

Pris kr. 1,75

Hefte 9 - 1960

Norsk

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



Utdrag av Ekspertklubben:

Syd har:

♠ Ekn 75 ♥ EK 9864 ♦ Ekn ♣ 4

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

| Syd | Vest | Nord | Øst |
|-----|------|------|------|
| 1 ♥ | pass | 2 ♦ | pass |
| ? | | | |

I dette nr. bl.a.

Siden sist



Bedre meldinger



Gambit



Spilleprover



Kortlesning



Ekspertklubben

Red:

SIDEN SIST

Vi starter i dag med et ganske pussig spill fra olympiaden:

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

| | | |
|-------------------|---|------------|
| ♠ 10 | N | ♠ 6 5 2 |
| ♥ — | V | ♥ D kn 4 3 |
| ♦ E kn 8 7 2 | S | ♦ 8 7 |
| ♣ D kn 10 8 6 4 3 | O | ♣ 10 6 4 3 |

Spillet er hentet fra kampen mellom Frankrike og et amerikansk lag (Jacoby). Ved det første bordet spilte franskmennene som Øst-Vest seks hjerter og gikk to bet. Ved det andre bordet kom franskmennene som Nord-Syd i seks kløver, og deres amerikanske motstandere så ingen grunn til stamp i seks hjerter.

Hjerterkongen kom ut, og Syd stjal. Deretter innkasserte han ruterettet og spar-esset, hvorefter det gikk på krysstjeling resten av spillet. Øst fikk for kløveresset en eller annen gang, men resten var Syds.

Det pussige er at kontrakten kan betes med kløver syv ut. Men er det noe alle lærebøker i bridge er enige om, så er det at trumfspill mot en slem når man sitter med en singleton, er noe av det dummeste man kan finne på ved bridgebordet. Amerikaneren på Vests plass var heller ikke så dum, men så måtte han også finne seg i at motstanderne fikk kontrakten sin.

Misforstå meg ikke, jeg har ikke tenkt å lansere en kampanje for å spille ut en singleton i trumf mot en sekser. Jeg er nok av samme oppfatning som lærebøkene, det lønner seg ikke i det lange løp. Men derfor er det jo interessant å konstatere at det en gang i blant kan lønne seg å bryte reglene, spørsmålet er bare å finne ut når. Det kan være litt å huske for de spillerne som alltid

spiller etter slagord, som «spar til grand», «damen sitter etter knekten», «spill trumf når du er i tvil» og så videre. Noe er det nok i disse slagordene, men de må behandles med omhu.

Her er et annet spill av den samme typen:

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

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

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

Syd spiller seks spar, og så er det spørsmål om De kan finne det betende utspillet fra Vest.

Med hjerter, ruter eller kløver ut har Syd det enkelt. Han stjeler to kløver, slår spar-esset og en spar til, og Vest er inne på kongen. Flere stikk er det imidlertid ikke å hente.

Men trumf ut da? Nå ja, tieren går ikke. Riktignok får Nord en stjeling mindre, men til gjengjeld mister Vest trumfsticket sitt, og et stikk i kløver er alt han får.

Derimot er beten der hvis sparkongen kommer ut! Syd tar esset, og hvis han nå vil stjele med den eneste trumfen som er igjen på bordet, får Vest sparsticket sitt tilbake. Derved får Øst-Vest enten to stikk i kløver, eller ett stikk i kløver og ett i trumf.

En del spill av denne typen fikk meg til for noen år siden å lansere slagordet om at «det er bet i alle spill, bare man finner utspillet.» Nå skal dette med alle ikke tas for høytidelig, det ordet og dessuten aldri og alltid er uttrykk som ikke hører hjemme i bridge. Men det er likevel forbausende hvordan et overraskende utspill — et man

Forts. side 16.

Bedre meldinger

Rolf Bøe.

Dette er den 21. artikkelen om dette emnet. Den første sto i nr. 8 for 1958, og siden har det vært en i praktisk talt hvert nummer.

Vi skal i dag se litt på en spesiell melding, nemlig overmelding i motpartens farge. Enkelte spillere bruker denne meldingen som spørremelding så sant makker har vist en farge. Ja, enkelte ganger ellers også, jeg husker et par norske toppspillere har prestert følgende meldeserie som Nord—Syd:

| | | | |
|------|-------|-----|------|
| Vest | Nørd | Øst | Syd |
| 1 ♡ | Dobl. | 1 ♠ | Dobl |
| 2 ♡ | 3 ♡ | ? | |

hvor tre hjertes skulle være spørremelding med spar som trumf. Vel, den ble også oppfattet riktig av Syd, etter at han hadde tenkt så det knakte en lang stund. Men resultatet ble precis den samme kontrakten som andre bord fant etter en langt enklere meldeserie.

Men selv bortsett fra slike ekstreme situasjoner, tror jeg det ikke lønner seg med overmelding som spørremelding. Det er rett og slett frekvensen som er det avgjørende. De gangene De når en god kontrakt ved å bruke enkel overmelding i motpartens farge som spørsmål, og De ikke kunne ha nådd den samme kontrakten ved en annen meldeserie, er så få at det neppe

vil inntreffe et dusin ganger i en spillers bridgeliv. Rent bortsett fra at det er uhyre sjelden De i det hele tatt kan spørre med fordel bare etter å ha hørt en eller to meldinger fra makker.

Personlig liker jeg ikke spørremeldinger i det hele tatt. Men hvis De absolutt vil bruke dem, må De i det minste ikke bruke dem i motpartens farge i andre situasjoner enn det ville vært spørremelding i hvilken som helst farge, altså etter at trumffargen er bestemt, eller hvis det kommer en hoppmelding til minst fire trekk.

Hvis De først kan gå med på dette, blir det utrolig mange situasjoner hvor en overmelding i motpartens farge kan gjøre et vanskelig meldetilfelle til en ganske enkel affære, og vi skal nå se hvordan.

Den primære hensikten med en slik melding er å fortelle at man vil spille utgang. Tidligere stilte man visse andre krav til meldingen. Først var det en ufravikelig regel at man måtte ha esset eller være renons i fargen, og det var jo en nyttig opplysning. Svakheten var imidlertid at det ble for sjelden anledning til å bruke meldingen i denne formen. Derfor gikk man etter noen år med på at den viste en singleton eller annen rundes kontroll i form av kongen, og det var jo straks noe bedre. Men det viste seg at det ikke gikk det heller, og i dag er man derfor kommet til den nåværende formen: Krav til utgang, uten noen nærmere angivelse av hånden. Resten får komme siden.

Det bør være klart at man ikke bruker meldingen hvis man har noen annen måte å kreve til utgang på. I og med at man ikke

gir andre opplysninger, er det et spill av tid å overmelde hvis man har annet å fortelle, og kan fortelle det uten å bli misforstått.

Før vi setter i gang for alvor, er det best å nevne unntagelsene, for unntagelser kommer vi dessverre ikke forbi her heller. Den første unntagelsen er når motstandernes melding er kunstig. Meldeserien:

1 ♣ — 1 ♦

i Vienna er rent kunstig, ingen av spillerne har til hensikt å foreslå den fargen de nevner, som trumf. Likeledes i Efos:

1 ♥ — 1 ♠

Svarhånden foreslår ikke spar som trumf, han bare gir beskjed om at han overtar dirigeringen.

I slike tilfelle får en overmelding en annen betydning, nemlig den samme som om motstanderne ikke hadde meldt fargen. Således viser Vest i denne situasjon

| | | | |
|------|------|-----|------|
| Nord | Øst | Syd | Vest |
| 1 ♦ | pass | 1 ♥ | 2 ♥ |

ikke noe ønske om å kreve til utgang om motstanderne spiller Efos. Da er meldingen hans rett og slett et forslag om å spille to hjerter og ingen ting annet.

Den andre unntagelsen er hvis vedkommende spiller tidligere har begrenset hånden sin, og det er klart at han ikke kan være sterk nok til å kreve utgang. Dette skal vi se nærmere på, jeg bare nevner det foreløbig for oversiktens skyld.

♦

Den første situasjonen vi møter, er hvor motstanderne åpner og De sitter med en kravhånd selv. Det vil selvfølgelig ikke forekomme ofte, men det hender en gang i blant. La oss si det foran Dem åpnes med en hjerter, og De har:

♠ E K kn 10 8 6 ♥ 4 2 ♦ E K 8 ♣ E D

De er sterk nok til å kreve utgang. Tre små spar hos makker kan gjøre at det holder, hvis De bare kan komme inn og få tatt kløverfinessen, og De kan umulig forlange at makker skal holde åpent på tre små spar

og ingen ting annet. De starter derfor med to hjerter, og gjentar siden sparen så lenge De slipper til.

Det spiller ingen rolle om begge motstanderne melder mens makker er taus. La oss si De sitter Syd med den hånden vi diskuterer, og de innledende meldingene går:

| | | | |
|------|------|-------|-----|
| Vest | Nord | Øst | Syd |
| 1 ♥ | pass | 1 gr. | ? |

De bør fremdeles melde to hjerter. Normalt skal man være litt forsiktig når begge motstanderne melder mens makker er taus, men her er det noe rart. Høyst sannsynlig mangler en av motstanderne dekning for meldingen sin, og selv om de har, er det ikke utelukket at fire spar likevel er en god kontrakt. Makker behøver ikke ha tre små spar, ruterdamen kan gjøre samme nytten. De har kanskje ingen spartaper likevel, og om De har, kan De kanskje unngå taper i kløver.

