det er kanskje en annen liten innvending vi skal se litt på. De hører kanskje til dem som ikke liker å åpne med en grand med en udekket dobbelton. Vel, det er ikke ideelt. Men hvis De skal sitte og vente til De får ideelle kort til en melding, må De vente lenge. De tar en risiko når De melder grand med denne hånden, men det er en vel kalkulert risiko. Det er en sjanse De må ta, hvis De ikke melder grand for alle farger er godt gardert, går De glipp av mange fine kontrakter. De vil en gang i blant risikere å havne i tre grand og oppdage at motstanderne tar fem ruterstikk før De slipper til, men det vil ikke hende ofte.



Vi skal vente å se på hvilke kort svarhånden må ha for å melde to kløver etter en grand, og skal i stedet se litt på åpnerens

gjennommelding. Her må vi først og fremst huske på at det er svarhånden som har kommandoen, og at åpneren bare skal gi nærmere beskjed om hva han sitter med. Han må ikke foreta seg noe sprell, men bare fortelle og etterpå være makkers lydige slave. Grandåpningen er en distinkt melding, mens derimot to kløver kan avgis på praktisk talt hva som helst.

Åpneren skal først og fremst melde en edel farge, hvis han har. Har han to edle firekortfarger, melder han spar først. Dette er kanskje overraskende, spesielt for spillere som tidligere har spilt Vienna, men det er en annen stil her. Om meldingene går:

1 gr. — 2 ♣
2 ♥ — 2 ♠

så forteller svarhånden ikke om fire spar, men om fem, og at han vil ha svar på en trekortfarge. Det er bare åpneren som kan melde firekortfarger i spar og hjerter, og når det er slik, må han vise fargene mest mulig økonomisk.

Hvis åpneren ikke har noen edel farge, får han sjansen til å gi beskjed om styrken sin, ved å melde to grand med en sterk og to ruter med en svak åpning. Med den vanlige grandåpningen på 16—18 poeng betyr det selvsagt at man med 18 poeng melder to grand og med 16 poeng to ruter. Med 17 poeng står man overfor et valg, og her blir det spørsmål om man liker hånden eller ikke. Det kan være tillegg i form av mellomkort, og i form av en femkortfarge i kløver eller ruter. (Hva De enn mener om grandåpning med fem spar eller hjerter, så kan det ikke være aktuelt i denne forbindelsen). Med:

♠ E 5 2 ♥ K 5 4 ♦ K D 5 2 ♣ K D 5
melder De to ruter, De har ikke mer enn De har vist. Men med:

♠ E 9 2 ♥ K 10 4 ♦ K D 8 7 ♣ K D 5
melder De to grand. Mellomkortene er tettere, det er forskjellen.

♠ K 9 ♥ E 7 2 ♦ K kn 7 4 3 ♣ E D 2
Også her melder De to grand. Femkortfargen i ruter gir løfte om flere stikk enn om ruter tre var byttet med spar tre. I tvilstilfelle kan også fordelingen 4—4—3—2 være mer lovende enn 4—3—3—3.

♠ E 5 ♥ K 5 4 ♦ K D 10 2 ♣ K D 5 2

Denne hånden har en tier mer enn den første vi diskuterte, og dessuten har den bare to spar og fire kløver, også et litet pluss. Tilsammen gir disse to plussene så meget tilleggstyrke at to grand blir den riktige meldingen.

Det er ikke egentlig forutsatt i systemet at man skal vise en eventuell femkortfarge i kløver eller ruter, og personlig savner jeg heller ikke en slik nyansering. Men hvis De ønsker det, er det selvsagt ingen ting i veien for å la tre kløver eller tre ruter få en slik karakter.

◇

Og så kommer vi tilbake til svarhånden igjen. Det er lettere å se på når han skal melde to kløver, når vi får vite hvilke svar han kan vente seg.

Først og fremst er det sjelden noen ide å melde to kløver når man ikke har håp om utgang. Med:

♠ 9 7 5 3 ♥ D 8 4 2 ♦ 9 7 5 3 ♣ 4

er det som å tigge om å komme i vanskeligheter om De melder to kløver i det ville håp at makker sitter med fire spar eller hjerter. Det kan selvsagt hende det er slik, og at det er bedre enn en grand. Men det er like stor sjanse for svar i to ruter, som makker hvis De er riktig uheldig, avgir på en svak dobbelton med en femkortfarge i kløver, eller for svaret to grand, som bare gjør sakene enda verre. Med svake hender er det best å passe hurtigst mulig.

Heller ikke er det noen ide med to kløver hvis De ser at en hoppmelding til tre i farge gjør nytten. Med:

♠ K kn 3 ♥ E D 8 7 5 ♦ 4 2 ♣ D 7 3

er det like bra å melde tre hjerter. Det kan hende fjerdemann er sterk nok til å slenge inn to ruter om De bare melder to kløver, og det kan ikke være noen fordel. Heller ikke med:

♠ K kn 9 3 ♥ E D 8 7 5 ♦ 4 ♣ D 7 3

er det noen ide å melde to kløver. Etter tre hjerter hos Dem er makker forpliktet til å vise en firekortfarge i spar, hvis han har (og ikke hjerter passer som trumf). Men derimot får De en annen situasjon om vi bytter fargene om, slik:

♠ E D 8 7 5 ♥ K kn 9 3 ♦ 4 ♣ D 7 3

Melder De her tre spar, kan De ikke etterpå undersøke mulighetene for en hjerterkontrakt uten å passere grensen for tre grand. Derfor bør De starte med to kløver.

En tredje situasjon hvor to kløver ikke lønner seg, er hvis De straks kan bestemme sluttmeldingen:

♠ K 9 6 ♥ E 8 ♦ D kn 9 6 4 ♣ D 8 5

Etter makkers grandåpning er det uten videre klart at De skal spille tre grand og ingen ting annet. All verdens videre meldinger kan ikke endre dette faktum, og det er ingen ide å gi eller be om opplysninger som bare motstanderne kan trekke nytte av. Hvis De trenger en opplysning, er det ingen ting å gjøre ved at motstanderne lytter på tråden, men De bør i det minste ikke be om eller gi opplysninger som De ikke tror kan skape en bedre kontrakt.

To kløver skal først og fremst meldes når De sitter med en eller to edle firekortfarger, og en hånd som minst er så sterk at det er håp om utgang. Med:

♠ K kn 9 6 ♥ 8 4 ♦ E 9 7 2 ♣ 9 5 3

kan det etter makkers grandåpning være sjanser både for fire spar og tre grand. De bør derfor om nærmere beskjed med to kløver, og lar makkers neste melding være avgjørende.

De kan også melde to kløver med en edel femkortfarge, hvis De vil la makker avgjøre spørsmålet om utgang. Med:

♠ K D 9 7 4 ♥ 9 8 ♦ kn 8 6 5 ♣ 5 3

melder De to spar med en gang, men med:

♠ K D 9 7 4 ♥ 9 8 ♦ K 8 6 5 ♣ 5 3

melder De først to kløver og etterpå spar på det laveste trinnet. Åpneren får så anledning til å gå videre hvis han har maksimum eller god tilpasning.

