

Norsk

Pris kr. 1,75

Hefte 5 - 1961

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



*Arthur Auklend,
Auklend, Stavanger,
vant Ekspertklubbens
årskonkurranse*

I dette nr. bl.a.

Siden sist



Bedre meldinger



Om og om igjen



Ny Vienna



Spilleprover



Ekspertklubben

Red:

SIDEN SIST

Vi skal i dag nevne noen få ord om den nye poengberegningen i lagkamper, som ble vedtatt av det internasjonale forbundet for et år siden, og som skal brukes i årets kamper om Europamesterskapet. De har kanskje savnet en artikkel om denne beregningen i magasinet? Det har sin gode grunn. Norsk Bridgeforbund akter ikke å bruke den foreløpig. Beregningsmåten er etter forbundets oppfatning ikke så god som den vi har hatt hittil, og det er sterke krefter oppe for å komme tilbake til den gamle beregningen.

Her står vi i dag, og derfor er det ingen idé å behandle den. Vi skal komme tilbake med betraktninger om ny spillestil hvis situasjonen blir en annen.



Siden sist dukket det opp et pussig spill under en turnering. Jeg spurte vinnerne om de hadde et godt spill til magasinet, og fikk til svar at de hadde ett med en morsom behandling av ruterfargen. Den var fordelt med 10-9-4 hos Nord og E-K-7-5 hos Syd, og Syd fikk fire stikk i den i en grandkontrakt. De ser vel hvordan. Fargen var fordelt slik:

◇ 10 9 4	N	◇ D kn 6 3
◇ 8 2	V Ø S	◇ E K 7 5

Vest startet med återen og Syd fikk med seg nieren, knekten og kongen i første runde. Andre gangen kom nieren fra bordet, Øst måtte dekke og Syd tok esset. Tredje gangen måtte Syd spille fireren fra bordet, og da Øst lå treeren, knep Syd med femmeren.

Poenget var jo ikke så dårlig, og jeg ba om resten av kortene. «Jeg kan jo ikke skrive om bare en farge,» sa jeg. Men nei.

De husket bare ruterfargen og kunne ikke rekonstruere de andre fargene. «Det er i orden,» sa jeg, «turneringslederen må vel ha spillet.» Jeg fikk det, og hele fordelingen var:

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

Men nå måtte jeg spørre etter meldingene. Tre grand med ni stikk var klart, det fortalte slippet. Men hvordan komme til tre grand?

Jeg var så dum at jeg spurte, og nå fikk pipen en annen lyd.

«Nei,» sa Nord, «Det spillet får du ikke skrive om likevel.»

«Hvorfor ikke?» spurte jeg uskyldig.

Han så på meg som et hår i maten.

«Det finnes vel ingen i verden som er dumme nok til å komme i tre grand med de kortene. Først må ruterfargen behandles som makker gjorde, så må han ta finesse begge veier i kløver, og endelig må ikke hjerter komme ut. Tre kløver er vel maksimum av det som bør meldes.»

Nå var jeg hjertelig enig, og siden jeg ikke vil risikere å ryke uklar med ham, får jeg unnlate å nevne navn. Men det er en pussig moral. Det hender vi synes vi har gjort noe fint, og når vi får gått saken nærmere etter i sømmene, viser det seg at vi heller kan putte den under rubrikken om at de dumme bøndene får de største potetene.

Men vinnerne i den turneringen vi prater om, spilte pent også. De utnyttet motstandernes uforsiktighet på en elegant måte i det neste spillet:

Forts. side 16.

Bedre meldinger

Rolf Bøe.

Dette er den 27. artikkelen om dette emnet. Den første sto i nr. 8 for 1958, og siden har det vært en artikkel i praktisk talt hvert nummer.

Det finnes spillere for hvem fire grand alltid er Blackwood¹⁾, likegyldig i hvilken situasjon meldingen kommer. Det er et absolutt draw-back idet det finnes haugevis av situasjoner hvor man har bruk for fire grand til andre formål. La oss ta et typisk eksempel. Meldingene går:

1 ♠ 2 gr.
?

Svarhånden forteller at han sitter med en balansert fordeling og 13—15 honnørpoeng. Åpneren sitter kanskje med:

♠ E 8 ♡ K D kn 9 ♢ E D 8 ♣ K 9 8 5

19 honnørpoeng og en del mellomkort. Det bør være slem i sikte hvis svarhånden har 15 poeng, men med bare 13 er sjansen en tanke for liten. Har han 14, vil slemmen være tvilsom, men selvsagt lettere å få hjem hvis det er noe ekstra i makkers kort, som for eksempel litt mellomkort her også, en femkortfarge eller et par ekstra tiere.

Det er en eneste vei å gå for å finne ut dette, nemlig å høyne til fire grand og be makker gå videre hvis han er i overkant av

¹⁾ Jeg bruker betegnelsen Blackwood, vel vitende at det finnes andre og kanskje bedre grandkonvensjoner. Blackwood er imidlertid den mest brukte, og siden det i denne artikkelen ikke betyr noe hvilken av dem man anvender, holder vi oss for letthets skyld til denne betegnelsen.

den tidligere meldingen sin. Men da må det være klart for begge parter at fire grand ikke er Blackwood. Det er en regulær støttemelding i grand, fremkommet ved et hopp, og ingen ting annet.

Nå kommer selvsagt mange lesere og spør hvordan man skal vite når meldingen er Blackwood og når den er kvantitativ — det vil si styrkevisende og en oppfordring til å fortsette i grand. Vi kan her gi en klar hovedregel som i det minste dekker mange tilfelle: Når man støtter makkers grandmelding med et hopp til fire grand, er det ikke Blackwood. Vil man spørre etter ess, må man først innom en annen fargemelding, og da selvfølgelig en melding som er krav.

La oss se hvor langt vi kan komme etter denne retningslinjen.

1 ♠ 2 gr.
?