Den neste situasjonen vi skal se på, er når makker åpner og nestemann slenger inn en melding. Nå kan svarhånden vise den samme styrken som til en enkel hoppmelding ved å overmelde. Sett at det meldes:

| | | | |
|------|-----|-----|------|
| Nord | Øst | Syd | Vest |
| 1 ♥ | 1 ♠ | 2 ♠ | |

Syd krever til utgang, og forteller at han har minst 17 poeng. Han kan sitte med:

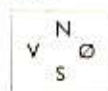
♠ E 4 2 ♥ K D 9 6 ♦ 9 3 ♣ E D 8

Tre hjerter er for svakt. Hvis Øst ikke hadde blandet seg inn, ville Syd vært nødt til å melde tre kløver. Det er en god melding, men enhver melding på trekortfarge er bare et nødvendig onde. Når Syd er i stand til å avgi en bedre melding, gjør han det, og han får sjansen når Øst melder en spar.

Det er imidlertid lenger ute i meldeserien at overmeldingen gjør mest nytte for seg. Da er man mange ganger i situasjoner hvor man nok vet at man vil spille utgang, men man vet hverken hvor den skal spilles eller hvordan man skal sikre seg å finne fram på en god måte. Hvis man da ikke kan overmelde,

Her er en slik situasjon:

♠ E D 8
 ♥ K 9 3
 ♦ E K D 9 7
 ♣ kn 2



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

Uten innblanding fra motstanderne er disse hendene lett å melde fram til fire hjerter,

| | |
|-------|-----|
| Nord | Syd |
| 1 ♦ | 1 ♥ |
| 2 gr. | 3 ♠ |
| 4 ♥ | |

eller på hvilken måte De foretrekker. Men da spillet forekom, meldte Øst en spar etter Nord's ruteråpning, og det gjorde at Nord —Syd kom galt avsted. Meldingene gikk:

| | | | |
|-------|------|------|------|
| Nord | Øst | Syd | Vest |
| 1 ♦ | 1 ♠ | 2 ♥ | pass |
| 3 gr. | pass | pass | pass |

Hvoretter Øst startet med kløver, og motstanderne fikk fem stikk i fargen. Fem trekk i hjerter er ikke til å rukke.

Nord mente etterpå at han hadde hatt et valg mellom fire hjerter og tre grand. Han kunne ikke si sikkert om makker hadde fem hjerter, mente han, og måtte satse enten på dette eller at makker hadde kløverstopper, eventuelt at kløver ikke kom ut mot tre grand.

Nord's resonnement hadde kanskje hatt noe for seg hvis han ikke hadde hatt muligheter til å få nærmere beskjed. Men det hadde han. Han kunne ha meldt to spar, og på denne måten fortalt at han ville i utgang. Den beste meldeserien er:

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

Syds beste gjennmelding er to grand. Han har valg mellom denne meldingen og tre

hjerter, og bør velge to grand fordi den ikke utelukker muligheten av en senere hjertermelding. Hvis Syd derimot melder tre hjerter først, kan tre grand være vanskelig å nå om ikke makker har tilstrekkelig styrke i spar.

Når Syd melder to grand, må Nord begynne å bli mistenksom. Det er en slik overflod av stoppere i motpartens farge at det er all grunn til å se seg om etter svakhet andre steder. Og det er klart at to grand i denne situasjonen først og fremst lover *sparstopper*. Det fins en fjerde farge, kløver, hvor ikke Nord har noen stopper, og hvor heller ikke Syd har garantert noen. Men siden Nord har full hjerterstøtte, er han ikke i bet for en god melding, og det blir naturlig for Syd å høyne til fire.



Også i defensive meldeserier er en overmelding mange ganger en god løsning. Ta for eksempel denne meldeserien:

| | | | |
|------|-------|------|-----|
| Vest | Nord | Øst | Syd |
| 1 ♥ | Dobl. | pass | ? |

Syd har:

♠ D kn 9 7 ♥ 4 ♦ E D 8 5 ♣ K 8 4 3

Det ville være rart om ikke utgang skulle kunne vinnes ett eller annet sted. Men det er ingen desidert garanti for at Nord har fire spar, selv om han nok bør ha det. Derfor kan ikke Syd gå rett i fire spar. Men han har en annen, god melding til disposisjon, og det er to hjerter.

Det er imidlertid ikke nødvendig med en singleton i motpartens farge. Også her er to hjerter en god melding i den samme serien:

♠ kn 7 5 3 ♥ D 9 7 4 ♦ E K 8 ♣ K 7

Skal kontrakten hete tre grand eller fire spar? Det vet Syd ingen ting om, og for å få albuerom velger han å starte med to hjerter. Melder makker to spar, løfter Syd til fire, og hvis makker melder noe annet, avslutter han med tre grand.

Her er en annen situasjon:

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

Denne gangen har Syd fått utlevert følgende kort:

♠ 9 4 ♥ D 9 7 ♦ E K 8 5 ♣ K kn 8 3

Vi tenker oss Nord—Syd er i sonen, og siden Nord kan melde to over en i en slik situasjon, bør utgangen være innen rekkevidde. Fire hjerter er en god melding hos Syd, men enda bedre er to spar. Det er en melding som ikke på noen måte utelukker fire hjerter, men den gir andre muligheter også, hvis det skulle passe slik. Da spillet forekom, hadde Nord:

♠ E 4 ♥ E K 8 6 5 ♦ D 7 4 3 ♣ D 9

og meldingene utviklet seg slik:

| Vest | Nord | Øst | Syd |
|------|------|------|------|
| 1 ♠ | 2 ♥ | pass | 2 ♠ |
| pass | 3 ♦ | pass | 5 ♦ |
| pass | 6 ♦ | pass | pass |
| pass | | | |

Spar kom ut, og Nord tok esset. Tre ganger ruter renses fargen, og Nord's spar forsvant på hjerterne. Siden var det bare å gi opp et stikk i kløver, og forlange resten.



Jeg nevnte i innledningen enkelte unntagelser, hvor det var klart at en spiller ikke kunne kreve utgang fordi han hadde begrenset hånden sin, og hvor derfor en overmelding måtte være en sterk oppfordring, men ikke mer. Her er en slik situasjon:

| Syd | Vest | Nord | Øst |
|-----|------|------|-----|
| 1 ♦ | pass | pass | 1 ♥ |
| 2 ♥ | pass | ? | |

Det er klart at Syd ikke er i stand til å kreve utgang. Han har ikke kunnet åpne med en kravmelding, og hans makker har bare meldt pass. Men på den andre siden har han gjort det klart at det ikke kan mangle meget på en kravåpning. Nord har passet på en ruter, og Syd forteller at han fremdeles ikke har gitt opp håpet om utgang. Han må derfor være for sterk til en opplysende dobling, og sitter med noe slikt:

♠ E D 8 5 ♥ 9 ♦ E K kn 4 ♣ E D 8 5

Nå må Nord være oppmerksom, og ta kraftig i hvis han i det hele tatt har verdier

å fare med. Makker kan risikere at han er helt blank, og vil derfor passe momentant i neste omgang, hvis ikke Nord kommer med en kraftig melding. Med:

♠ kn 10 7 4 2 ♥ 7 5 3 ♦ D 2 ♣ 7 4 3

må Nord hoppe til tre spar. Han har en femkortfarge med et par honnører i spissen, og han har damen i makkers farge. Utgangen gir så mange sjanser at det vil være en direkte feil ikke å melde den. Men etter Syds sterke melding er det Nord som har avgjørelsen.

Her er en annen situasjon. Syd har:

♠ E 7 5 ♥ 9 6 ♦ E 7 5 3 ♣ kn 8 4

Meldingene går:

| Nord | Øst | Syd | Vest |
|------|------|-------|------|
| 1 ♥ | 1 ♠ | 1 gr. | pass |
| 2 ♥ | pass | ? | |

Syd har absolutt maksimum for granden sin, og han har faktisk noe i tillegg, to ess. Han kunne hatt K-D i spar og ruterkongen, og ville også da hatt 9 honnørpoeng. Men hvis makker skal spille i hjerterkontrakt, vil de to essene være langt bedre for ham. Han kan sitte med:

♠ 9 ♥ E K D 10 8 7 ♦ D kn 10 ♣ D 10 2

Fire hjerter vil være hjemme om ruterkongen sitter hos Øst, som har avgitt en melding, og hjerterne ikke sitter verre enn 3—2, eller eventuelt 4—1 med knekten alene. Men om Syd melder to grand, kan det hende Nord plaserer ham på kongen og damen i spar i stedet for esset, og da kan det ikke bli noen utgang. Derfor er to spar en slik god melding på Syds hånd, det er en sterkere oppfordring enn to grand.



I enkelte situasjoner kan meldingen også brukes til å fiske etter en såkalt «halvstopper» i motpartens farge. En halvstopper er en konge singel, en dame annen eller knekten tredje, altså en kombinasjon som ikke gir full stopper, men som likevel er god nok om også makker har en halvstopper. Med damen annen på den ene siden og knekten tredje på den andre er fargen stoppet, likeledes med kongen singel og

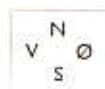
damen annen, ja selv med kongen singel og knekten tredje er det godt håp.