De kan også melde to kløver hvis De vil undersøke sjansene for en slem eller utgang i slett farge hvor De selv bare har fire kort:

♠ 9 7 ♥ E 8 5 ♦ K D 9 3 ♣ E D 8 5

Her melder De to kløver, og hva makker enn melder, fortsetter De med tre kløver, som er krav for en runde. De har nå åpen sjanse for en utgang eller slem i kløver eller ruter, og hvis ikke noe av dette passer, er

det fremdeles ikke for sent å melde tre grand.

♦

Hvilke meldinger er nå krav i annen runde? Vi kan gi en enkel hovedregel: *Hvis svarhånden i annen runde melder ny farge på tretrinnet, er det krav for en runde til. Melder han grand eller ny farge på tottrinnet, er det ikke krav, men i enkelte situasjoner en oppfordring.*

La oss se på et par meldesituasjoner:

1 gr. — 2 ♣
2 ♦ — 2 gr.

To grand er en stoppmelding. Åpneren har markert en minimumshånd uten edel firekortfarge, og har bare å ta i mot det hans makker kommer med.

1 gr. — 2 ♣
2 ♦ — 2 ♣

Også her har svarhåndens annen melding en begrenset karakter, og det vil som regel lønne seg for åpneren å passe. Men det kan være aktuelt å løfte til tre spar med:

♠ E kn 5 ♥ 8 4 ♦ E D 5 2 ♣ E D 5 4

Med tre ess, en dobbelton og bra trumfstøtte (Husk svarhånden har fem spar) kan det være aktuelt å gjøre et nytt forsøk på å nå utgang ved å melde tre spar.

1 gr. — 2 ♣
2 ♥ — 2 ♣

To spar er her en oppmuntrende melding. Som jeg tidligere har pekt på, viser to kløver fulgt av to spar en sterkere hånd enn to spar direkte, og siden åpneren ennå ikke har gitt beskjed om styrken eller tilpasningen i spar, får han anledning til å løfte.

1 gr. — 2 ♣
2 ♥ — 3 ♥

Også her er den siste meldingen en oppfordring til utgang, men ikke noe krav. Det er ingen ny farge svarhånden melder. Hvis han ville ha utgang selv om makker har minimum, må han støtte helt til fire.

1 gr. — 2 ♣
2 gr. — 3 ♥

Tre hjerter er krav. Det er ganske naturlig, for når åpneren viser tillegg og svarhånden gjør det samme, må det være utgang ett eller annet sted.

1 gr. — 2 ♣
2 ♠ — 3 ♥

Her har vi faktisk en unntagelse som er litt vrien å behandle. Åpneren kan ha absolutt minimum, og derfor må han få lov til å passe ut tre hjerter. Hvis svarhånden ville hatt utgang i alle tilfelle, kunne han jo ha meldt tre hjerter i stedet for to kløver. Men legg merke til at denne unntagelsen bare gjelder når det meldes tre hjerter over åpnerens to spar. Hvis det meldes:

1 gr. — 2 ♣
2 ♠ — 3 ♦

så har vi et desidert krav.

I denne forbindelsen er det verdt å legge merke til at farger som bare er kunstig meldt, regnes som «nye» farger. Hvis det meldes:

1 gr. — 2 ♣
2 ♦ — ?

så er både tre kløver og tre ruter «nye» farger, som gjør at meldingene må fortsette en runde til.



En viktig ting å legge merke til, er at grandåpneren skal støtte om han har anledning til det. Om meldingene går:

1 gr. — 2 ♣
2 gr. — 3 ♠

så kan grandmelderen ikke fortsette med tre grand om han har trekortstøtte. Selv med:

♠ D 8 5 ♥ E kn 10 ♦ KD 8 3 ♣ E kn 3
er det ingen ting som heter tre grand. Åpneren har fordelingen 4—3—3—3, han har stoppere, sogar dobbelte stoppere, i alle de tre andre fargene, og det må se ut til at en grandkontrakt er det sikreste. Men det har ingen ting med saken å gjøre. Åpneren har gitt en forholdsvis klar beskjed om hånden sin, mens han ikke aner noe om hva svarhånden sitter med, bortsett fra at han må være sterk nok til å kreve utgang. Svarhånden har spurt etter trekortstøtte i spar, og siden åpneren har slik støtte, må han løfte. Svarhånden har kanskje:

♠ E K 9 7 3 ♥ KD 5 ♦ kn 9 7 5 ♣ 5

Seks spar kan bare betes om sparfargen sitter 4—1, og med kløver ut vil man med

en slik fordeling også risikere å gå bet i tre grand.

Den samme regelen gjelder når svarhånden fortsetter med tre kløver eller ruter, men her må åpneren ha firekortfarge for å løfte. Etter meldeserien:

1 gr. — 2 ♣
2 gr. — 3 ♣

må åpneren løfte til fire kløver med:

♠ E 4 ♥ K 8 5 ♦ K kn 9 7 ♣ E K 7 2

Han har ingen ting med å melde tre grand fordi han har stoppere i alle de andre fargene. Hvis svarhånden ikke var interessert i annet enn tre grand med denne hånden hos åpneren, ville han unnlatt å melde kløver. Det er ikke det spør bedre om vi gir åpneren en ruter mindre og en spar mer, han må fremdeles løfte til fire kløver. Selsagt kan det hende at tre grand er en vel så god kontrakt, når man sitter med 4—4 i en slett farge, men det er makkers business. Han har allerede avgjort at man i et slikt tilfelle skal i kløverbemelding, og det må han ha en grunn til.



Til slutt skal jeg gi en del eksempler:

♠ E D 9 7
♥ K kn 8 4
♦ 7 5
♣ E K 4

	N	
V	♠	Ø
	S	

♠ K 8
♥ E D 7 3
♦ D 8 2
♣ D 9 7 3

1 gr. — 2 ♣
2 ♠ — 3 gr.
4 ♥ — pass

Vest kan plasere sin makker på fire hjerter siden han melder grand andre gangen. Det er ingen ide å begynne med to kløver hvis man ikke er interessert i noen farge. Øst har direkte benektet interesse for spar, og indirekte benektet interesse for kløver eller ruter ved ikke å melde fargene. Følgelig må han ha fire hjerter.

♠ E D 9 7
♥ K kn 8 4
♦ 7 5
♣ E K 4

	N	
V	♠	Ø
	S	

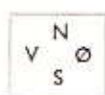
♠ 8
♥ E 7 5 3
♦ E 8 6 2
♣ D 8 5 2

1 gr. — 2 ♣
2 ♠ — 3 ♣
2 ♥ — 4 ♥

Øst er ikke udelt begeistret for grand selv om makker har fire kort i spar, og derfor melder han tre kløver — en melding

som legger sjansen til å vise alle farger åpne for makker.

♠ E D 9 7
♥ K kn 8 4
♦ 7 5
♣ E K 4

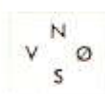


♠ K
♥ E D 5 3
♦ E K 8 2
♣ 9 8 7 5

- 1 gr. — 2 ♣
2 ♠ — 3 ♣
3 ♥ — 4 gr.
5 ♥ — 5 gr.
6 ♥ — 7 ♥

Tretten stikk er praktisk talt opplagt i hjerter, mens det bare er ti sikre stikk i grand. Svarhånden vet ikke om makkers hjerterknekt, det er så, og må være forberedt på å være avhengig av 3—2-fordeling i trumf, men det er også det eneste han ikke vet.