De er åpner, og sitter med:

♠ E 8 ♡ K D kn 9 8 7 ♢ K D 5 ♣ K 3

Det er klart det finnes slem i kortene om makker sitter med to ess. For å finne ut det må De bruke Blackwood. Men fire grand betyr jo noe annet!

De må melde tre hjerter først. Da er det ingen tvil, selv om makker skulle melde tre grand. Meldeserien:

1 ♠ 2 gr.
3 ♠ 3 gr.
4 gr.

er desidert Blackwood. Hvis åpneren hadde ønsket å invitere til seks grand, måtte han ikke ha meldt tre hjerter, men fire grand direkte i annen melderunde.

Situasjonen blir den samme i det følgende eksempel:

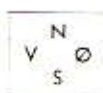
1 ♡	2 gr.
3 ♢	3 gr.
4 gr.	

Åpneren meldte ikke fire grand direkte etter makkers to grand. Følgelig er fire grand Blackwood.

Nå vil kanskje noen av leserne innvende at det kan hende man ønsker å spørre etter essene, men man har ingen ny farge å melde. Skal man da ty til kunstige meldinger på trekortfarger bare for å signalere at man i neste omgang vil spørre etter oss?

Nei, det er ikke nødvendig, fordi slike hender ikke finnes. Det er to måter å spille hjem en vellykket slem på. Den ene er ved hjelp av fordelingsstyrke, og den andre ved hjelp av honnørstyrke. Ved fordelingsstyrke er det viktig å vite om essene er til stede, fordi man ellers kan komme ut for dobbeltberegninger. Ta hender som disse:

♠	E K D kn 9 8
♥	7 5 4
♦	8 4
♣	7 2



♠	7 5 4
♥	E K D kn 9 8
♦	7 2
♣	8 4

Hvis De selv får spille ut, eller hvis motstanderne er elskverdige nok til å starte i spar eller hjertes, vil De lett vinne tolv stikk. Men hvis motstanderne begynner med å ta stikkene sine i ruter og kløver, vil ikke engang en utgang kunne vinnes. Det er tolv mulige stikk, men først etter at motstanderne har innkassert sine fire, og da er det tre mulige stikk til overs.

Slike muligheter finnes ikke med balanserte hender, der er det bare råstyrken som teller. Derfor er det også et krav at man ved slemmeldinger i farge trenger 33 poeng for honnører og fordeling tilsammen, pluss første kontroll i minst tre farger og annen kontroll i den fjerde. I en grandkontrakt derimot trenger man 33 honnørpoeng (gående eller nesten gående langfarge skal jeg om et øyeblikk komme tilbake til).

Hvis man nå skal sitte med 33 honnørpoeng sammen med makker, kan ikke to ess

være borte. Motstanderne kan ikke ha mer enn 7 honnørpoeng, det kan være et ess og en konge i verste fall, men ikke to ess. Selvsagt kan man risikere å sitte med alle kortene bortsett fra esset og kongen i samme farge, men det kan heller ikke Blackwood hjelpe til med å finne ut.

Derfor er det aldri noen fare ved å la fire grand være kvantitativ når meldingen fremkommer som et direkte hopp i makkers grandmelding. Det er rett og slett ikke bruk for Blackwood i slike situasjoner. Hvis De har en gående langfarge og ønsker å havne i seks grand, men først vil undersøke makkers ess, kan De bare gjenta fargen Deres på tretrinnet først.

La oss nå se på en del andre eksempler:

1 ♢	1 ♡
2 gr.	4 gr.

Situasjonen er den samme her, fire grand er ikke Blackwood. De må innom en farge på tretrinnet først. Men er det krav? Ja, desidert. Om det meldes:

1 ♢	1 ♡
2 gr.	3 ♣

så har vi en ny farge på tretrinnet, og absolutt krav. Om det meldes:

1 ♢	1 ♡
2 gr.	3 ♢

er det også krav. Åpneren har vist en meget sterk hånd, så sterk at det skal svært lite til for utgangen er der. Svarhånden er nødt til å kunne fylle ut det manglende, hvis ikke ville han ikke hatt til mer enn to ruter første gangen. Man melder ikke ny farge først når man har trumfstøtte og desidert minimum til en over en.

1 ♢	1 ♡
2 gr.	3 ♢

Her kan det i det minste diskuteres om det er krav. Men det forekommer meg at det er så meget som taler for det, at det vil være glade vanvidd å bryte regelen. Med 22 honnørpoeng hos åpneren og en langfarge hos svarhånden vil de tilfellene hvor det er nøyaktig ni stikk i kortene, være uhyre sjeldne.

Foreløpig er det ingen fare med regelen om at man må innom en fargemelding til for at det skal bli Blackwood. Men la oss se på nye situasjoner:

1 ♠	2 ♠
2 gr.	3 ♣

Absolutt krav, ingen tvil om det. Svarhånden forteller at han har til hva vi populært kaller «2½ spar», og åpneren forteller om tillegg. Fire spar eller tre grand er nødt til å være meldbart.

1 ♠	2 ♠
2 gr.	3 ♣

Absolutt krav, ny farge på tretrinnet.

1 ♠	2 ♠
2 gr.	3 ♠

Nå må vi være litt forsiktige, for dette er sign off. Åpneren har ikke meldt grand med et hopp, det er en svak invitt til utgang han er kommet med. Derfor er gjentakelse av egen farge på et så lavt trinn som mulig sign off. Her kan det derfor være nødvendig enten å gå innom den annen farge. Men det er også en av de få unntagelsene.

Vi går videre til den neste situasjonen:

1 ♠	1 gr.
4 gr.	

Ikke Blackwood. Åpneren har full anledning til å avgi en kravmelding ved ny farge på tretrinnet.

1 ♠	1 ♠
1 gr.	4 gr.

Det samme er tilfelle her.

1 ♠	2 ♠
2 gr.	4 gr.

Heller ikke her kan fire grand være Blackwood. Kravsituasjonen eksisterer selv om åpneren bare hadde meldt en farge på tretrinnet.

pass	1 ♠
2 gr.	4 gr.