Men her må man være ytterst forsiktig. Meldingen kan nemlig også brukes til å fiske etter hel stopper, og derfor bør det være klart at ingen av partene har hel stopper, for man går i gang med halvstopperne. Men i en situasjon som denne er det vel klart:

| Nord | Øst | Syd | Vest |
|------|------|-----|------|
| 1 ♠ | 1 ♥ | 1 ♣ | pass |
| 2 ♣ | pass | 3 ♠ | pass |
| 3 ♥ | pass | ? | |

To ting er nokså klare her. Syd har ikke fem spar, og Nord har ikke fire. Heller ikke har noen av dem full stopper i hjerter. Med hjerterstopper ville Syd sannsynligvis ha foretrukket to grand fremfor tre ruter, og Nord ville ha meldt tre grand selv i stedet for å spørre med tre hjerter. Følgelig kan Nord spørre etter halvstopper med tre hjerter. De to hendene kan være:

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

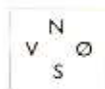


- ♠ E K 5 2
- ♥ kn 7 4
- ♦ D 8 2
- ♣ kn 6 3

Tre grand er den eneste utgangskontrakten som kan vinnes, men den er også temmelig sikker. Selv med ruterne 5-0 er sjansene store, også hvis motstanderne skulle finne på å starte i noe annet enn hjerter.

Men denne siste varianten er det all grunn til å rope et varsko for. Det skal sterke spillere til for å forstå når situasjonen er til stede, og å havne i tre grand med damen annen og to små hos makker i motstandernes farge, er på langt nær så morsomt. Det har gitt tellende resultater det også, men det hører til sjeldenhetene. Personlig var jeg ute for følgende spill en gang:

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



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

Jeg hadde fått i oppdrag å spille tre grand som Syd, og fikk hjerter ut fra Vest. Det så jo ut som om jeg i det minste hadde fått en utsettelse i det det ikke var startet i spar, men dessverre. Øst knekket alt håp hos meg ved å ta hjerteresset og skifte til spar knekt. I desperasjon gikk jeg på med damen, men det var jo ikke håp. Vest tok esset og ga toeren tilbake, og Øst kom med kongen. Men så satte han seg til å tenke, og jeg begynte å se ut som en dødsdomt der i siste øyeblikk har fått beskjed om fem minutters utsettelse uten å vite grunnen. Kanskje der er håp likevel.

Og håpet steg til visshet da Øst fant fram hjerter syv og spilte den. Jeg var ikke sen om å stikke med kongen og innkassere åtte stikk i ruter og klover.

Forklaringen? Var Øst en begyner? Nei, tvert i mot, han var en av de aller sterkeste spillerne vi har i landet. Men hvordan kunne han da finne på å skifte til hjerter? Fordi han satt med K-kn-10-8-3 i spar uten andre inntømster enn hjerteresset, som allerede var fjernet, og tydet sin partners retur av spar to som det siste kortet hans. Da ville jeg — som hadde åpnet med en grand og etterpå holdt munn — opprinnelig sitte med D-9-6-4 i fargen. Hvis Øst nå fortsatte med spar ti, ville han etablere et stikk for min ni, uten at Øst hadde noe håp om å få hentet den femte sparen sin. Øst bestemte seg derfor til heller å prøve å finne beten i makkers farge, hvor han selv bare hadde en dobbelton.

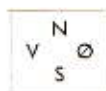
Hva har nå dette med artikkelen å gjøre, sier De? Ingen ting. Men la likevel denne paradoksen danne avslutningen på månedens kapittel om bedre meldinger. Den viser tross alt at en halvstopper kan være effektiv.

GAMBIT

Egil Wang.

Uttrykket *gambit* er lånt fra sjakk, og betegner en spillemåte hvor man ofrer en honnør, gjerne et sikkert stikk, for å få igjen visse andre fordeler. Det kan forekomme i mange forskjellige situasjoner, og vi skal i denne artikkelen se på noen av dem. Vi begynner med en ganske enkel historie som denne:

♠ E 9 6 4
♥ K D
♦ K D
♣ E K 10 7 5



♠ D kn 10 8 5
♥ E 6 5 4
♦ 9 2
♣ 6 2

Syd spiller seks spar etter følgende meldeserie:

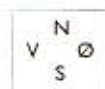
| Nord | Øst | Syd | Vest |
|------|------|-----|------|
| 1 ♠ | pass | 1 ♠ | pass |
| 5 ♠ | pass | 6 ♠ | pass |
| pass | pass | | |

Vest begynner med ruteresset og fortsetter fargen, slik at Nord kommer inn. Da spillet forekom, trakk Syd esset og kongen i kløver, og spilte deretter en liten kløver til stjeling. Men dessverre, Vest stjal over med kongen, og så var den kontrakten en saga blott.

Det var opplagt en farlig sak å spille på at Vest har minst tre kløver. Han er nødt til å ha sparkongen hvis spillet skal gå hjem, og med bare to kløver hos Vest, kan han alltid stjele over, hvilken trumf Syd enn velger å stjele med. Men Syd kunne ha vunnet kontrakten sin ved å ofre et stikk i hjerter. Han kunne ha spilt hjerterkongen (eller damen) og stukket over med esset. Så kunne han ha spilt spar dame, og hvis Vest har kongen singel, annen eller tredje er spillet hjemme ved å etablere ett stikk i kløver og stjele en hjertertaper.

Her er et mer komplisert spill:

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



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

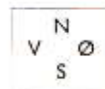
Syd spilte seks spar og fikk ruter ut fra Vest. Syv trekk så jo opplagt ut, men da Syd i neste stikk trakk sparkongen og Øst viste renons, fikk pipen en annen lyd.

Syd lot spar konge beholde stikket, men så var det spørsmål om hva han skulle komme hjem på. Han valgte en ruterstjeling, og trakk etter et par runder med trumf, kløver inntil Vest stjal. Det kom mer ruter, og siden kunne ikke Syd få mer enn trumfene sine, pluss et stikk for ruter ti til slutt (fordi Vest var renons i hjerter og hadde fire ruter.)

Det finnes imidlertid en helt sikker spillemåte, bare man vil innrømme Vest et trumfstikk frivillig ved å stikke Nord's konge med esset. Syd trumfer fire ganger til, og beholder sekseren på egen hånd. Deretter svinger han til kløver, og Vest kan stjele med sin siste trumf når det passer. Syd får resten.

Det er som De ser, bare spørsmål om å ofre et trumfstikk for å beholde kontrollen over fargen.

♠ D 6 5 4
♥ E K D 4
♦ 8 7
♣ 8 6 4



♠ E 8 3
♥ —
♦ E K D kn 10 6 5
♣ E K 3

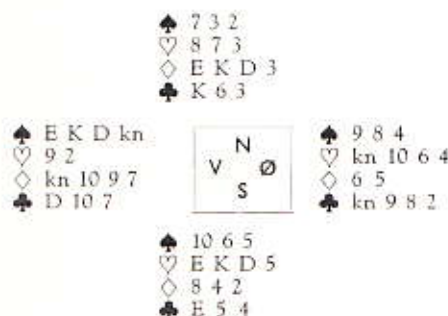
Syd er havnet i seks ruter og får kløver dame ut fra Vest. Som De ser er problemet å finne en innkomst hos Nord til de tre stående hjerterne, og dette problemet mestret ikke Syd da spillet forekom. Han stakk utspillet, trakk ut trumfene, og fortsatte med esset og en liten spar. Hvis nå kongen hadde sittet hos Vest, ville det ikke vært noe å skrive om. Men dette kortet dukket uheldigvis for Syd opp hos Øst, og dermed fros de tre deilige hjerterstikke inne for alltid.

Igjen er det bare spørsmål om å ofre et stikk. Det finnes en sikker innkomst i ruter, hvis Syd bare er villig til å la motparten få et stikk i fargen. Det skjer ved at Syd i det andre sticket spiller ruter seks mot bordet. Hva enten motstanderne bruker nieren første eller andre gangen, vil Nord komme inn. Kontrakten er nå klar med mindre hjerterne skulle sitte 7—2 i mot, og det skal vel mye til.

I stedet for å beklage seg over sparkongens usympatiske plasing, burde Syd ha prist seg lykkelig over at fargen ikke var kommet ut. Da ville nemlig sjansen til å vinne vært lik null.

Det er for øvrig verdt å legge merke til at seks grand på nord's hånd er utapelig. Med kløver ut kan Syd fortsette med ruter seks i det andre sticket. Med spar ut kan Syd legge liten, og hvis Vest tar kongen, er Nord's innkomst klar. Tar Vest ikke kongen, er Nord allerede inne på damen.