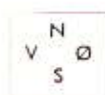
♠ E D 9 7
♥ K kn 8 4
♦ 7 5
♣ E K 4



♠ 8 5
♥ E D 5 3
♦ E D 8 2
♣ D kn 8 5

- 1 gr. — 2 ♣
2 ♠ — 3 ♣
3 ♥ — 5 ♥
6 ♥

♠ E 9 5
♥ K 8 5
♦ K 9 7 4
♣ E D 2



♠ K 8 2
♥ E 7 4 3
♦ D 8
♣ 10 8 7 4

- 1 gr. — 2 ♣
2 ♦ — 2 gr.

To grand er en desidert stoppmelding.

♠ E 9 5
♥ K 8 5 2
♦ K 9 7
♣ E D 2



♠ K 8 2
♥ E 7 4 3
♦ D 8
♣ 10 8 7 4

- 1 gr. — 2 ♣
2 ♥ — 3 ♥
pass

Øst forsøker seg fram med tre hjerter, men Vest har ikke spor av tillegg. Putt inn litt mellomkort eller et par poeng hos Vest, så er fire hjerter opplagt.



Jeg håper disse eksemplene vil være tilstrekkelig til å se hvordan det hele virker. Neste gang skal vi se litt på meldeteknikken hvis motstanderne blander seg inn.

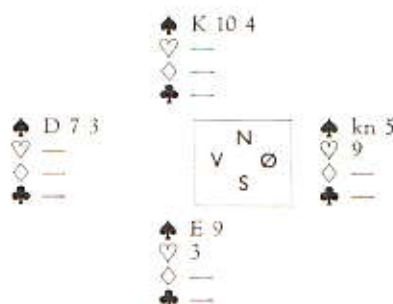
Siden sist

Forts. fra side 2

tenkning hadde han slagplanen klar. Først kom tre stikk i spar, to i hjerter og tre i ruter. Nå hadde han åtte stikk, og siden kløverknekten satt hos Øst, var det bare å krysstjele seg til de fire stikkene han trengte i tillegg. Øst fikk for kløverknekten til slutt, men det var også alt.

Spillet har imidlertid også meldeteknisk interesse. Jeg er redd en stor del par ville havne i en hjerterkontrakt. Vi er jo innpodet med dette at en edel farge som er fordelt 4—4, er den ideelle trumffargen. Mange ganger har det sin riktighet, men ikke her hvor trumffargen er relativt svak mens andre farger er gående. Syv grand, syv spar og syv ruter er hjemme som et skudd, mens man i hjerter er nødt til å avgi stikk. Ikke engang «pick-up» eller Grünwalds coup kan hjelpe her.

Kjenner De ikke pick-up? Se på følgende sluttspill:



Spar er trumf, og Syd spiller i dette sluttspillet hjerter tre. Dermed får motstanderne ikke sparstikk, selv om den ene har damen tredje og den andre knekten annen i trumf.



De finner sikkert ut hvordan det foregår selv.

Det neste spillet er hentet fra Cleveland i USA, og ble spilt så tidlig som i 1928.

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

V	N	Ø
S		

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

Det vanlige resultatet var ti stikk i en sparkontrakt, men Sidney S. Lenz, Amerikas mest kjente spiller før Culbertsons tid, fikk bare ni stikk. Det skyldtes et ypperlig motspill av Vest, som var Mrs. Robertson, en kjent kvinnelig bridgelærer.

Ruterkongen kom ut og fikk beholde stikket. Kløver ti fulgte, og Syd fikk for esset. Deretter kom hjerteresset og en hjerter til trumf, en ruter ble stjålet, og ny hjerter kom. Vest la spar seks! og Nord stjal over med spar ti. Ny ruter ble stjålet, og så kom Syds siste hjerter. Enda en gang la Vest en liten spar, og Nord fikk for sparkongen. Når så en ruter ble stjålet hjem, var stillingen:

♠ —	♠ —	♠ —
♥ —	♥ —	♥ D 9
♦ D	♦ D	♦ K kn
♣ D 7 6	♣ D 7 6	♣ K kn

V	N	Ø
S		

♠ D 9	♠ E kn	♠ 5 3
♥ —	♥ —	♥ —
♦ E 8	♦ —	♦ —
♣ —	♣ 5 3	♣ 5 3

Og nå ser De kanskje hva det var godt for at Vest lempet sine små trumfer. Hvis hun hadde sittet igjen med tre eller fire trumf, ville hun vært nødt til å gi Syd stikk for sparknekten, fordi hun måtte stjele seg inn og gi oppspill i trumf (eller i ruter). Men takket være den dobbelte trumfreduksjonen i motspill var det ikke lenger mulig

for Lenz i Syd å få for annet enn sparesset, hva han enn fant på.



En syver begge veier hører til sjeldenhetene, men det forekom i en liten privat lagkamp i sommer. Kortene var:

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

V	N	Ø
S		

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

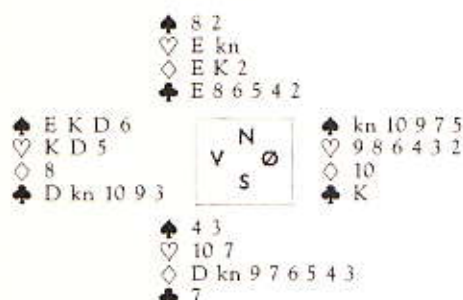
Ved det første bordet åpnet Nord med to kløver (Svake to og to kløver som utgangskrav). Øst hoppet i fire hjerter, men Syd ville ikke la seg skremme av Østs kraftige melding, og sa fire spar til tross for at honnørstyrken ikke var i sterkeste laget. Når Nord fikk en frivillig melding fra makker i spar, var han ikke til å stanse. Han gikk rett i syv spar, og ingen hadde noe å innvende.

Ved det andre bordet ble det også åpnet med to kløver, men her meldte Øst fem hjerter. Syd syntes det ble for meget for ham, og passet. Vest på sin side forsto at det var skjev fordeling ute og gikk, og at motstanderne sannsynligvis hadde like god tilpasning i spar eller ruter som han og makker hadde i hjerter. Derfor smalt han rett i syv hjerter, for å gjøre det vanskelig for motstanderne. Syv hjerter kunne aldri bli dyrt, og det ville gjøre det håpløst for Nord—Syd å finne fram hvis de hadde en syver selv. Nord doblet med torden i røsten.

Det var nok litt overraskende for Vest at makker klarte kontrakten sin, han hadde jo bare regnet med å sperre. Heldigvis for det tapende laget var bare Nord-Syd i faresonen, slik at resultatet «bare» ga en differanse på 3 980 poeng, 20 poeng for lite til å vinne spillet med de maksimale 15 matchpoengene. Men 14 poeng gjorde seg jo også i en jevn kamp.