Ikke Blackwood denne gangen heller. Men la oss se på kravsituasjonene ved fargemelding på tretrinnet:

pass	1 ♠
2 gr.	3 ♠

Selvsagt krav, ny farge på tretrinnet fra en spiller som ikke har gitt uttrykk for svakhet. Men:

pass	1 ♠
2 gr.	3 ♠

Hva nå? Ja, herom strides de lærde. I følge Acol er meldingen ikke krav, men i

følge amerikansk oppfatning er kravsituasjonen absolutt. Jeg synes det siste er mest tiltalende. Vi mister sign off-betydningen, men det er viktigere å kunne fastlegge kravstrukturen. Åpneren må passe ut to grand hvis han er svak, selv om han har en ujevn fordeling, men det får stå sin prøve. Det er viktigere å kunne undersøke slemshansene i fred og ro, uten å risikere en for tidlig pass.



Hittil har saken vært klar. Det har kanskje enkelte ganger vært diskusjon om en melding er krav eller ikke, og De er kanskje ikke alltid enig med meg. Men det har i det minste ikke vært tvil om når fire grand er kvantitativ, nemlig når meldingen fremkommer som direkte hoppstøtte til makkers grandmelding. Men hva skal man si om den neste situasjonen:

1 ♠	3 ♠
3 gr.	4 gr.

Her er den første bemerkningen jeg vil komme med: «Tja!» Jeg vet det er mange toppspillere som hevder at fire grand ikke er Blackwood her, og det har uten tvil sine sterke sider. Svarhånden kan ha:

♠ E kn 7 ♠ K 4 ♠ E D 8 6 ♣ E kn 8 5

Han er for sterk både til to og tre grand. En mulig løsning kunne vært fire grand rett inn, men da må fordelingen være 4-3-3-3. For De er vel enig i at

1 ♠	4 gr.
-----	-------

ikke er Blackwood, men viser 19—21 poeng og denne fordelingen? Hvis ikke, er det på tide De lærer det. Vil De spørre etter ess, er det så mange veier å gå uten å kaste bort masser av melderunder og dumpe rett i fire grand med en gang. Men i den foreliggende situasjon kan De ikke melde fire grand, fordelingen tillater det ikke. Og da er det godt å kunne hoppmelde til tre ruter, og etterpå komme med fire grand som invitt til slem.

Men på den andre siden kan man også ha:

♠ 9 ♠ K D 8 6 ♠ E K 8 6 4 ♣ E D 8

21 poeng med hjerter som trumf, og slem i farvannet hvis makker ikke har en essløs hånd. Her kan Blackwood være aktuell. Men De kan ikke velge begge deler.

Her kan det være rom for tvil, og det kan også være spørsmål om hva slags spillere De og makker er. For en som ikke hører hjemme i toppklassen, og nå må De være ærlig mot Dem selv, bør meldingen absolutt være Blackwood. Da har man en krystallklar regel å gå etter. *Fire grand er Blackwood med mindre meldingen kommer som en direkte hoppfoyning av makkers grandmelding.* Men for toppspilleren kan andre ting spille inn, blant annet spørsmålet om han, når han i annen omgang er bestemt på å bruke Blackwood hva makker enn melder, kan nøye seg med to over en uten å hoppmelde. For ham vil da meldeserien:

1 ♠	3 ♠
3 gr.	4 gr.

ikke være Blackwood. Vil han ha fram denne nyansen, må han melde:

1 ♠	2 ♠
2 gr.	3 ♣
3 gr.	4 gr.

eller noe lignende.

Dette er imidlertid vanskelig snemåking, og vi skal arbeide oss bort fra den igjen. Jeg tar det bare med for å peke på at spørsmålet dessverre ikke er utdebattert med denne artikkelen, vi holder oss bare til de mer alminnelige tilfellene.

◇

Vi går over til grandåpninger, og etter det som er nevnt, er det klart at meldeserien:

1 gr.	4 gr.
-------	-------

ikke er Blackwood. Det samme er tilfelle med:

2 gr.	4 gr.
-------	-------

Svarhånden har i begge tilfelle adgang til å vise farge på tretrinnet og etterpå melde fire grand, hvis han ønsker å spørre etter oss.

3 gr.	4 gr.
-------	-------

Her er det vanskelig igjen, men for å holde oss til hovedregelen gjør vi det ikke for komplisert, og lar det være Blackwood. Det er ingen hoppmelding i grand. Derimot har De en annen mulighet, nemlig fem grand. Normalt er det spørsmål etter topphonorær i trumffargen, men det kan jo ikke være aktuelt her. Men la oss gå videre til Staymankonvensjonen:

1 gr.	2 ♣
2 ♠	4 gr.

Selvfølger Blackwood. Men hva med:

1 gr.	2 ♣
2 gr.	4 gr.

og vi kan gjerne ta med:

1 gr.	2 ♣
2 ♠	4 gr.

Er fire grand Blackwood her? Nei. Det kan se slik ut ved første øyeblikk, men la oss tenke nærmere over saken. Svarhånden har ingen desidert farge selv — da ville han hoppmeldt i den og ikke meldt to kløver. Åpneren på sin side benekter edel firekortfarge, og det er eventuelt bare slette farger igjen. Svarhånden forteller imidlertid at han ikke er interessert i å finne ut av de slette fargene. Konklusjonen? Han må ha en balansert hånd og ønsker å undersøke mulighetene for en slem i grand. Men siden han har fire spar eller hjerter, gikk han for sikkerhets skyld innom to kløver først. Vi får altså her en unntagelse, men den er klar nok fordi ingen farger er vist. To kløver, og åpnerens to ruter i siste tilfelle, er jo bare kunstige meldinger og ingen ting annet.

Derimot er det selvfølgelig tindrende klart at Blackwood foreligger i neste situasjon:

1 gr.	3 ♣
3 gr.	4 gr.

eller:

2 gr.	3 ♣
3 gr.	4 gr.

Svarhånden har først gått innom en fargemelding som er krav.