I det neste spillet er det om å gjøre å la være å innkassere et stikk for å hindre at man etterpå blir fanget i skvisens snare:

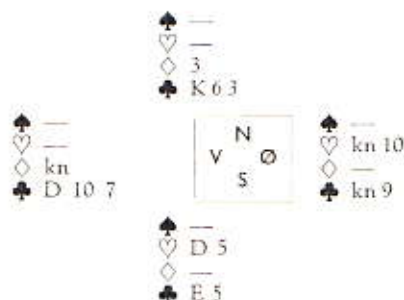


Syd spiller tre grand etter følgende melde-serie:

| | | | |
|-------|------|-------|------|
| Nord | Øst | Syd | Vest |
| 1 ♦ | pass | 2 gr. | pass |
| 3 gr. | pass | pass | pass |

Spillet forekom i en lagkamp, og meldingene var like ved begge bord. Det er for øvrig litt pussig, for Nord har unektelig en løvtynn åpning, men det skal vi ikke hefte oss ved.

Ved det første bordet startet Vest med fire ganger spar, og etterpå skiftet han til ruterknekten. Syd stakk på bordet, og fortsatte med to stikk til i fargen. Det tredje rutersticket skviset Øst, som måtte oppgi kløverne for å holde fire hjerter. Men så var det bare å spille de tre topphonnørene i hjerter, så var Vest ferdig også. Sluttposisjonen var:



Og som De ser, gjorde hjerterdamen det av med Vest.

Ved det andre bordet var motspillet bedre. Vest startet med tre ganger spar, men beholdt knekten og skiftet til ruter. Ved første anledning passet han på å skille seg med den fjerde sparhonnøren, og dermed var han reddet. Syd hadde ingen sjanse til å gi fra seg stikk i en annen farge



og oppnå tempoet, fordi det ikke fantes noen farge hvor han kunne gi fra seg et stikk og likevel sitte med en trusel. Derfor kunne det aldri bli noen skvis, og åtte stikk var det mest Syd kunne oppnå.

I det neste spillet møter vi problemet på en annen måte:

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|
| ♠ 2 ♥ E 5 2 ♦ E kn 8 7 3 ♣ E 8 6 5 | <table border="1" style="border-collapse: collapse; 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;">5</td></tr> </table> | N | V | 5 | ♠ E 6 4 3 ♥ K D 10 3 ♦ 9 4 ♣ 10 9 7 |
| N | | | | | |
| V | | | | | |
| 5 | | | | | |
| ♠ kn 10 9 7 5 ♥ kn 8 4 ♦ 5 ♣ D kn 3 2 | | ♠ K D 8 ♥ 9 7 6 ♦ K D 10 6 2 ♣ K 4 | | | |

Syd var havnet i seks ruter etter disse meldingene:

| Syd | Vest | Nord | Øst |
|-------|------|------|------|
| 1 ♦ | pass | 3 ♣ | pass |
| 3 gr. | pass | 4 ♦ | pass |
| 5 ♣ | pass | 6 ♦ | pass |
| pass | pass | | |

Det var jo noe optimistisk meldt, og med hjerter ut ville Syd heller ikke hatt noen sjanse. Men Vest var ikke klar over dette, og startet med spar knekt, noe som vi vel alle ville gjort i det blinde utspill. Øst tok esset og skiftet til hjerter, men det var for sent. Bordet stakk, det ble trumfet ut, og siden forsvant begge hjertertaperne på bordet på spar.

Denne kontrakten kunne vært betet hvis Øst hadde tenkt seg om i det første stikket. Vests utspill viser at Syd har kongen og damen — det er neppe tenkelig at Vest ville røre fargen mot en sekser hvis han hadde K-kn-10 — og da bør Øst kunne se at hvis han tar esset, vil det ikke bli noen hjertertaper. Syd får både kongen og damen i spar friggitt, og vil kunne kaste begge bordets hjerter. Har Syd bare to hjerter, er det ingen medisin, men med tre kort i fargen hos ham er det bet. Øst burde derfor ha lagt liten spar på Østs knekt og frivillig gitt bort dette stikket. Belønningen ville kommet i form av to stikk i hjerter.

Den samme situasjonen ville ha oppstått hvis Vest for eksempel hadde startet i kløver. Syd kunne da ha stukket på egen hånd, trukket to runder trumf og så spilt liten spar fra bordet. Nå må Øst igjen legge liten, men her er det en grunn til. Syd kan sitte med K-kn-10-fjerde, og siden han ikke vet hvor esset befinner seg, kan det hende han legger knekten og gir makker stikk for damen.

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|
| ♠ 5 4 3 ♥ K D kn 9 3 ♦ kn 3 ♣ kn 4 2 | <table border="1" style="border-collapse: collapse; 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;">5</td></tr> </table> | N | V | 5 | ♠ E kn 6 ♥ 8 2 ♦ D 10 9 8 6 5 4 ♣ 6 |
| N | | | | | |
| V | | | | | |
| 5 | | | | | |
| ♠ 10 9 8 2 ♥ E 6 4 ♦ — ♣ K 10 9 8 7 3 | | ♠ K D 7 ♥ 10 7 5 ♦ E K 7 2 ♣ E D 5 | | | |

Syd spilte tre grand etter følgende meldeserie:

| Vest | Nord | Øst | Syd |
|------|------|------|-------|
| pass | pass | 3 ♦ | Dobl. |
| pass | 3 ♥ | pass | 3 gr. |
| pass | pass | pass | |

Meldeserie er ikke helt god, og normalt bør nok fire hjerter være kontrakten. Men den blir ikke særlig morsom hvis Øst skulle finne på å starte i ruter, og Vest svinger til spar når han får stjelingen sin. På Syds hånd står fire hjerter, pussig nok, men det er nok ikke mulig å få til.

Mot tre grand startet Vest med liten kløver, og Syd begynte å studere mulighetene. Hvis hjerteresset satt annet, ville jo saken være grei, men om det satt tredje ville det kreve stor kunst å komme inn på bordet. Men det var jo sjanser.

Syd lot den første kløveren gå opp til damen på egen hånd, og så gikk han i gang med hjerterne. Vest stakk tredje gangen, og skiftet til spar to. Øst tok esset, og nå var Syd på vakt og la damen. Dette gambit'et var nødvendig nok, fordi Syd ellers ville vært nødt til å spille kløver eller ruter fra egen hånd. Nå tydet han situasjonen riktig, og forberedte et sluttspill. Øst fortsatte med spar knekt, og Syd stakk med kongen.

Og så kom et regulært «nulostikk», et stikk som ingen av spillerne ønsket å vinne. Bortsett fra blindemann, men han hadde ingen sjanse fordi han hadde alle de minste sparene. Hvis Vest vant stikken, ville han bli nødt til å spille kløver, slik at blindemann ville få inntøst. Bedre ble det ikke om Øst fikk stikken, han måtte spille ruter slik at Nord fikk for knekten. Og hvis Syd fikk stikken, ville han være dømt til å spille ruter eller kløver selv, og da var det ingen sjanse til å vinne.

Takket være sitt kast av spardamen kunne Syd unngå dette stikken. Øst hadde vært like påpasselig, han hadde brukt esset og knekten i de to første stikkene, og kunne nå legge sekseren under Syds syver. Men Vest?

Vest hadde vært dum nok til å skille seg med sin beste venn, spar to. Dermed var han solgt. Så nødig han enn ville, måtte han ta stikken. Han kunne innkassere enda et sparstikk, men så måtte han spille kløver og gi Nord inntøst, slik at Syds siste rutetaper forsvant på hjerter.

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

| |
|--|
| <p>♠ E K D 9 6 4 ♥ E ♦ E 8 5 3 ♣ K 7</p> |
|--|

Syd spilte fire spar uten meldinger fra motparten, og Vest begynte med ruterkongen, som Syd stakk.

Det var en skuffelse for Syd å se bordet, hvor tre hjerterstikk så ut til å dø bort av mangel på inntøst. Det var imidlertid likevel håp hvis trumffargen satt 2-2, og denne muligheten måtte prøves først. Derfor kom hjerteresset i det andre sticket, og så esset og kongen i spar. Vest renons ble avslørt, og Syd måtte se seg om etter en annen utvei. Og han fant den. Singel ruter hos Øst, som også måtte ha kløveresset.

Syd fortsatte derfor med kongen i kløver, men Øst var selvsagt for dreven til å stikke.

SPILLEPRØVER

Dette er spilleprøver av en slik art at en rutinert spiller bør kunne ta dem ved bridgebordet. Våre kommentarer finnes på side 16, men gjør Dem først opp en mening om hvordan De vil spille selv.

I

| | |
|---|---------|
| ♠ | 6 5 2 |
| ♥ | E 10 6 |
| ♦ | E D 3 |
| ♣ | E 7 6 5 |

| | | |
|---|---|---|
| | N | |
| V | | Ø |
| | S | |

| | |
|---|------------|
| ♠ | E 7 4 |
| ♥ | K D kn 4 2 |
| ♦ | K 4 |
| ♣ | K 4 3 |

Det spilles parturnering. Syd er kommet i fire hjerter etter følgende meldeserie:

| Syd | Vest | Nord | Øst |
|------|------|-------|------|
| 1 ♥ | pass | 2 gr. | pass |
| 3 ♥ | pass | 4 ♥ | pass |
| pass | pass | | |

Vest begynner med spar knekt. Hvordan bør Syd spille?