Forsvar mot skvis hører ikke bestandig

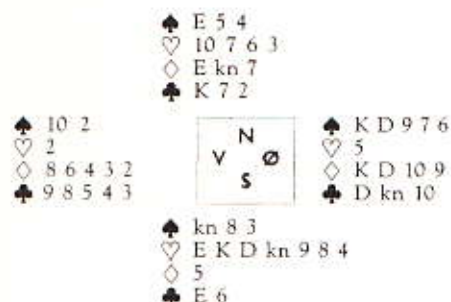
til de enkleste tingene, men her har vi et spill som Vest nok burde ha klart:



Syd var havnet i fem ruter, og Vest begynte med sparesset. Han fortsatte med kongen i spar, og etterpå var det likegyldig hva han gjorde. Da spillet forekom, skiftet han i det tredje sticket til hjerter konge. Bordet tok esset og trakk alt som fantes av trumf, og den siste skviset Vest i hjerter og kløver.

Skvisen er lett å forpurre om Vest skifter til hjerter i det andre sticket. Men selv kløverskift greier brasene. Syd er nødt til å gi fra seg et stikk i spar før han får skvisen til å virke, og da kan det spilles hjerter. Dermed er forbindelsen mellom Nord og Syd brutt, og beten er sikker.

Det neste spillet, som forekom i en treningskamp med tre bord, er interessant for så vidt som hver av sydspillerne fant fram til sitt eget, elegante sluttspill:



Seks hjerter var standard-kontrakten, etter at Øst hadde gitt uttrykk for at han ikke var blottet for styrke. Ved det første bordet kom ruter ut. Bordet stakk, så kom en ruterstjeling, esset og kongen i kløver og en ruterstjeling til. Bordet ble satt inn på hjerter ti, og den siste kløveren ble stjålet. Deretter spilte Syd bordet inn på

hjerter syv (her var det selvsagt om å gjøre å passe på blokaden i trumf ved å stjele med høye kort) og så fulgte spar fire fra bordet. Dermed var Øst ferdig. Stakk han ikke, hadde Syd sine tolv stikk, og hvis han stakk, måtte han gi favor i tilbakespillet.

Ved det andre bordet gikk ikke denne planen, idet spar ti kom ut. Men Syd klarte seg likevel. Han la liten på bordet, og Øst fikk for damen. En kløverretur ble stukket på bordet. Så fulgte trumf, sparesset, og deretter alle trumfene. Når den siste var spilt, satt Syd igjen med spar knekt og ruter fem, mens bordet hadde esset og knekten i ruter. Det gjorde at Øst ikke fant noe avkast som kunne hindre Syd i å få resten.

Ved det tredje bordet fant Øst faren for skvisen, og han fant også det beste motspillet, ruter konge. Vi har her for så vidt en parallell til det forrige spillet. Men denne gangen klarte Syd seg likevel, ved en annen form for skvis. Han tok ruter-esset og seks ganger trumf. Deretter fulgte kløveresset, og stillingen var:



Syd spilte bordet inn på kløverkongen, og Øst var fanget i en trumfskvis. De ser sikkert selv hvordan det foregikk.

Dette får være nok for denne gangen.

POST TIL NORSK BRIDGEMAGASIN

Vennligst send post til Norsk Bridgemagasin på følgende måte:
 Manuskripter, Ekspertklubben og diskusjon om artikler til redaktøren.
 Spørsmål om abonnement, kontigent, premier og lignende til forlaget, Kongensgt. 4, Oslo.

STJELING I ANNEN HÅND

Egil Wang.

De fleste kjenner den eldgamle regelen om å legge lavt på i annen hånd når det spilles ut et lite kort i en farge, men det er ikke så mange som er oppmerksom på at den samme regelen gjelder for stjeling i annen hånd. Hvis det spilles en liten fra bordet i en farge hvor De annenhånd er renons, lønner det seg som regel å legge en taper og ikke stjele stikket. Makker har som regel noe i fargen, og det blir hans stikk De stjeler og ikke spillerens.

Et ganske typisk eksempel har De her:

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

I en lagkamp spilte Syd ved det ene bordet fire spar. Han fikk tre ganger hjerter i starten, og stjal den tredje. Så fulgte kløver til esset og en liten kløver. Øst stjal og skiftet til ruter. Syd tok esset, og nå var det ikke det spor vanskelig mer. Han trakk ut motstandernes resterende trumf i to omganger, og hadde enda to trumf igjen på bordet til å stjele de to siste kløverne med.

Spillerne fikk inn listen fra det andre bordet, fordi de selv var tidligere ferdig. Der viste det seg at fire spar var blitt betet.

— Er det noe vi kan gjøre for? spurte Øst.

— Nei, jeg tror ikke det, svarte Syd. — Syd ved det andre bordet har sannsynligvis trumfet før han går på kløverne, og da får han bare en trumf igjen på bordet til stjeling. Og med det slo alle fire seg foreløpig til ro.

Det er riktig som Syd bemerker, at hvis han hadde trumfet før han gikk på kløverne, er han ferdig. Men det var ikke der for-

skjellen mellom de to bordene var, det fikk man vite da det andre bordet var ferdig. Spillet var gått på den samme måten inntil Syd trakk liten kløver fra bordet, men så var det blitt en forskjell. Øst hadde ikke stjålet, men lagt en liten ruter, og det gjorde hele forskjellen. De tre små, tilsynelatende ubetydelige trumfene han satt med, gjorde utslaget fordi han forsto å holde på dem. Disse tre trumfene lå hele veien over bordets, og det gjorde at Syd ikke kunne få mer enn en kløverstjeling, hvordan han enn gjorde det.

Et spill til som belyser det samme:

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

Syd var havnet i tre spar doblet, og fikk hjerter to ut. Øst stakk og spilte fargen tilbake slik at Syd fikk for spar to. Han fortsatte med kløver til esset og spilte en ny kløver fra bordet.

Nå burde det vært duket for to doblete betet. Øst legger hjerter og Vest får for tieren. Så skift til ruter, bordet legger best liten og Syd får for esset. Det beste han kan gjøre, er å fortsette med kløver. Vest kommer inn og spiller mer ruter. Dermed har Øst—Vest to stikk i hver av de slette fargene, og ett i hver av de edle. To betet.

Men slik gikk det ikke da spillet forekom, da vant Syd kontrakten sin. Øst kunne ikke dy seg for å stjele i mellomhånd, og Syd la liten kløver. Dermed forsvant motpartens naturlige trumfstikk. Øst hadde ikke noe lett tilbakespill, men valgte å spille på at hans makker hadde ruteresset. Men det var tydelig galt, ruter fem fikk lope

En av de verste forseelsene mot denne regelen så jeg i det neste spillet:

♠ E 9 5 2 ♥ 7 ♦ 8 7 6 5 ♣ D 10 6 2	<table style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> </table>	N	V	S	Ø	♠ kn ♥ D kn 4 2 ♦ E 10 2 ♣ kn 9 8 7 3
N						
V						
S						
Ø						
	♠ K D 10 7 6 ♥ 10 9 6 ♦ kn 9 3 ♣ E 5					

Syd spilte fire spar, og Vest begynte med ruter åtte. Bordet brukte damen og Øst tok esset. Fargen ble spilt tilbake, og var Syd inne på knekten. Syd utnyttet kortene meget pent. Først kom hjerteresset, og deretter gikk han hjem på kløveresset for å spille hjerter fra egen hånd, og nå var det Vest ikke var på høyden, han stjal. Stjal makkers hjerterstikk med sitt eget trumfstikk! Selvfølgelig visste ikke Vest at han satt med to trumfstikk, men det var slett ikke usannsynlig, og dessuten var det i høyeste grad sannsynlig at Øst kunne ta seg av hjerterfargen. Men så dårlig spiller De vel ikke.