◇

Til slutt skal jeg ta med enkelte andre situasjoner. En spiller som tidligere har gitt uttrykk for svakhet, og ikke kan være oppmuntret av makkers kraftige meldinger, kan selvsagt ikke bruke Blackwood.

1 ♠	1 gr.
3 ♠	3 gr.
4 ♠	4 gr.

kan ikke være Blackwood. Svarhånden har tydeligvis hverken interesse for hjerter eller ruter. En annen sak er at han tross alt må være mer interessert i ruter enn i hjerter (ser De hvorfor?). Men det er tindrende

OM OG OM IGJEN

Nils Steen.

De fire vennene var samlet til en liten robber hjemme hos Petter, og det følgende spillet skapte store forviklinger:

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

Meldingene gikk:

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

Meldingene kan vel diskuteres, men det har ingen ting med saken å gjøre. Kåre begynte med kløver dame, og Petter tok en oversikt over troppene.

«Ser ut som en skvis,» mumlet han og forlangte kløver tre fra bordet. Kåre fort-

satte med kløver knekt, og nå stakk bordet. Det ble trumfet ut, så kom tre ganger hjerter, men Øst stanset fargen. Petter fortsatte med alle trumfene, og så kom esset og kongen i ruter. Men dessverre, Ivar var ikke det minste skvist, slik som Petter håpet på; og Kåre kunne smilende og blid innkassere det siste sticket for ruterdamen.

«Ergelig også,» bemerket Petter, «Jeg vinner hvis hjerterne sitter rundt eller hvis den som har lengden i fargen, også har damen og knekten i ruter. Men dessverre hadde Kåre ruterdamen.»

«Det er kanskje ikke noe å si på at du ikke vant,» innvendte Jens, «men kunne du ikke ha etablert den femte ruter?»

«Nei, dum deg ikke helt ut da. Hva skal jeg komme inn på bordet igjen på, når kløveresset er trukket ut.»

Og Jens holdt munn. Men Kåre var av et hardere stoff.

«Du kan vinne med den fordelingen også.»

«Aldri i verden.»

«Skal vi vedde en tier?»

«Gjerne det.»

«Du tar tre ganger spar og ruteresset,»

klart at han ikke kan bruke Blackwood. Ville han antyde at han ble voldsomt begeistret for rutermeldingen, ville sjansen vært et hopp i annen melderunde, altså:

1 ♥	1 gr.
3 ♦	5 ♦

men noe annet kan han ikke foreta seg.

Heller ikke kan fire grand være Blackwood hvis paret har erklært seg villig til å la meldingene dø ut ved utgang.

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

Syd har erklært seg tilfreds med fire hjerter, og Nord har ikke hatt noe å innvende. Når Syd nå melder fire grand, kan

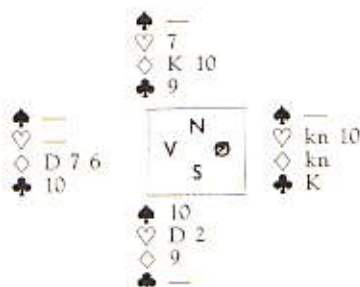
det bare bety at han mener det ikke lønner seg å la Øst—Vest spille fire spar, og at fire grand er lettere å vinne enn fem hjerter.



For ordens skyld er det best å gjøre oppmerksom på at emnet langt fra er uttomt. Det foreligger et vell av situasjoner, men de er så kompliserte at jeg ikke tør nevne dem her. Spillere som er kommet så langt at de kan ta disse situasjonene ved bridgebordet, vil finne ut av dem uten hjelp. Jeg bare nevner det til slutt for å gjøre det klart at det er vanskelige saker. Men holder De Dem til hovedregelen jeg har skissert opp, skulle det ikke være så vanskelig.



begynte Kåre. «Så går du hjem på hjerter-esset og fortsetter med enda en spar og enda en hjerter. Nå har du:



«Du seg jeg holder fremdeles til den skvisen din, Petter,» fortsatte Kåre. «Men nå er jeg også gardert mot den foreliggende fordelingen.»

«Det var vel omtrent hit jeg kom jeg også,» forsvarte Petter seg, «men så var det slutt.» Han så fremdeles ingen mulighet, selv om Kåre viste ham sluttposisjonen.

«Du ser meg ut som slutt, du,» fortsatte Kåre. «Det er jo nå det begynner. Feilen din var at du ikke tenkte på kløver ni.»

«Kløver ni? Kan den ha noen betydning når begge to holder fargen?»

«Ja, nå skal du se. Du trekker spar ti og Vest legger ruter. Bordet legger hjerter syv, og Øst, hva skal han legge?»

«La meg se.... Jo, kløver konge, selvfølgelig.»

«Nettopp,» smilte Kåre. «Syd fortsetter med hjerter dame, og Vest er skvist i ruter og kløver. Så enkelt er det, en pen gardskvis, eller kanskje vi kan kalle det total skvis.»

«Du har visst rett,» innrømmet Petter. «Men det er en ting jeg vil diskutere likevel. Hvis Øst legger ruter knekt....»

«Så kniper du opp Vests dame etter å ha tatt for hjerterdamen.»

«Ja, det ser jeg jo. Men hvordan i all verden skal jeg kunne vite at Vest har denne damen?»

«Det er da enkelt. Begge de første stikkene har indikert at kløverkongen sitter hos Øst, ikke sant?»

«Jo....»

«Når du i ellefte stikk spiller hjerterdamen, ser du at Øst har to hjerter igjen. Men han må ha kløverkongen også, og han har bare tre kort,» smilte Kåre triumferende.

Petter sa ikke et ord, bare dro opp en tier og leverte til Kåre.

Men Ivar hadde litt å si han også:

«Pent spill. Men det var bare flaks at du trakk spar ti for hjerter dame?»

«Flaks? Det har da ingen ting å si.»

«Skal vi vedde tieren på det?»

Kåre slo til med en latter, og Ivar gikk i gang.

«Du trekker hjerterdamen og legger hjerter på bordet,» begynte han. «Øst følger. Men når du nå trekker spar ti, hva vil du da legge på bordet?»