II

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

Men Syd hadde enda en streng på sin bue, nå kom spar fire! Et sparstikk ble gitt til Øst, men denne generøse gaven lønnet seg. Øst kunne ta kløverstikken sitt, hvis han ønsket det, men så måtte han også spille kløver eller hjerter til Nord, og alle Syds ruter ville forsvinne på hjerterne.

Vest spiller fire spar etter følgende meldinger:

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

Nord åpner med kløver to, Syd tar kongen og knekten faller fra Vest. Hvordan bør Syd fortsette?

III

Blindemann

| |
|-----------------|
| ♠ 2 |
| ♥ D 4 2 |
| ♦ E 9 7 6 5 4 2 |
| ♣ E 8 |

| | | |
|---|---|---|
| | N | |
| V | | Ø |
| | S | |

| |
|------------|
| ♠ E kn 9 5 |
| ♥ 9 7 5 |
| ♦ D 5 |
| ♣ K D 10 7 |

Øst spiller fire hjerter etter følgende meldeserie:

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

Syd begynner med kløver konge, Vest stikker med esset og spiller spar to. Øst tar kongen og Syd får for esset. Syd tar deretter kløver dame, og knekten kommer fra Øst. Hvordan bør Syd fortsette?

IV

| |
|--------------|
| ♠ 5 3 |
| ♥ K 9 4 |
| ♦ kn 6 5 4 2 |
| ♣ E 10 7 |

| | | |
|---|---|---|
| | N | |
| V | | Ø |
| | S | |

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

Syd spiller fire hjerter etter følgende meldinger:

| | | | |
|-----|------|------|------|
| Syd | Vest | Nord | Øst |
| 1 ♠ | 1 ♠ | 2 ♥ | pass |
| 4 ♥ | pass | pass | pass |

Vest begynner med spar konge, Øst legger spar ti og Syd legger spar to. Vest fortsetter med spar dame, og nå legger Øst spar åtte. Hvordan bør Syd fortsette?

V

| |
|-----------|
| ♠ 9 7 5 |
| ♥ E D 7 3 |
| ♦ K 7 4 |
| ♣ E D 2 |

| | | |
|---|---|---|
| | N | |
| V | | Ø |
| | S | |

| |
|---------------|
| ♠ D 4 |
| ♥ kn 10 5 4 2 |
| ♦ E 10 6 |
| ♣ K 9 4 |

Syd spiller fire hjerter etter følgende meldinger:

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

Vest begynner med kongen, esset og knekten i spar, og den tredje stjeler Øst med hjerter seks. Hvordan bør Syd spille?

VI

| |
|------------|
| ♠ K kn |
| ♥ 8 7 5 3 |
| ♦ E 10 9 4 |
| ♣ E 10 4 |

| | | |
|---|---|---|
| | N | |
| V | | Ø |
| | S | |

| |
|----------------|
| ♠ E D 10 9 7 5 |
| ♥ 10 4 |
| ♦ K 8 3 |
| ♣ 9 2 |

Syd spiller fire spar etter følgende meldinger:

| | | | |
|------|-------|------|------|
| Vest | Nord | Øst | Syd |
| 1 ♥ | pass | pass | 1 ♠ |
| pass | 1 gr. | pass | 3 ♠ |
| pass | 4 ♠ | pass | pass |
| pass | | | |

Vest begynner med kongen og esset i hjerter, Øst signaliserer tre kort i fargen, og Vest fortsetter med kløver konge. Hvordan bør Syd spille?

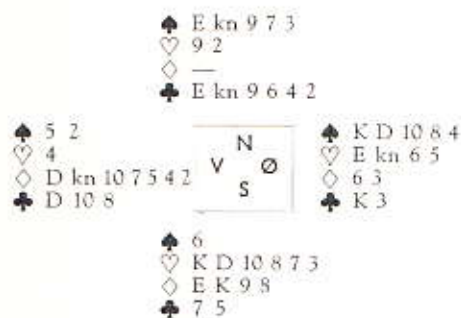
KORTLESNING

Nils Steen

Vi har vel alle som barn lest Coopers indianerfortellinger om mohikanerne og delawarene som stifinnere, hvordan hvert eneste lite blad og hver eneste brukken kvist fortalte dem om huronernes bevegelser, hvordan en eneste liten bevegelse av en fugl kunne fortelle om grumme irokesere i krattet, kort sagt hvordan de forsto å utnytte de naturlige varslene som fortalte dem hvordan de skulle gå fram for å nå resultatet.

Det er faktisk noe av det samme en bridge-spiller gjør når han skal prøve å finne ut motstandernes fordeling. Det ser ut til å være rene heksekunsten når en god spiller med stor presisjon peiler inn en dame eller en konge hos motstanderne — andre vil kanskje si det er flaks og ingen ting annet — og så viser det seg at det kommer som et resultat av ganske naturlige slutninger.

Ta et spill som dette:



Syd spilte fire hjerter-doblet etter følgende meldeserie:

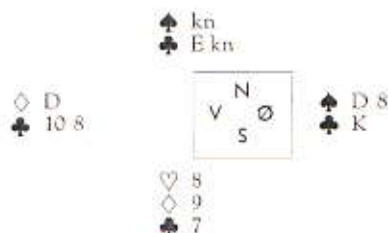
| Syd | Vest | Nord | Øst |
|------|------|------|-------|
| 1 ♥ | 3 ♦ | 3 ♠ | Dobl. |
| 3 S | pass | 4 ♣ | pass |
| 4 ♥ | pass | pass | Dobl. |
| pass | pass | pass | |

Vest begynte med spar fem, og bordets ess tok stikken. Det neste kortet var hjerter ni, og Øst la liten. Han burde vel heller gått opp med esset, idet doblingen hadde

røpet hvor hjerterknekten var, men Øst fant altså at det var bedre å legge en liten.

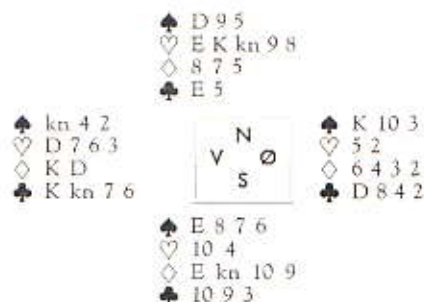
Syd lot nieren løpe, og den neste hjerteren fra bordet ble stukket med esset. Øst skiftet til ruter, og Syd tok esset. Motstandernes trumf ble trukket ut, og så kom kløver. Nå fant Vest et pent trekk, han satte i damen. Det ga Syd noe å tenke på, men han fant det var best å la Vest beholde stikken. Hadde Vest nå spilt kløver tilbake, ville Syd fått det uhyre vanskelig med å tenke, men han valgte spar, og for å forberede en slags skvis lot Syd Østs tier beholde stikken, idet han selv la ruter åtte. Øst ga spar konge tilbake, og nå måtte selvsagt Syd stjele.

Problemet er som De ser å finne kløverkongen. Syd klarte det, på følgende måte: Han tok ruteresset og stillingen var:



På den siste trumfen la Vest en kløver, mens Nord og Øst la spar. Så kom kløver og Vest bidro med tieren. Syd fant at Vest måtte ha ruter dame, og siden det bare var ett skjult kort, kunne han ikke ha kløverkongen. Syd forlangte derfor esset fra bordet, og vant kontrakten sin.

Et lignende spill har vi her:



Syd spilte tre grand etter følgende melde-serie:

| Nord | Øst | Syd | Vest |
|------|------|-------|------|
| 1 ♡ | pass | 1 ♠ | pass |
| 2 ♡ | pass | 2 gr. | pass |
| 3 ♠ | pass | 3 gr. | pass |
| pass | pass | | |

Det var jo fullstendig hardt nok, to hjer-ter ville vært en langt bedre kontrakt. Det fant Syd også ut da kortene kom på bordet, men da var det jo for sent. Det var par-turnering, og siden det sannsynligvis var en høyere kontrakt enn de øvrige bordene, måtte alt settes inn på å vinne kontrakten.

Kløver kom ut, bordet la liten og Øst fikk for damen. Syd la med tilfredshet merke til at Øst returnerte kløver to, det ga en pekepinn om at fargen satt rundt, og da var det fremdeles håp. Kløveresset vant sticket, og så kom en ruterfinesse til Vests dame. Det var helt riktig det at kløverne satt 4-4, og når de tok slutt, skiftet Vest til spar to. Øst tok en liten pause før han la tieren, og Syd var inne. Hjerter ti fikk løpe, en ny hjerter ble knepet på bordet, og dermed var det duket for fem stikk i denne fargen. Etter at det femte var inn-kassert, var stillingen:

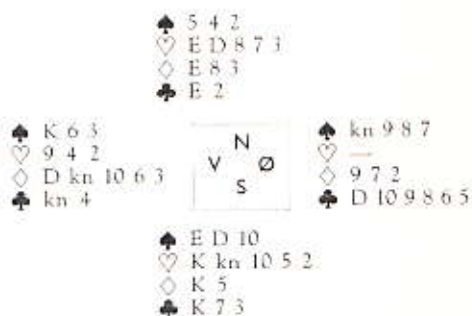


Ruter kom fra bordet, og da Øst la sekseren, satt Syd og tenkte over problemet. Øst måtte ha sparkongen, den lille pausen hans var fullt forståelig hvis han hadde kongen og tieren, men ikke ellers. Men det var bare ett skjult kort i hånden hans denne gangen også, og følgelig kunne han umulig ha ruterkongen. Altså var det å gå opp med esset, og dermed var ni stikk hjemme.