En sak for seg er at heller ikke denne regelen er uten unntagelse!

♠ E kn 7 4 2 ♥ K 5 ♦ 6 4 ♣ E D 6 3	<table style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> </table>	N	V	S	Ø	♠ D 10 9 ♥ 7 ♦ K D kn 10 9 8 2 ♣ K 4
N						
V						
S						
Ø						
♠ 6 5 3 ♥ kn 10 9 8 4 3 ♦ 5 3 ♣ 5 2	♠ K 8 ♥ E D 6 2 ♦ E 7 ♣ kn 10 9 8 7					

Syd var havnet i seks kløver etter at Øst hadde åpnet med tre ruter, og Vest begynte med ruter fem. Syd stakk. Deretter kom hjerterkongen og en hjerter til. Øst, som satt med kløverkongen annen, syntes ikke det hastet med noen stjeling, og dessuten hadde han kanskje hørt om det jeg har hevdet i denne artikkelen, at han ikke skal stjele i annen hånd når det spilles et lavt kort

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

i en farge ut. Men det var feil denne gang, dessverre for Øst. Syd som var en skarp spiller, droppet øyeblikkelig kløveresset. Så gikk han hjem på sparkongen og spilte hjerterdamen, og på bordet forsvant den tapende ruter. Øst fikk for kløverkongen, men mer var ikke å få.

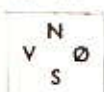
Øst mumlet etterpå noe om at Syd var heldig med kløvervarianten. Det var ikke faren for at bordets ruter skulle forsvinne han ikke så, men han regnet med at han i så fall ville få både kløverstjeling og et stikk for kongen. Syds resonnement var imidlertid godt. Planen hans fører fram om Øst har en singleton i kløver, eller om han har kongen annen. To små kløver hos Øst kan Syd ikke gardere seg mot, uten ved å ta kløverfinessen og rense motstanderne for trumf før han rører hjerterne tredje gangen. Men nettopp den tidlige starten i denne fargen tyder på at han velger å spille på kløverkongen hos Øst, og da er det logisk å spille som han gjør. Kanskje heldig, men godt også.

SPILLEPRØVER

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

I

♠ K kn 8 6
♥ E K kn
♦ E D
♣ K 5 4 3



♠ E D 10 9 5 4
♥ 9 2
♦ 5 4
♣ E 8 6

Syd spiller seks spar etter følgende meldeserie:

Syd	Nord
1 ♠	3 ♣
3 ♠	4 gr.
5 ♥	5 gr.
6 ♣	6 ♣
pass	

Vest begynner med spar to. Hvordan bør Syd spille?

II

♠ D 10 9
♥ K 5
♦ E K kn 8 7
♣ D 4 2

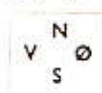


♠ —
♥ E D kn 7 6 4 2
♦ 5 4 3
♣ E K 4

Syd spiller syv hjerter, Øst har meldt spar underveis og Vest støtter. Vest begynner med spar to, bordet legger nieren og Øst dekker med kongen. Hvordan bør Syd spille?

III

♠ 9 7 4 2
♥ E 3
♦ 9 8 6 3
♣ E D 10



♠ E K D kn 10 8
♥ 4
♦ E K D
♣ 9 5 4

Syd spiller seks spar etter følgende meldinger:

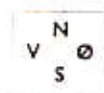
Syd	Nord
1 ♠	2 ♠
4 ♠	5 ♣
6 ♠	pass

Vest begynner med hjerterkongen. Hvordan bør Syd spille?

IV

Blindemann

♠ E 4 2
♥ K 2
♦ K kn 4
♣ D kn 10 5 4



♠ K 10 9 7 6
♥ D kn 7 6 5
♦ 9
♣ E 2

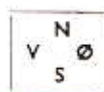
Syd spiller tre grand etter følgende meldeserie:

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

Vest begynner med spar åtte. Hvordan bør motspillet føres fra Østs plass?

V

♠ kn 10 7 6
♥ 5 2
♦ E D 10 8 7 4
♣ 6



♠ E K D 9 8
♥ E K 8 7
♦ —
♣ E kn 9 5

Det spilles partturnering. Syd er havnet i seks spar etter følgende meldinger:

Nord	Øst	Syd	Vest
2 ♠	pass	2 ♠	pass
3 ♣	pass	4 ♣	pass
4 ♠	pass	6 ♣	pass
pass	pass		

Vest begynner med ruter fem. Hvordan bør Syd spille?

VI

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

	N	
V		Ø
	S	

♠	E K D 10 9 8 7 4
♥	K
♦	K 7
♣	K 9

Syd spiller syv spar uten meldinger fra motparten, og får hjerterknekten ut. Hvordan bør det spilles?



Svar på spilleprøver.

I

Det er lett å se at det er tre sjanser til å vinne kontrakten, nemlig (a) at Vest har hjerterdamen, (b) at han har ruterkongen og (c) at kløverne sitter 3—3. Problemet blir derfor å finne en spilleplan som dekker flest mulig av disse sjansene.

Hvis De begynner med kløverne, må De gi motstanderne et stikk i fargen før De eventuelt får innkassert ekstrastikket Deres. Siden kan De prøve enten ruter- eller hjerterfinessen, men det er ikke adgang til å prøve begge. Mislykkes den første, er De allerede bet.

De kan også begynne med ruterfinessen, men om den mislykkes er det for sent å få etablert kløverne, og De må sette Deres lit til hjerterfinessen.

Den vinnende spilleplanen er imidlertid å starte med hjerterfinessen (selvsagt etter at De har trumfet ut). Hvis den mislykkes, kaster De siden en kløver på den tredje

hjerteren og innkasserer esset og kongen i kløver. Deretter stjeler De en kløver, og nå ser De om fargen sitter rundt. Gjør den ikke det, har De enda ruterfinessen i behold.

II

Utspillet tyder på at Vest har sparknekten og Øst esset. Det vil neppe være sannsynlig at Vest spiller liten spar fra esset mot en syver, selv om hans makker har meldt fargen aldri så mange ganger. Utspillet kan være fra fire småkort, men det er vel mer trolig at det er fra knekten.

Ut fra dette går det an å få i stand en trumfskvis. De innkasserer alle trumfene unntagen en, og fortsetter med tre ganger kløver, til situasjonen er

♠	D 10
♥	—
♦	E K
♣	—

	N	
V		Ø
	S	

♠	—
♥	4
♦	5 4 3
♣	—

De har nøye studert motpartens kast. Hvis ingen av dem har tre ruter igjen, fortsetter De med esset og kongen i fargen, stjeler en spar, og ruter fem står. Hvis Vest har spar knekt singel, fortsetter De med damen fra bordet. Øst må på med esset, Syd stjeler og Vests knekt stuper. Har Øst spar ess alene igjen, fortsetter De med spar ti fra bordet. Esset kommer på, og damen er etablert.