Kåre ble ham svar skyldig, og trakk opp tieren igjen. Ivar doserte videre:

«Feilen din var at skvisen starter for sent hvis du tar hjerterdamen først. Du har tre vitale kort på bordet, to ruter og en kløver. Men siden det dreier seg om en bakhåndskvis mot Øst, må den være automatisk, det vil si du må ha et likegyldig kort å legge på bordet. Når du har tre vitale kort, må du nødvendigvis ha fire kort igjen når skvisen starter.»

Ivar begynte å gi til neste spill, da Jens kom med en ny bemerkning:

«Men var det nødvendig å gi motstanderne det første kløverstikket?»

De tre andre så på ham som et hår i maten, og Ivar påtok seg å svare for dem alle:

«Skal du dumme deg ut nå igjen da? Er ikke én gang i et spill nok?»

«Hvordan det?» Jens var sikker i sin sak, lot det til.

«Du mister tempoet. Du får et kort for meget når skvisen starter.»

«Skal vi vedde tieren til Petter på det?»

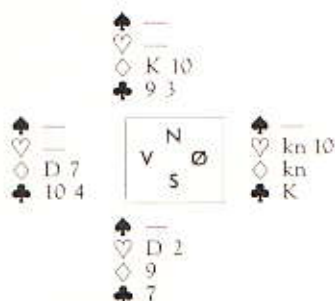
Og Ivar var ikke snauere enn at han tok veddemålet han også.



«Kloveresset, fem ganger spar, ruteresset og to ganger hjerter gir fire kort igjen, ikke sant?»

Ivar smilte medlidende: «Jo da, det har du rett i.»

«Da er følgende kort igjen,» fortsatte Jens:



«Øst kan umulig holde to kløver, han må holde to hjerter og ruter knekten,» fortsatte Jens, og de andre var enige.

Jens gikk videre. «Nå kommer hjerterdamen, og Vest er skvist. Ruter kan han ikke legge, og hvis han legger kløver, fortsetter Syd med kløver syv. Dermed er bordets kløver nå etablert, med ruterkongen som inkomst.»

Ivar var slått helt ut, og trakk uten et ord opp tieren, som nå hadde vandret bordet rundt, og til slutt havnet hos Jens.



Det var først flere spill etterpå at Petter oppdaget feilen.

«Ja, Ivar fortjener ikke noen tier siden han ikke ser hullet i resonnementet ditt, Jens,» sa han. «Men er du villig til å vedde tieren igjen på at varianten din bare er bloff?»

«Gjerne det,» smilte Jens edelmodig, «jeg tar gjerne en tier til.»

«Nei, denne tieren kommer nok tilbake til meg igjen,» sa Petter. «Det er såre enkelt. Når du har tatt hjerterdamen og fortsetter med kløver, kommer Øst inn på kongen. Han har en stående hjerter, og kløvernieren som du har slitt med å få etablert, faller på den hvis du vil unngå to beter.»

«Og Jens hadde ingen ting annet å gjøre enn å finne fram tieren igjen.»

«Nå er det fint, nå er tieren kommet tilbake til eiermannen,» smilte Petter. Men

hans frue, Eva, som satt som tilskuer, snappet den med et enda større smil.

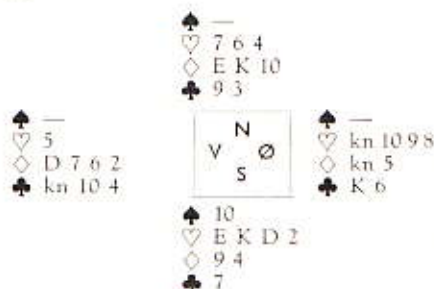
«Ja, Jens fortjener ingen tier, for han har gitt seg,» sa hun. «Men du fortjener ingen du heller, for skvisen er i orden den. Det går bra å ta kløveresset med en gang.»

«Hva sier du??» for Petter opp.

«Det samme som Ivar. Skvisen starter for sent denne gangen også,» lo Eva. «Jens skulle ikke ha tatt ruteresset, presis som Kåre ikke skulle tatt hjerterdamen.»

«Kjør i vei,» sa Petter. «Klarer du deg, er tieren din.»

«Du tar kløveresset og fire ganger spar,» begynte Eva. «Nå har du:



«Nå kommer spartieren, og skvisen starter.»

«Vest er ikke det spor skvist,» smilte Petter medlidende, men Eva hadde svar på rede hånd:

«Han er ikke, men han *blir*. Og Øst er. Du ser selv han ikke kan kaste hjerter eller ruter, ikke sant?»

«Jo.»

«Han må altså kaste kløver. Kaster han kongen, kommer skvisen til Jens i stand. Kaster han sekseren, blir han i neste omgang satt inn på kløverkongen. Han kan ikke spille ruter tilbake, men må spille hjerter. Syd fortsetter med denne fargen, og når den er spilt tre ganger, er Vest skvist i ruter og hjerter.»

Petter hadde ingen ting å innvende. Men Jens måtte ut med et par ord til.

«Jeg ser jeg skulle ha beholdt flere hjerter når skvisen startet,» sa han. «Men jeg kan ikke se det var feil å ta ruteresset. Du skal få en tier til, Eva, hvis du kan fortelle meg hvorfor det var galt.»

«Å vedde med dere mannfolk er som å ta maten fra ungene,» smilte Eva ertende. «Men når du absolutt vil gi bort penger så.»

NY VIENNA

Rolf Boe.

Dette er den tredje artikkelen om dette emnet. Den første sto i nr. 3 i år, hvis De vil følge med fra begynnelsen.

Vi fortsetter i dag med de videre meldingene etter kløveråpning. Vi gjorde oss forrige gang ferdig med de vanlige fargesvarene på ett-trinnet, og skal i dag se litt på de andre svarene.

Fargesvar på totrinnet.