Som De ser er det ikke nødvendig med noen full telling av alle kortene for å få trukket disse slutningene. Syd behøver ikke ha regnet ut at det sitter en singel konge bak esset hans, det er nok han vet at kongen umulig kan sitte foran. Da er det bare å slå

esset. Stuper kongen, er alt vel og bra, og stuper den ikke, er det ingen ting å gjøre ved. Det lar seg selvfølgelig regne ut om kongen sitter singel, men det er unødig hodebry.

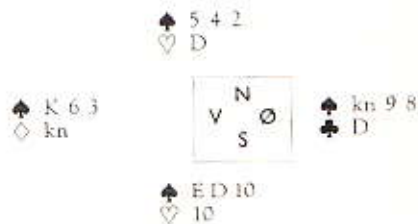
I det neste spillet, som er hentet fra en parturering, fikk alle sydspillerne unntagen to seks trekk i hjerter:



Her er et brukbart meldingsforløp:

| Syd | Vest | Nord | Øst |
|-------|------|------|------|
| 1 ♡ | pass | 3 ♡ | pass |
| 4 gr. | pass | 5 ♠ | pass |
| 5 gr. | pass | 6 ♣ | pass |
| 6 ♡ | pass | pass | pass |

Ruterdamen var et naturlig utspill, og siden var det to veier. Landeveistraverne tok to finesser i spar, og siden honnørene satt fordelt, var det en enkel sak å vinne. Noen av de mer drevne tok også to finesser, for å få med sjansen til tretten stikk om Øst skulle ha begge honnørene i fargen, men andre fikk i stand et sluttspill. De trumfet tre ganger, tok esset og kongen både i ruter og kløver, stjal en ruter og stjal en kløver, og fikk i stand følgende posisjon:



Nå er som De ser, Syd hjemme hvordan kortene enn sitter. Han trekker spar to fra bordet, og hvis Øst legger liten, kniper han med tieren. Vest får for kongen, men må

enten gi favor i spar eller spille ruter til dobbelt renons.

Ved to av bordene fant imidlertid Vest et morsomt mottrekk. Han la spar tre på tieren. Syd ved det første bordet gikk momentant i fellen. Han plaserte øyeblikkelig kongen og knekten i spar hos Øst, og da ville alle som hadde forsøkt to finesser, få tretten stikk. For å få tretten stikk han også, måtte Syd spille bordet inn på hjerter og ta en ny sparfinesse. Men dessverre, Vest la spar seks på hjerter, og når han fikk for sparkongen, hadde han ruterknekten igjen til å bete kontrakten.

Den andre sydspilleren som fikk beholde spar ti, så også mulighetene for å vinne tretten stikk. Men han var full av mistenksomhet, og fant at Vest godt kunne tenkes å foreta den narremanøvreren han i realiteten kom med. Syd fant at spørsmålet om en ny finesse i spar kunne utsettes, han kunne i alle tilfelle manøvrere seg i stilling til en slik finesse. Altså hjerter til damen og spar fra bordet her også. Men nå fant Syd en ledetråd, Øst fulgte med spar ni. Det var noe mystisk. Hvis det skulle bli tretten stikk, måtte Øst ha både kongen og knekten i spar. Men han hadde bare ett skjult kort, og det kunne umulig være både kongen og knekten. Altså måtte ett av disse kortene sitte hos Vest, og det hadde neppe vært noen ide for ham å la være å stikke hvis han hadde knekten. Følgelig måtte han sitte med kongen igjen.

Syd droppet øyeblikkelig esset da han var kommet så langt, og fikk sin belønning. Kongen kom seilende fra Vest, og Syd kunne legge opp damen som det trettende stikket.

En pen felle fra Vests side, men det slo tilbake som en boomerang fordi hans makker ikke var på høyden, men ga den skarpe sydspilleren den lille ledetråden han trengte for å finne ut av historien.



Det er imidlertid ikke nok å kunne peile inn fordelingen, det gjelder å bruke den riktige spilleføringen i hvert tilfelle også. Det glemte Syd i det neste spillet — han klarte å finne fordelingen helt perfekt, men overså en sikrere spilleføring:

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

Ved en rekke bord åpnet Nord med to grand, og da var det jo ikke rart at Syd ikke ga seg før syv grand var nådd. Spar var et naturlig utspill, og samtlige gikk først på ruterne. Da det viste seg at Øst holdt fargen, svingte de til kløver, og dermed var tretten stikk klare.

En sydspiller fant imidlertid faren for at kløverne ikke skulle gå. Han tok esset og damen i ruter, esset og kongen i spar og tre ganger hjerter, og dermed hadde han fordelingen på det rene med hundre prosents sikkerhet. Han så at Vest hadde seks kløver og Øst en, og følgelig fant han det var seks sjanser mot en for å finne kløver ti hos Vest. Følgelig spilte han kløver to og knep med niøren. Dermed gikk teppet. Øst fikk tieren, og innkasserte dessuten to stikk i spar (den siste sparen hadde han måttet kaste på den tredje hjerteren).

Det var pent av Syd å peile inn fordelingen, og vi må absolutt si det var utur at han fant tieren alene hos Øst. Han følte seg sikkert urettferdig behandlet av skjebnen, fordi de andre spillerne ikke hadde sett noen fare i det hele tatt, men bare trampet på i ullsokkene.

Nå er det selvsagt en god del sydspillere som bare toppet kløverne uten å tenke. Men det er også en del av dem som så at spillet i det hele tatt ikke kunne tapes etter at Øst viste seg å være den eneste som stoppet ruterne. Det er bare å ta noen runder i kløver. Når tieren stupet, som her, er det bare å legge opp. Viser det seg at Øst stopper kløverne også, er det bare å ta esset og kongen i spar, alle kløverstikkene og tre ganger hjerter. Dermed er Øst skvist, han kan ikke holde både ruter og kløver.

Bedre er det ikke om det er Vest som stopper kløverne. Da kommer en automatisk dobbelt skvis hvor Vest trues i kløver og Øst i ruter. Det er da likegyldig hvor sparene sitter, den som stanser fargen er skvist, og det hjelper ikke om begge stanser den.

Men selv om Syd har tatt esset og kongen i spar, er det denne gangen ingen skade skjedd. Siden Øst stanser begge disse fargene, kommer automatisk en skvis mot ham når hjerterne og kløverne spilles ut.

Dette spillet har et viktig poeng. Det er farlig å kunne en del mer enn de øvrige spillerne, hvis man likevel ikke kan nok. Det hender ikke så sjelden som man tror at en spiller går i vannet fordi han er inne på noe mer komplisert og vanskelig enn de mer enkle spillerne, og så klarer han ikke å mestre temaet. Vi hadde noe av det samme i det forrige spillet, hvor den sydspilleren som gikk bet heller ikke var på høyden, selv om han på en måte hadde spilt elegantere enn dem som tok to fineser. Jeg sier «på en måte» fordi det er parturning — i lag eller i robber ville det selvsagt vært det eneste riktige.

Det er uhyre viktig at man kan trekke de riktige slutningene av de kortene som faller, og at man på grunnlag av dette kan finne den vinnende spillemåten. Det krever en god del tenkning, og det er faktisk denne ekstra tenkningen som avgjør om man skal vinne premie eller ikke i den turneringen man er med i. Hemmeligheten består ikke i noe annet enn dette.

Siden sist

Forts. fra side 2

ikke tenker på for lenge etter at spillet er ferdig — ville ha fort fram til betevarianten. Vi kan ta et spill til:

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

Syd spiller fem ruter, og Vest begynner med to runder i spar. Hvis han nå fortsetter med hjerter, stikker bordet. Deretter kommer syv ganger ruter, og det gjør det av med Øst, som ikke kan holde hjerterkongen og dame-knekt tredje i kløver.

For å bete er det ett tilbakespill Vest må foreta etter å ha fått de to sparstikkene sine, og det er kløver. Det ser ikke særlig fristende ut med en singleton på bordet, men likevel er det effektivt. Det hindrer Syd å komme hjem igjen etter å ha tatt de syv ruterstikkene, og derfor kan det aldri bli noen skvis.

Svar på spilleprøver.

I

Det er selvsagt ikke vanskelig å vinne kontrakten, og fem trekk bør også være hjemme hvis ikke sitsen er helt infernalsk. Men siden det er parturning må ethvert mulig overstikk presses ut, og hvordan er det med sjansene for seks trekk?

De kan gjerne lasjere den første sparen og stikke den andre, og så tar vi kongen og tieren i hjerter for å titte på trumfen. Alt

sitter så pyntelig som bare det, og så er spørsmålet om hvordan man skal vinne det tolvte stikket.

Skvis-spesialistene kjører i vei og håper på en skvis i spar og kløver, men hvor stor er egentlig sjansen? Den som har fire kløver, må samtidig ha fem spar, og hvor ofte tror De det forekommer? Det kan hende, men det er bedre å spille på at kløverne sitter 3—3.