Det er bare en liten hake ved spillet — De finner ikke ut av motstandernes fordeling med sikkerhet. Gode motspillere vil temmelig fort se denne skvisen og vil gjøre alt de kan for å forvirre Dem ved hjelp av falske kast. Spilleføringen er svært elegant, men gir stor sjanse til å gjette galt. Derfor er den følgende planen bedre:

De stjeler utspillet og går inn på bordet på hjerterkongen. Deretter trekker De spar dame, og Øst, som er markert med esset, må dekke. De stjeler og trekker alle trumfene og de tre kløverstikkene, og sluttposisjonen er før siste kløver spilles:

♠	10
♥	—
♦	E K kn
♣	—

N	
V	Ø
S	

♠	—
♥	—
♦	5 4 3
♣	E

De spiller kløveresset, og hvis Vest har ruterdamen og sparknekten, er han skvist. Derfor kan De hvis Vest ikke legger spar knekt, selv forlange tieren i fargen fra bordet og etterpå toppe ruterne. De vinner hvis ruterdamen sitter hos Vest, eller hvis den sitter dobbel hos Øst. Har Øst opprinnelig ruterdamen tredje eller fjerde, ville nok en trumfskvis ha virket bedre hvis De hadde kunnet gjette hva han satt igjen med i sluttposisjonen, men det er nettopp det som er spørsmålet.

III

Spilletts poeng kommer fram allerede i det andre sticket. Sjansen til å vinne ser ut til å være at ruterne sitter rundt eller at Vest har en av kløverhonnørene, men selv om alt sitter galt kan spillet vinnes, om man bare er omhyggelig i det andre sticket.

Det går an å få i stand et innspill i sluttposisjonen, som blir:

♠	7
♥	—
♦	—
♣	E D 10

N	
V	Ø
S	

♠	kn
♥	—
♦	—
♣	9 5 4

Syd spiller kløver og dekker Vests kort billigst mulig, og hvis Øst kan stikke, er han sluttspilt.

Vanskeligheten består imidlertid i å få eliminasjonen fullstendig, da bordet har få innkomster. De må derfor stjele hjerter i det andre sticket. Etterpå kan De trekke to ganger trumf, men ikke mer. Hvis fargen

sitter rundt, følger De med tre ganger ruter, går inn på bordet på spar ni og stjeler den fjerde ruter (hvis ikke fargen sitter rundt). På denne måten får De også med varianten at Øst sitter med fire ruter.

Skulle trumfen sitte 3—1, kan spille-måten by på vanskeligheter fordi ruterne må trekkes tre ganger før den siste trumfen fjernes fra motstanderne. Da lønner det seg vel bedre å trekke ut den siste trumfen, og stole på at Øst, om han skulle ha fire ruter, ikke har både kongen og knekten i kløver.

IV

Dette er en gammel travet, men likevel er det verdt å oppfriske poenget. Syd, som må ha D-kn i spar, er markert med minst to stoppere i fargen. Har han i alt fire spar, lar fargen seg ikke etablere, men hvis han bare har tre, er det muligheter hvis makker kan komme inn og spille spar en gang til før Deres kløveress er fjernet.

For å få dette til, må De gi fra Dem det første sticket i spar. De legger spar syv som et oppmuntrende signal og lar Syd få før knekten. Hvis nå makker har kløverkongen og en spar til, er beten opplagt, og likeledes hvis han har ett av de røde essene og Syd tar ut dette esset før han rorer kløverne.

V

Ved å se litt på trumfene finner De ut at De har alle de høyeste. Motstandernes høyeste trumf er femmeren, mens Deres laveste er sekseren. Derfor ligger alt til rette for en krysstjeling, som gir Dem tretten stikk bare ingen er renons i kløver eller ruter, og ingen av motstanderne har mindre enn to hjerter.

Det er imidlertid skjær i havet. Da spillet forekom, var fordelingen:

♠	kn 10 7 4
♥	5 2
♦	E D 10 8 7 4
♣	6

N	
V	Ø
S	

♠	5 3
♥	D 10 6 4 3
♦	5
♣	K 10 7 4 3

♠	4 2
♥	kn 9
♦	K kn 9 6 3 2
♣	D 8 2

♠	E K D 9 8
♥	E K 8 7
♦	—
♣	E kn 9 5

DET RIKTIGE VALGET

Nils Steen

Svært ofte har man valg mellom flere veier å gå når man vil prøve å få inn de stikkene man har påtatt seg å vinne under meldingene, og det hender mange ganger at man må ha øynene med seg for å se den veien som fører fram.

Et typisk eksempel har vi i dette spillet:

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

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

♠	♠	♠	♠
♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦
♣	♣	♣	♣

Syd spilte fire spar etter følgende melde-serie:

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

Vest var heldig nok til å begynne med hjerteresset, og han fortsatte fargen selv da hans makker la toeren. Det er i og for seg ikke noe rart, Vest har åpnet én farge hvor han har saks, og vil nødlig åpne en farge til. Nord dekket med kongen og Øst stjal. Det kom kløver tilbake, og Syd måtte risikere finessen. Den holdt imidlertid ikke, og Vest kom inn og tok beten med hjerterknekten.

Nord bebreidet etterpå sin makker at han ikke hadde lagt liten hjerter andre gangen, men Syd mente det kunne ikke gjøre noen forskjell. Det kunne jo hende Øst hadde flere hjerter, mente han, og da ville han miste stikk på å vente med kongen.

Ikke desto mindre hadde Nord rett. Det ser ut til å være likegyldig om man dekker

Den første faren er hvis De bruker ruter-damen eller tieren på bordet i det første stikket, noe som ser ganske naturlig ut når De selv er renons. Det er riktig mange ganger, men ikke her, fordi De siden hvis De vil kryssstjele, ikke får hentet ruteresset. Den andre faren er hvis De begynner å stjele kløver før De tar esset og kongen i hjerter. Øst lempet en hjerter på den fjerde kløveren, og De får ikke for topphonnørene i fargen.

Den vinnende spillemåten er å stikke med ruteresset i det første stikket og deretter ta alle topphonnørene i hjerter og kløver. Holder det, er resten opplagt. Det er ni stikk igjen, og De har de ni høyeste trumfene.

VI

Unnskyld denne lille spøken til slutt. Vi er sikker på at omtrent alle spillerne i en turnering ville havnet i syv spar. Mange ville imidlertid også gått bet, fordi spillet

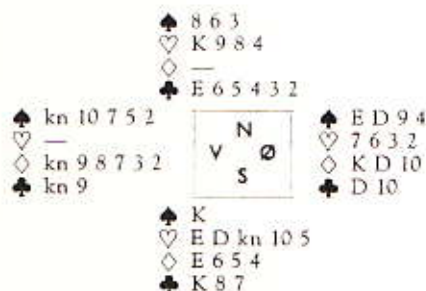
er for opplagt, med nitten bombesikre stikk. I syv grand er det heller ingen mulighet for å gå bet, mens de som spiller syv spar, nok kan risikere noe ved uforsiktighet hvis fordelingen er skjev. I en oppgave vil selvsagt mange finne fellen — fordi spillet ikke ville blitt gitt som oppgave med nitten sikre stikk. Men ved bridgebordet er vi redd for at mange ville gått i vannet.