I og for seg er det ingen forskjell på fargesvarene på ett-trinnet og på totrinnet. Men det at svarhåndens minimum er 4 punkter høyere, gjør at vi kan innføre en del små nyanser i meldingene. Sett at De har:

♠ K D 9 6 ♥ E K 7 4 ♦ K 8 3 ♣ K 4

De åpner med en kløver. Hvis makker melder en spar eller hjerter, kan De ikke absolutt garantere utgang. De har 31 punkter og makker viser minimum 10, tilsammen bare 41 punkter. De er så i nærheten av utgang som det går an, og spørsmålet er om det ikke lønner seg å melde den rett inn, fordi det blir vanskelig for svarhånden å høyne om han har 11 eller 12. En høyning til tre spar eller hjerter lover ikke mer enn 39, det må De være klar over. Med:

♠ E 8 5 3 ♥ 9 2 ♦ D 7 4 ♣ 9 8 7 5

«Nei, ikke prat det bort nå. Kom med resonnementet.»

«Dere mannfolk eier ikke sans for de små detaljene, det er det som er feilen,» sa Eva. «Hvis du i den posisjonen jeg har trukket opp, fjerner et ruterstikk, kan Øst bare spille ruterknekten når han er inne. Dermed er forbindelsen mellom Nord og Syd brutt.»

Dermed snappet hun den andre tieren også. «God natt,» sa hun og gikk, og lot de fire spillerne sitte og se dumt på hverandre.

vil han sannsynligvis passe ut tre spar, og likevel er utgangen ikke avhengig av mer enn en sympatisk plassering av kløvereset, eller eventuelt et utspill i ruter fra esset. Men åpneren er nødt til å ta sjansen på fire spar selv hvis han vil sikre seg denne sjansen, han kan ikke vente høyning fra sin makker.

Hvis det meldes på totrinnet, er situasjonen en annen fordi åpneren kan regne med minst 14 punkter hos sin makker. Hender som disse:

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

gjør tre grand til en meget god kontrakt. Men etter de innledende meldingene:

1 ♣	2 ♦
2 ♥	?

kan svarhånden få betenkeligheter fordi han må være forberedt på en langt mindre styrke hos åpneren.

For å markere denne sterke åpningen, bare ett eller aller høyst to punkter i underkant av grandåpningen, bør åpneren fortsette med hopp i en edel farge, eller eventuelt en hoppmelding til tre grand. En slik melding er krav til utgang. Den er en tanke farlig, hvis to minimumshender møtes kan sjansene kanskje bli problematiske. Men det er enda farligere å passe og spille en delkontrakt, De kan være sikker på at konkurrentene er i utgang.

En ting er sikkert, etter kløveråpning og fargesvar er slemshansene uhyre små. De to hendenes teoretiske samlede maksimum er 51, og det skal 54 til for en vellykket lilleslem. Derfor lar man ganske enkelt slem-tankene fare. Om det en sjelden gang skulle være mulig å hale inn tolv stikk, er det ingen ting å gjøre ved. Begynner De først å melde slike slemmer, vil De fort oppdage at De går bet to ganger for hver gang kontrakten blir vunnet, og det er ikke det spor lønnende forretning.

Hoppsvarene i farge eller grand.

De nye hoppsvarene i farge (to spar eller hjerter, tre ruter eller kløver) og det nye svaret i to grand har til hensikt å dekke de såkalte «begrensete kravmeldingenes» virkefelt. Culbertson og en del andre systemer er fylt av slike meldinger, men de har hittil vært lite påaktet i Vienna. Straffen for dette er også kommet i form av mange mislykkete slemmer, eller eventuelt mange umeldte slemmer.

Disse vanskelighetene bør kunne løses godt med de nye meldingene, idet en svarhånd som har litt tilleggsstyrke, men ikke så meget at han kan regne med en slem om makker har minimum, bare viser styrken sin og overlater resten til åpneren. Hvis svarhånden har:

♠ K D 9 8 6 ♥ 9 ♦ E kn 8 4 ♣ K D 7

melder han etter makkers kløveråpning ganske enkelt to spar. Dermed har han krevet til utgang og fortalt om minst 26 punkter, og samtidig har han fortalt at han ikke vil ta noe initiativ til slem. Om svarhånden har:

♠ 7 5 ♥ K kn 4 2 ♦ K D 7 3 ♣ E kn 8

kvitterer han ganske enkelt med to grand, som i denne forbindelsen bare betyr: «Jaså? Fortell mer.» Og svarhånden forteller ved tre ruter at han har enda en farge. Åpneren vet nå at hans makker ikke kan ha fire hjerter, for med 5-4-4-0 ville han ha meldt hjerter andre gangen. Det kan være tale om tre grand eller fem ruter, men med K-kn-fjerde og E-kn-tredje i de to umeldte fargene regner han sjansen for tre grand større.

Ser De fordelene ved at åpneren kommer igjen med to grand og ikke med tre ruter? Etter tre ruter fra åpneren vil svarhånden ikke ha noe valg, han er nødt til å løfte til fire, og det er åpneren ikke interessert i. Med hjerter som sekundærfarge er åpneren interessert i en fargekontrakt, men ikke med ruter.

To grand som gjennmelding hos åpneren blir den naturlige meldingen for å gi beskjed om at han overtar kontrollen. Men han kan selvsagt også fortsette med fargemeldinger, hvis han ønsker å fortelle om hånden sin samtidig med at han beholder kontrollen.

Vi skal se på et par eksempler:

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

Her er det uhyre lett å melde seg fram til syv spar ved hjelp av Blackwood etter den nye meldingen:

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

Åpneren forteller ved to grand at han overtar kontrollen og ber om flere opplysninger, men det har svarhånden ikke. Han har fortalt om fem spar og har ikke flere, og han har ingen sidefarge på fire kort. Derfor blir meldingen hans tre grand. Åpneren vet nå om fordelingen 5-3-3-2 hos sin makker, og fortsetter med Blackwood for å høre om ess og konger. Så snart dette er klarlagt, ser åpneren tretten sikre stikk.