De beholder hjerter ess på bordet, fortsetter med tre ganger ruter og kaster en kløver på egen hånd. Deretter kommer

kongen og esset i kløver, og en kløver stjeles hjem, gjerne med hjerter knekt for for alle tilfelles skyld. Hvis begge motstanderne følger tredje gangen, er bordets kløver syv etablert til avkast av spartaperen.

Skulle trumfen sitte 4—1 eller 5—0, må De selvsagt svinge over til skvisen.

II

Det ser ut til at Vest bare hadde singleton i kløver, og hvor er da betesjansen? I hjerterstjeling. De må spille på at makker enten har hjerteresset, eller at han har hjerterdamen tredje og spar ess, eventuelt spar konge annen.

De må ikke fortsette i kløver. Det kan hende Vest har en dobbelton, selv om det ikke er sannsynlig, men her gjelder det tempo. De må derfor spille hjerter konge i det andre stikket.

Et lignende forsøk i ruter er dømt fordi blindemann bare har to kort i fargen, og kan stikke med spar dame i tredje runde om det blir nødvendig.

III

De kan lese Østs fordeling som en åpen bok, seks spar, fire hjerter, en ruter og to kløver. Det er opplagt at han vil forsøke å vinne ved å stjele noen spar, og det ser tilsynelatende ut til å lønne seg å spille trumf for å hindre ham. Men det går ikke. Øst stikker på egen hånd, spiller liten spar til bordets trumf, trekker tre runder trumf og gir opp et sparstikk. Det er fåfengt å håpe på hjerterhonnør hos makker, og dessuten vil den eventuelt bli fanget når De spiller hjerter.

Hvorfor ikke i stedet spille kløver, selv om det er til dobbeltrenons. Østs trumf på bordet skal etter planen brukes til å stjele spar og ikke til å stjele kløver, og den egne håndens trumfer er også alt for verdifulle til andre ting.

Bare prøv. Gi Øst hvilke toppkort De vil i fordelingen 6—4—1—2 og prøv å vinne ved retur av kløver til dobbelt renons.

IV

Ni stikk bør være hjemme om motstandernes trumf sitter 3—2, men det tiende stikket? Ruterfargen 3—3 er et håp, men det er likevel problemer. En stjeling

er en annen mulighet, men det er stor fare for overstjeling hos Øst. Nå kan De selvsagt trumfe to ganger og håpe at Øst bare har to hjerter (han har neppe flere spar), men heller ikke denne sjansen er overveldende.

Derimot er det praktisk talt sikkert å gi spar en gang til, og legge en tapende kløver på bordet. Siden kan stjelestykket komme i denne fargen.

V

For å vinne må selvsagt Vest ha hjerterkongen, idet et ruterstikk må avgis. Men det eksisterer en fare, nemlig at Vest har de tre manglende trumfene. Om De stjeler over hjerter, vil det bevirke at Vest, som har K—9—8, må få et trumfstikk, og så kommer beten i ruter.

For å vinne må De derfor legge ruter seks på Østs hjerter seks, det gjør jo ingen ting om De bytter en rutertaper med en stjeletaper i spar. Dermed har De trumfen intakt, og kan presse ut Vests konge uten å miste trumfstikk.

VI

Ett kløverstikk må selvsagt tapes, og to hjerterstikk er allerede tapt. Vil Syd vinne kontrakten, må han derfor ha alle de andre stikkene.

Det er en sannsynlig skvis mot Vest i spar og kløver, men det er bare den haken at motstanderne er i gang med å presse ut kløveresset hos Nord, og dermed ryker forbindelseskortet. Vest må derfor ha en av ruterhonnørene også for at skvisen skal virke. Med begge ruterhonnørene hos Vest er det enkelt, da blir han skvist sønder og sammen, men det går med en honnør, også ved en form for skvis som heter gardskvis.

De må la Vest beholde kløverkongen. Hvis De stikker og spiller en kløver til, for eksempel etter å ha trumfet ut, kommer øyeblikkelig en tredje kløver som De må stjele, og dermed er truselen i fargen vekk.

Det kommer vel en kløver til, ellers er det enkelt, og nå må De være våken. De stikker med esset, tar kongen og knekten i spar og stjeler en hjerter, for å få ut Østs eventuelle stopper i fargen. På de to neste trumfene må De passe på å få vekk ruter ti og ruter ni, som ellers vil blokere, og dermed har De nådd følgende posisjon: Forts. s. 20.

EKSPERT



KLUBBEN

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

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E kn 7 5 ♥ E K 9 8 6 4 ♦ E kn ♣ 4

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

| Syd | Vest | Nord | Øst |
|-----|------|------|------|
| 1 ♥ | pass | 2 ♦ | pass |
| ? | | | |

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ K 7 5 ♥ D 10 8 6 ♦ E 9 4 ♣ D 6 2

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

| Vest | Nord | Øst | Syd |
|------|-------|-------|-------|
| 1 ♥ | Dobl. | 1 gr. | Dobl. |
| pass | 2 ♣ | pass | ? |

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ E 9 7 6 4 ♥ E kn 7 5 ♦ 4 ♣ 9 3 2

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ kn 9 7 6 ♥ E K ♦ K 3 ♣ D 10 7 6 5

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

| Syd | Vest | Nord | Øst |
|-------|------|-------|------|
| 1 ♣ | pass | 2 ♦ | pass |
| 2 gr. | pass | 3 ♠ | pass |
| 4 ♠ | pass | 4 gr. | pass |
| 5 ♦ | pass | 6 ♣ | pass |
| ? | | | |

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ E D 4 ♥ E kn 7 ♦ K 9 5 ♣ K D 8 4

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

| Nord | Øst | Syd | Vest |
|------|------|-----|------|
| 1 ♠ | pass | ? | |

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E 10 6 4 3 ♥ D 6 2 ♦ D kn 9 3 ♣ 4

Det spilles partonerøing.

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

| Nord | Øst | Syd | Vest |
|------|------|-----|------|
| 1 ♥ | pass | 1 ♠ | pass |
| 2 ♦ | pass | ? | |

Losning til oppgave i nr. 7.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E K 10 4 2 ♥ 7 5 ♦ 9 7 3 ♣ E kn 7

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

Tu grand — 10 poeng. Tre kløver — 9 poeng. To spar — 7 poeng. Tre spar — 5 poeng.

Syd har tilleggsstyrke, og hvis det bare ikke finnes et absolutt minimum hos hans makker, bør det være utgang i kortene. Teller vi poeng, kommer vi til 13, altså en åpningsbånd, og når to åpningshender møtes, bør det være utgang i kortene. Men Syds åpning er i det minste rent minimum og tilpasningen er i det minste ikke serlig god. Derfor er det mest lønrende å komme med en melding som er en sterk oppfordring til utgang, men som ikke krever fortsettelse. Har Nord en så svak hånd at han ikke kan gjøre noe med to grand, er det sannsynligvis i beste fall bare en tvilsom utgang i kortene.

Syd bør altså oppfordre og ikke kreve, men hva skal han melde? To spar er en utvei, men meldingen er en tanke for svak. De forteller riktig nok om lit tillegg — De har full adgang til å passe på to hjerter. Men De yter ikke kortene full rettferdighet, De forteller ikke om den balanserte fordelingen som passer ypperlig til grand hvis makker bare kan ta seg av ruterfargen. Og hvorfor skulle han ikke det, han som har åpnet? Tre kløver er også en mulighet, men heller ikke denne meldingen er helt god. De risikerer for det første store vanskeligheter hvis makker skulle finne på å lofte til fire kløver, og for det andre blir det så lett en tvangssituasjon fordi De har tvunget makker til å melde en gang til. De får det atskillig lettere hvis De i slike situasjoner oppfordrer, men ikke tvinger makker til å melde. Om han da sier noe, vet De i det minste at det finnes tillegg.

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ D 10 8 5 4 2 ♥ E 3 ♦ kn 2 ♣ K D 9

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

| | | | |
|-------|-------|---------|------|
| Nord | Øst | Syd | Vest |
| 1 ♠ | pass | 1 ♠ | pass |
| 1 gr. | Dobl. | Redobl. | 2 ♡ |
| pass | pass | ! | |

Fire spar — 10 poeng. Tre spar — 7 poeng. To spar — 5 poeng. Tre hjerter — 5 poeng.

Det er i grunnen ikke mer å diskutere. Nord har åpnet og etterpå meldt en grand, og derved fortalt at han i det minste har et par spar. Det bør være nok for Dem til å se at fire spar bør kunne vinnes, og det er etter vår oppfatning feil å melde noe mindre. To spar, ja endog tre spar kan De risikere pass på, og etterpå haler De kanskje inn både ti og elleve stikk. Nå vil kanskje en del lesere si at det er en kravsituasjon i og med at en grand er redoblet. Det er tvilsomt nok, og i alle tilfelle — hva er det De ønsker å få vite om makkers kort i tillegg til det De vet? Han har vist en balansert åpningshånd med mindre enn 16 honnørpoeng. Selv har De 12 honnørpoengpluss en del fordelingspoeng, og dette gjør at fire spar sannsynligvis er innen rekkevidde, mens en slem neppe kan vinnes. Hvorfor da gjøre det vanskelig, hvorfor melde noe annet enn fire spar, og ta sjansen på å komme galt av sted?