Saken er at 4—1-fordeling i trumf, med fire trumfer hos Øst, bare kan mestres hvis De stikker med hjerteresset i det første stikket og øyeblikkelig stjeler en hjerter. Siden trekker De to ganger trumf og oppdager fordelingen. Nå har De sjansen til å bruke bordets ruter og kløver til innkomster og stjeler alle hjerterne, slik at De blir redusert til samme antall trumfer som Øst. Bordet settes inn igjen på den siste innkomsten, og dermed er alt klart. Det er bare to stikk igjen. Nord er inne, Øst har knekten og sekseren igjen i trumf mens De tar damen og tieren, og slik er han fanget.

eller ikke hvis Øst bare har en singleton i hjerter, og absolutt en fordel å bruke kongen med en gang hvis Øst skulle ha to. Det er i denne forbindelsen verdt å merke seg at Øst med for eksempel damen annen er nødt til å legge den lille første gangen, og ikke gi oppmuntrende signal med damen.

Imidlertid er resonementet likevel galt, hjerter fire i det andre sticket sikrer kontrakten. Ser De hvorfor? Fordi Syd beholder kontrollen over hjerterfargen. Han kan gå i gang med å etablere det femte kortet i hjerter på egen hånd uten å måtte slippe motstanderne inn igjen, og derved blir det ikke snakk om noen kløvertaper. Hvis Syd lar Vest beholde hjerterdamen, kan han nok likevel gi sin makker stjeling i tredje runde. Men når Øst nå spiller kløver tilbake, er det ufarlig. Syd kan ta esset med en gang og stjele den fjerde hjerteren høyt. Så trumfer han ut og bordets kløver tre blir kastet på den femte hjerteren. Med andre ord, motstanderne må få alle de hjerterstikkene de skal ha før det blir angrepet i kløver.

Her er også en hånd som kan skaffe en del bry:



Syd spiller seks hjerter etter følgende meldeserie:

Syd	Nord
1 ♥	2 ♣
2 ♦	3 ♥
6 ♥	pass

Vest begynte med spar, Øst tok esset, og skiftet til ruterkongen.

Nå ligger det et lumskt lite poeng like rundt hjørnet. Det ser svært naturlig ut å ta ruteresset og legge en spar på bordet, og så fortsette med hjerteresset. Men dermed er De også ferdig. De kan stjele en

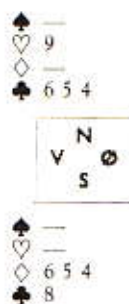
ruter og gå hjem på sparmelding. En ny ruter blir stjålet og De har kløverkongen å komme hjem på. Men når De nå stjeler den siste ruterens Deres med hjerterkongen, kan De ikke komme hjem igjen for å trekke ut Østs trumfer.

Det går heller ikke an å etablere kløverne. Det er riktig at fargen må sitte 2—2 hvis spillet skal vinnes, men det er en vrien tilleggsvariant, nemlig at Syds tredje kløver blokerer fargen.

Selvsagt er det ingen vanskeligheter med å unngå dette, men man må være på vakt. De kan stjele den første ruterens på bordet og gå hjem på hjerter, og De kan ta ruteresset og øyeblikkelig stjele en ruter.

Men kan De vinne hvis De først har tatt ruteresset og deretter tatt hjerteresset? Ja, hvis De har lagt en kløver og ikke en spar på bordet når ruteresset ble innkassert. Det var en spiller som mestret situasjonen på denne måten når spillet forekom. Ikke akkurat den enkleste veien, men elegant var den, derom er det ingen tvil.

Han fortsatte med hjerter ti, som ble stukket over med kongen. En spar ble stjålet med hjerterknekten, og bordet ble satt inn igjen ved hjelp av hjerter fem, som ble stukket med åtteren. Nok en spar ble stjålet, og så fulgte kongen og esset i kløver, slik at stillingen ble:



På hjerter ni kvittet Syd seg med den blokerende åtteren i kløver, og bordet sto. Elegant, men atskillig mer komplisert enn det var nødvendig.

I det neste spillet valgte Syd en plan som vanlig erfaring tilsa ham var riktig, men det strandet fordi han ikke var oppmerksom på at unntagelsen forelå:

Forts. side 20.

EKSPERT



KLUBBEN

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E 8 5 4 2 ♥ K 10 8 4 3 ♦ E 6 ♣ 5

Nord—Syd er i faresonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♠	2 ♥	pass	?

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ D 4 ♥ E 9 7 ♦ K D 7 5 ♣ 9 6 5 3

Ingen er i faresonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♦	pass	!	

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ 5 ♥ D 10 7 5 ♦ K kn 9 5 2 ♣ kn 7 5

Alle er i faresonen og meldingene er gått:

Øst	Syd	Vest	Nord
1 ♠	pass	pass	2 ♣
2 ♣	pass	pass	Dobl.
pass	!		

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ K D 10 5 3 ♥ 4 ♦ E K 8 5 ♣ kn 9 4

Øst—Vest er i faresonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♥	2 ♣	!	

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ K 9 6 3 ♥ E 9 6 5 2 ♦ K 4 2 ♣ 3

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E K 5 3 2 ♥ E K kn 7 4 ♦ 5 ♣ 9 2

Ingen er i faresonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	pass	2 ♦
?			

Løsning til oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E K 6 4 ♥ E kn 5 2 ♦ K D 7 ♣ K 6

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	pass	2 ♣
Dobl.	pass	2 ♣	3 ♣
?			

Pass — 10 poeng. Tre hjerter — 8 poeng. Dobler — 5 poeng.

Ett er sikkert, makker kan ikke ha noen særlig styrke. Han har først passet ut en spar, og det skal ikke stort til for å løfte en spar til to. Vi vet derfor at han ikke har så meget som 6 poeng som støtte til en sparkontrakt, og 6 poeng bør han nesten ha hvis vi skal kunne klare noen utgang. Andre gangen fikk vi en ny bekreftelse på at han har svake kort. Han fikk en ny sjånse til å korrigere inntrykket fra første gangen, med den aller minste styrke kunne han ha hoppmeldt for å gi beskjed om at han i det minste sitter med litt styrke. Når han har unnlatt det også, må han være praktisk talt helt blank, og det vil være farlig å våge seg ut igjen.

En dobling av tre kløver kan selvsagt gå an, men det er farlig. Syd kan kanskje regne med to stikk i spar, ett i hjerter, ett i ruter og ett i kløver, og muligens det kan bli enda ett. Men på den andre siden kan fort ett eller to av disse stikkene bli borte ved stjeling eller lignende. Det beste er derfor å la Øst spille tre kløver i fred.