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

1 ♣	2 ♥
2 gr.	3 ♥
4 ♠?	4 gr.
5 gr.	6 ♦
7 ♥	

Jeg forutsetter de graderte svarene på den store frie fem grand, hvor man etter først å ha fått positivt svar på en spørremelding og således vet alt om essene, bare spør etter kongen og damen i trumfargen. Her betyr seks kløver at begge disse honnørkortene mangler, seks ruter at svarhånden har damen, seks hjerter kongen og seks spar begge disse honnørene.

Den eneste svakheten i denne meldeserien er spørsmålet om Øst har kongen eller en singleton i spar. Men er det en singleton, bør Øst ha så pass meget kompensasjonsstyrke i kløver at det blir en sjanse likevel. Om ikke annet kan det bli en skvis i kortene.

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

1 ♣	2 ♥
2 ♠	3 ♠
5 ♠	pass

Etter to hjerter er åpneren mer interessert i å vise sine egne farger, siden han ikke har særlig tilpasning i hjerter, og derfor melder han to spar. Etter tre spar fra makker vil han fremdeles gjøre et forsøk på slem, men det krever at hoppmeldingen i to hjerter var i overkant. Dette forteller han om ved en ny hoppmelding, denne gangen i spar. Svarhånden får med denne meldingen beskjed at det nå er han som har overtatt ledelsen igjen, men han er fremdeles ikke interessert. Hånden rekker til 27 punkter, og selv med 28 vil det være tvilsomt om han skal løfte. Med 26 eller 27 er imidlertid svaret klart. Men gi ham spardamen i tillegg, 30 punkter i alt, vil han utvilsomt melde seks spar.

Dette er et moment å legge merke til. En åpner som vil oppfordre sin makker til slem til tross for at denne har avskrevet sine rettigheter i den veien, hoppmelder i trumffargen. Hvis hoppmeldingen kommer på femtrinnet, som ovenfor, kan svarhånden ikke bruke noen kunstige slemundersøkelser, men hvis den kommer på firetrinnet, har han sjansen:

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

Fire spar gir Øst beskjed at puret kanskje er i slemsonen og at han kan bestemme. Og det gjør han, ved spormelding i ruter.



Vi skal også så vidt gå innom hoppmeldingen til tre kløver eller ruter. Denne meldingen har selvsagt den samme styrken, men fordi meldingen kommer ett trinn høyere, må teknikken bli en annen.

♠ E 8 7 5	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>V</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>Ø</td></tr> </table>	N	V	S	Ø	♠ kn 4
N						
V						
S						
Ø						
♥ K 8	♥ E D 9 7					
♦ K kn 9 3	♦ E 4					
♣ K kn 4	♣ E D 8 7 5					

1 ♣	3 ♣
3 ♦	3 ♥
3 ♠	3 gr.
5 ♠	6 ♣

Fem kløver gir svarhånden beskjed om at han kan bestemme om det skal meldes seks, og det gjør han.

Legg merke til at åpneren nå ikke kan melde tre grand for å gi beskjed om at han overtar kontrollen. Det er en utgangsmelding, som gir adgang til å passe. Derfor må han melde tre ruter, og man fortsetter i vanlig viennastil med å vise hverandre fargene nedenfra.

Svaret to grand.

Svaret to grand viser den samme styrken som til en hoppmelding i farge, men det benekter en farge på fem kort. Åpneren fortsetter deretter med den laveste firekortfargen sin, og man undersøker i vanlig viennastil om hvilken farge som passer.

♠ K kn 9 7	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>V</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>Ø</td></tr> </table>	N	V	S	Ø	♠ E 8 4 2
N						
V						
S						
Ø						
♥ E D 8 4	♥ 9 5					
♦ 9 5	♦ E D 7 2					
♣ K 8 4	♣ E kn 5					
1 ♣		2 gr.				
3 ♥		3 ♠				
4 ♠						

Meldeserien byr ikke på vanskeligheter for vante viennaspillere.

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

Åpneren vet at ingen farge passer. Han har nok et tillegg, men siden man i seks grand ikke får regne fordelingspunkter, regner han det svært lite sannsynlig at man kan nå de 53 punktene som må til for lilleslem.

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

I

♠ 8 4 2
♥ 9 7 4 2
♦ —
♣ E K D 10 4 2

	N	
V		Ø
	S	

♠ E K 6
♥ E K D 5
♦ 10 8 4 2
♣ kn 6

Det spilles partturnering. Syd spiller seks hjerter etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 gr.	pass	2 ♣	pass
2 ♥	pass	4 ♦ ?	pass
4 ♥	pass	6 ♥	pass
pass	pass		

Bry Dem ikke om meldingene, hvis De ikke liker Dem. Vest begynner med ruter. Hvordan bør Syd spille?

II

♠ E D 6
♥ 7 4
♦ 9 8 4 2
♣ D 7 5 3

	N	
V		Ø
	S	

♠ K kn 8 7 5
♥ K 8 6
♦ E K 3
♣ E kn

Syd spiller fire spar etter følgende meldeserie:

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

Åpneren inviterer til slem. Han har samme styrken og fordelingen som forrige gangen, men han ser tilpasningen i hjerter. Derfor høyner han til fem hjerter for å høre om det finnes tillegg, og det gjør det. 28 rene honnørpunkter.

♠ K 9
♥ E D 8 4
♦ K kn 5
♣ K D 6 3

	N	
V		Ø
	S	

♠ E 8 6 4
♥ V K 9 7 2
♦ E D
♣ E 8 2

SPILLEPRØVER

Dette er spilleprøver av en slik art at en rutinert spiller bør kunne ta dem ved bridgebordet. Gjør et forsøk selv først, og studer etterpå våre kommentarer, som finnes på side 14.

Vest begynner med kløver fire. Hvordan bør Syd spille?