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ — ♡ kn 10 9 7 5 3 ♠ E kn 4 3 ♣ K kn 9

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

| | | | |
|------|------|------|-----|
| Syd | Vest | Nord | Øst |
| pass | pass | 1 ♠ | 2 ♠ |
| ? | | | |

Dobler — 10 poeng. To hjerter — 8 poeng. Tre hjerter — 4 poeng.

Det er ikke ideelle doblingskort når De sitter med en sekskortfarge som De ikke har fått sjanse til å vise, og spesielt ikke når det dreier seg om en edel sekskortfarge. Det skal ikke stort til for det kan legges opp fire hjerter, mens det på langt nær er tilstrekkelig kompensasjon å ta en bet eller to fra motstanderne. På den andre siden er imidlertid renonsen i spar, hvor makker har meldt, et kraftig varsko om at kortene kanskje ikke passer sammen, og en dobling gir god beskjed om dette. De får nok en litt mindre sjanse til å havne i fire hjerter om denne kontrakten skulle være aktuell, men det er likevel ikke håpløst. Kanskje makker kommer igjen med to grand, da vet De hva det skal fortsette med.

En dobling er selvsagt valgfri i denne situasjonen, makker tar sannsynligvis ut i praktisk talt alle tilfelle hvor han sitter med en renons eller en singleton i ruter, og da er det adgang til å komme igjen med hjerterne siden. Det er som nevnt kanskje litt vanskeligere å få gitt beskjed om lengden, men man må ikke satse så meget på muligheten for fire hjerter at man glemmer alt annet.

Et par av løserne har foreslått tre hjerter, men det er neppe vel overveiet. Riktig nok må man ofte hopp-melde med denne styrken når man har passet i åpning, men neppe med en så honnørsvak trumfarge og renons i makkers åpningsfarge. Hvor vil De for eksempel hen om makker gjentar sparfargen og det etterpå viser seg han har en singleton i hjerter?

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ E 5 3 ♡ E 7 6 5 2 ♠ K ♣ 8 6 5 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

| | | | |
|------|------|-----|------|
| Nord | Øst | Syd | Vest |
| 1 ♠ | pass | 1 ♡ | pass |
| 2 ♠ | pass | ? | |

Fem kløver — 10 poeng. Fire kløver — 6 poeng. Seks kløver, fire grand, spørremelding eller annet slemforsøk — 6 poeng. Tre spar — 6 poeng.

Her er det bare spørsmål om å komme høyt nok, fordi tilpasningen er så ideell som den vel kan bli. De sitter med kongen i en farge hvor makker har meldt, og for øvrig består honnørstyrken Deres bare av ess. De har med kløver som trumf hele 14 poeng, og det sammen med den nevnte tilpasningen gjør at de ikke må ta den ringeste sjanse på stans under utgang. Et slemnivitt er på den andre siden litt for meget av det gode fordi trumffargen er så pass svak. Makker kan ha noe slikt som E-D-smått fjerde i kløver, og det blir umulig å manøvrere seg vekk fra trumftaper. Så kan det godt være en taper for eksempel i hjerter i tillegg. Men et slemforsøk har likevel fått så meget som 6 poeng for å markere at det er uendelig meget bedre enn å melde bare tre kløver, som en del av leserne har foreslått. Slike hensyn må vi også ta når det gjelder poengfastsettelse.

Og så noen ord til dem som har nøyet seg med tre eller fire kløver. Vi forstår hensikten, men vil likevel så innstendig vi kan, advare mot en slik meldeteknikk. Tre kløver er vel ment for å holde åpent muligheten for tre grand, det er vel partureringsteknikken man har i tankene. Men det er alltid uhyre farlig, man vil stadig risikere å spille tre kløver med fem eller seks trekk, mens tre grand ikke er til å få hjem. Fire kløver er en del bedre, og her er vel tanken å gi makker adgang til å spørre, hvis han skulle ha interesse for slem. Det er bare det å innvende at De får ikke gitt makker noe bra bilde av det som skjer. Han vil ikke plasere Dem på så meget, og derfor vil han passe når det er fem trekk i kortene og melde fem når det er seks trekk, og det blir neppe bra. Derfor er det eneste De har å gjøre, å melde fem og stole på at makker løfter til seks, hvis han har tillegg. En slik direkte melding er langt bedre enn å skjule styrken for makker og håpe at det likevel går bra.

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ K 6 ♡ E D 10 7 2 ♠ 10 8 7 4 ♣ 6 3

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

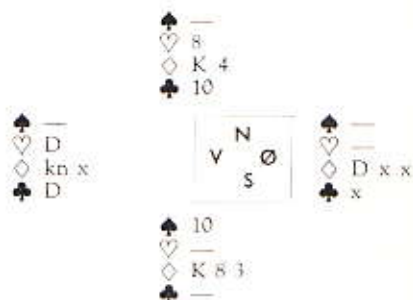
| | | | |
|------|------|------|------|
| Øst | Syd | Vest | Nord |
| pass | pass | pass | 1 ♠ |
| 2 ♣ | 2 ♡ | 3 ♣ | pass |
| pass | ? | | |

Pass — 10 poeng. Tre hjerter — 7 poeng. Tre spar — 5 poeng. Tre ruter — 4 poeng.

Vi forstår det er svært fristende å melde, men det er også farlig, det er et rent skudd i mørke og på den måten de største bunnene kommer. Makker har riktig nok åpnet i fjerde hånd, men i moderne meldestil behøver han ikke ha all verdens honnør-

Svar på spilleprøver

Forts. fra side 17.



styrke for en slik melding. Han kan satse på litt hos Dem, all den tid ingen av motstanderne har åpnet. Men når situasjonen er blitt som den er, vil enhver videre aksjon være langt farligere enn å passe. Det kan hende det ikke er bra det heller, men det er tross alt bedre enn å risikere å komme ut i et uføre med en rekke doblete betes. Det er neppe utgang i kortene, og for farlig å kjempe mer om en delkontrakt. Håpet er å få en bet eller to på motstanderne.

Skal vi først melde, foretrekker vi tre hjerter. Ruterfargen er for svak, De blir uhyre fort spilt sonder og sammen om makker passer med tre små ruter og dobbel hjerter.

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ D ♥ D kn 6 ♦ E 8 6 5 4 ♣ E K D 7

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

| Syd | Vest | Nord | Øst |
|-----|------|------|------|
| 1 ♦ | pass | 1 ♥ | pass |
| ? | | | |

To kløver — 10 poeng. Tre kløver — 10 poeng. Tre hjerter — 8 poeng. To hjerter — 5 poeng.

All den tid det ikke er morsomt å hoppmelde til tre hjerter med bare tre trumf, selv om det er en del honnørstyrke i fargen, bør valget stå mellom to og tre kløver, og begge disse meldingene har noe for seg og en del svakheter. Hadde det stått til oss alene, ville vi imidlertid gått 10 poeng bare for to kløver, og her er begrunnelsen:

Hånden er en tanke for svak til tre kløver. De kan ikke garantere utgang, selv om det ikke er så meget som mangler, og hva verre er, det kan lett bli en mislykket slem hvis makker er sterk og stoler på at De har mer enn De har.

Etter vår oppfatning lønner det seg sjelden å gå ned i forlangende til kravmeldinger, da får man heller finne en annen melding, og komme kraftig igjen senere. Og nå faller to kløver straks i øynene. Det er en god melding, en helt førsteklasses melding hvis makker i det hele tatt svarer. Da kan De komme igjen med hjerterne, gjerne med et hopp, og nå er hånden ydet full rettferdighet både hva fordeling og styrke angår.

Spørsmålet er bare hva som skjer om makker passer. Her er det det å merke at makker ikke lar Dem spille en slett farge, og aller minst en slett sekundærfarge, hvis han i det hele tatt kan hjelpe for det. Om ikke annet finner han kanskje en preferanse til to ruter. Og hvis han passer, er det slett ikke utenkelig at to kløver er den beste kontrakten, selv i en partturnering.

Spar ti følger, og som De ser, er Vest i kastevanskeligheter. Legger han hjerter eller kløver blir et stikk på bordet etablert i vedkommende farge. Bedre er det ikke hvis han legger ruter. Da følger ruter tre til kongen, Vests knekt stuper, og siden er det bare å fange Øst ruter dame ved en enkel finesse.

En skvis som denne er ikke vanskelig hvis De bare får holdt fast at Vest har hjerter dame og kløver knekt, da kommer resten av seg selv. Når spar ti er spilt og hverken hjerter dame eller kløver konge har vist seg, kan Vest bare ha ett ukjent kort igjen. Hvis det er en ruterhonnør, er De hjemme, i motsatt fall nytter ingen ting.

Skvisformen er sjelden, men ikke umulig å ta når den forekommer.

De beste løsningene i nr. 7.

1. premie: Per Bjørlo, Jorpeland . . . 50 poeng
2. premie: Ernst Lyngtu, Laksevåg . . . 47 poeng

De beste av de øvrige hadde:

- 46 poeng: Tjerand Randaberg, Bjørn Danielsen.
- 44 poeng: Odd Dahl, Einar Karlsen, Einar Vallestad.
- 40 poeng: Ørnulf Østensen.
- 39 poeng: Leiv Schwingel, Leif G. Larsen, Birger Hagen.