Løsning til oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ K D 8 6 2 ♥ E kn 9 7 3 ♦ K 9 ♣ 7

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Fem hjerter — 10 poeng. Fire grand eller seks hjerter 5 poeng. Fire hjerter — 5 poeng.

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

Når vi tar makkers grandåpning i betraktning, er Syd alt for sterk til å nøye seg med bare utgang. På den andre siden er det ikke sikkert at noen slem kan vinnes, det avhenger av om makker har tilleggsstyrke eller ikke. Det beste De kan gjøre er derfor å melde fem hjerter for å gi makker beskjed om at det kan være slem i kortene hvis han har noe i en av Deres

farger — og trekortstøtte i en av dem må han nødvendigvis ha — og hvis åpningen hans er i overkant.

Løsning til oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ D 5 ♥ E kn 6 2 ♦ 9 7 6 4 ♣ K kn 8

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
3 ♦	4 ♠	pass	?

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

Makker har hoppmeldt etter Vests sperreåpning, og med det mener han selsygt at han tror det er godt håp om utgang. Det betyr imidlertid ikke at han regner med å kunne klare utgang på egen hånd, meldingene etter at motstanderne har sperret er dessverre ikke så nyansert at man kan få full beskjed. Han har så meget at han tror det er utgang selv om De ikke kan løfte tre spar til fire, det er så.

Når vi svever i slik uvisshet, er det beste som kan gjøres å løfte til fem spar og overlate resten til makker.

Løsning til oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ D 5 4 ♥ K D 3 ♦ E D 5 2 ♣ E D 4

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

Resultatene for de beste i nr. 4.

1. premie: Arthur Auklend, Stavanger 60 poeng
2. premie: Leo Tvedt, Tyssedal 55 poeng

Den videre rekkefølgen for de beste var:

Birger Hagen, Storsjøen	52 poeng
Helge Myhre, Dale i Brusvik	52 poeng
Kåre Berg, Oslo	50 poeng
Egil Jensen, Oslo	48 poeng
Ivar Eriksen, Oslo	46 poeng
Per Nilsen, Trondheim	44 poeng
Nils Amundsen, Bergen	42 poeng

Pass — 10 poeng. Fem hjerter — 10 poeng. Fem grand — 4 poeng.

Denne oppgaven har vært en anstøtsten for mange. Saken er at fire grand her ikke er Blackwood, men en kvantitativ melding, som ber makker om å gå videre hvis han har tillegg. Det er en direkte høyning av en grandmelding. Nord hadde hatt full anledning til å melde en farge på tretrinnet og etterpå spørre i fire grand, da ville vi fått Blackwood. Nå er imidlertid situasjonen annerledes. Så er det spørsmål om tillegget. Syd skal med 18 poeng åpne med en grand, og med 19—21 poeng skal han hoppmelde i grand etter først å ha åpnet med ett trekk i farge. Her har han presis 19, altså er det ingen ting å gå videre på.

Imidlertid har det vært slik diskusjon om denne oppgaven både i juryen og blant leserne, at vi har funnet å gi 5 hjerter 10 poeng også.

Løsning til oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ E K kn 9 6 4 ♥ 8 6 ♦ 4 ♣ K 8 7 2

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

Fem spar — 10 poeng. Fire hjerter — 8 poeng. Fem spar — 4 poeng.

Valget må stå mellom fire spar og fire hjerter. Det er klart at makker må ha en lang hjerterfarge, all den tid han gjentok fargen på tretrinnet etter at Vest ved tre ruter fritok ham fra å svare. Men likevel synes vi fire hjerter er litt for færlig, det må være bedre å melde fire spar, hvor De tross alt sitter med en sekskortfarge.

Fem spar synes vi er vel hardt, selv om makker har vist litt tilleggstyrke. De viser hånden fullt ut ved å hoppe til fire spar, kan ikke makker gjøre noe med denne meldingen, er det neppe utgang.

Løsning til oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ 5 3 ♥ K 10 8 2 ♦ E 7 4 ♣ E kn 10 5

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♣	pass	1 ♥	1 ♠

To hjerter — 10 poeng.

Syd har ikke stort tillegg til åpningen sin, og er fritatt for å melde når Øst har slengt inn en spar. Men likevel synes vi at det bør meldes to hjerter. Det samme har praktisk talt alle loserne gjort, så oppgaven var tydeligvis ikke så vanskelig som vi hadde regnet med.

Dessverre var vi uheldige med oppgavene i nr. 3, noen omlekningsfeil odela et par av oppgavene, og vi har derfor funnet det nødvendig å annullere denne serien. Vi beklager.

Det riktige valget

Forts. fra side 17

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

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

♠	N	♠
♥	V	♥
♦	Ø	♦
♣	S	♣

Syd spilte fire hjerter etter følgende meldinger:

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

Øst—Vest kunne kanskje ha stått seg på å være litt med i meldingene, idet fire spar er hjemme om spilleren tar riktige varianter i de to sorte fargene. Det er imidlertid svært vanskelig å få til, og som spillet gikk og Syd ble betet i fire hjerter, ble det et bra resultat for Øst—Vest.

Spar seks kom ut og Syds ess tok sticket. Med det samme Syd fikk se bordet, kom han til å tenke på det gamle slagordet om at «hva har man en langfarge på bordet til, hvis det ikke er for at den skal etableres.» Det er en god, gammel regel, som det svært ofte lønner seg å følge. Planen hadde også fulgt fram hvis enten hjerterne eller ruterne

hadde sittet 2—2, eller hvis Vest hadde hatt tre ruter i stedet for Øst. Men nå ble det bet. Syd trakk trumf i to runder, hvorefter han fortsatte med ruter ess og en ruter til. Øst kom inn og ga spar tilbake, og bordet måtte stjele. Ny ruter satte Øst inn på knekten, og enda en spar ga kontrakten dødsstøtet. Nord måtte stjele med sin siste trumf. Nå var ruterfargen riktig nok etablert, men Vest hadde en trumf igjen, og Syd hadde ingen mulighet til å komme hjem og trekke denne trumfen, og etterpå få Nord inn igjen. Dermed måtte det gå galt.

Litt mer omtanke ville ha fortalt Syd at en annen plan var sikrere, nemlig krysstjeling. En krysstjeling fører fram i alle tilfelle hvor ruterfargen lar seg etablere, pluss i den foreliggende situasjonen hvor alt sitter galt når det gjelder langfargestikk i ruter.

Spilleplanen blir å stikke med spareset og øyeblikkelig gi fra seg stikk for kløver to. Det kommer vel trumf tilbake, men det gjør ingen ting. Bordet stikker, ruteresset blir innkassert, og Syd har tre stikk. Videre er det syv trumf igjen, og ved å stjele vekselvis i spar og kløver vil alle disse trumfene gi stikk.

Legg merke til at hvis trumf kommer ut i det første utspillet, blir situasjonen endret. Nå fører krysstjelingsplanen ikke fram, mens det derimot blir riktig å etablere bordets ruter.



Resultatene for de beste i årskonkurransen 1959:

1. premie — Leiv Schwingel, Bentebrugt, 18, Oslo.
2. premie — Hans Chr. Siebke, Stortorvet 5, Oslo.
3. premie — Birger Hagen, Storsjøen.