III

♠ 10 2
♥ 9 8 6 5 3
♦ E D 6 4 2
♣ E

	N	
V		Ø
	S	

♠ E K kn 9 7
♥ —
♦ —
♣ K kn 10 9 8 7 5 3

Syd spiller seks kløver etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
5 ♣	pass	6 ♣	pass
pass	pass		

Vest begynner med spar fire, Nord legger toeren og Øst bidrar med damen. Syd tar esset og spiller liten kløver til bordets ess. Begge motstanderne følger. Hvordan bør det spilles videre?

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

De første meldingene er vel klare. Nøkkelmeldingen heter fem grand. Det er nemlig ikke bare spørsmål etter konger. Hvis åpneren for eksempel hadde manglet kløverdamen, ville han ha sett at en syver ville hatt små sjanser, og han ville ha nøyet seg med seks hjerter uten å gå innom fem grand.

IV

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

	N	Ø
V		
	S	

Syd spiller fire hjerter etter følgende meldeserie:

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

Vest begynner med ruter fire, og bordets konge får stikken. Så følger hjerter ess og en ny hjerter, og Syd legger knekten. Øst signalerer et jevnt antall hjerter. Hvordan bør det spilles videre?

V

♠ 6 3
♥ kn 9 3
♦ K D 8 6
♣ K D 10 9

	N	Ø
V		
	S	

♠ E
♥ E 7 5 2
♦ E kn 10 5 4 2
♣ 4 2

Syd spiller fem ruter etter.

Motstanderne bruker svake to. Vest åpner med kløver ess og fortsetter med en kløver til. Hvordan bør Syd fortsette?

VI

♠ D 3
♥ 3
♦ D 9 4 2
♣ D 10 7 6 5 2

	N	Ø
V		
	S	

♠ E 6
♥ E 10 6
♦ E 10 6
♣ E 9 8 4 3

Syd er havnet i fem kløver, meldingene tor vi ikke gjengi. Vest begynner med spar knekt. Hvordan bør Syd spille?

Svar på spilleprøver.

I

Det er tretten stikk uten videre hvis de utestående trumfene sitter 3—2. Men det finnes også en variant som garderer mot 4—0. Den er ganske enkel. De stjeler utspillet og spiller trumf fra bordet. På egen hånd legger De hjerter fem!

De ser vel grunnen til denne spilleføringen. Hvis De trumfer med de høye trumfene, vil en motstander sitte med trumfstikk til slutt. Han bryter av kløverspillet Deres i det øyeblikk han blir renons, og så får De hele ruterfargen over Dem. Ved å gi fra Dem trumfstykket øyeblikkelig, er det ingen fare. De har trumf på bordet til å stanse ruterne, og siden gir kløverfargen det De trenger av stikk.

Men dette er parturnering. Skal man da spille safe? Ja, så i dette tilfelle. Grunnen er at De er i en ekstra god kontrakt. Se på de to hendene. Det er idealtilpassning, Syd har sine toppkort alle andre steder enn i Nord's renonsfarge. Slike hender pleier være vanskelig å få meldt høyt nok, og når De er så heldig, gjelder det ikke å misbruke sjansen. For seks hjerter med seks trekk får De minst 75 prosent av matchpoengscoren, og De må ikke presse hellet lenger.

II

Spillet er uhyre enkelt bare man er forsiktig. Hvis De går inn på bordet på trumf for å spille hjerter, går De bet med skikkelig motspill om Vest har hjerteresset. Det kommer trumf tilbake, og dermed er det bare en trumf igjen på bordet. Når De spiller hjerter igjen, sørger motstanderne for at spilleren som har trumf igjen kommer inn. Denne trumfen spilles tilbake, og dermed får De ikke stjelestikk.

For å gardere Dem spiller De ganske enkelt hjerter fra hånden, og gir frivillig fra Dem to hjerterstikk.

III

Også dette spillet er enkelt, men inneholder et klart poeng. Fordelingen er svært ujevn og det er fare for stjeling, og da spillet

forekom, var Syd ikke oppmerksom på det. Han trakk liten ruter fra bordet og stjal med kløver syv. Men Vest stjal over med damen og ga spar tilbake, og Øst stjal med den siste trumfen.

Det var selvfølgelig uheldig at Syd skulle velge å trekke ruter fra bordet, hjerter hadde vært ufarlig. Men han kunne i alle tilfelle gardert seg, nemlig ved å stjele seg hjem med kløver konge! Så følger kløver knekt, og motstanderne er hjelpeløse, hva enten de to gjenværende trumfene sitter samlet eller på hver sin hånd.

IV

Syd må ha seks hjerter. Derav følger at De ikke har en sjanse til å bete med mindre De kan få blokert bordet, og det går hvis Syd bare har to kløver. De tar hjerterdamen og fortsetter med kløver, og bordet er inne. Det kommer vel best spar. De stikker billigst mulig og fortsetter med nok en kløver, og hvis Syd nå er renons, er det bare å sitte og vente på beten. Uten dette motspillet vinner Syd om han har singel spar.

V

De har ti sikre stikk, og får det ellefte hvis kløver knekt stuper. Er det andre sjanser? Ja, hva sier De om en liten eliminasjon, som går hjem hvis Vest sitter med en honnør annen i hjerter, og ikke får kvitter seg med honnøren i tide. For å gjøre det vanskelig for ham, tar De hjerteresset straks. Så følger spar ess, trumf til bordet, sparstjeling, ruter ess og enda en trumf til bordet. Deretter innkasserer De kløverkongen, og er hjemme hvis knekten stuper. I motsatt fall trekker De den siste kløveren til trumf, og har følgende posisjon:



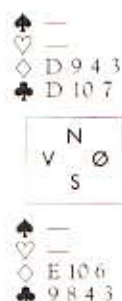
Nå følger hjerter, og hvis Vest har damen eller kongen alene igjen, er han solgt. Han må stikke og spille spar til dobbelt renons.

VI

Det er lite sannsynlig at Vest har spilt ut fra sparkongen, og i så fall har bordets dame en viktig misjon. Den må derfor spares, og Syd kommer inn på esset.

Hvis trumfen sitter 1—1 er det ikke så vanskelig, men hvis den sitter 2—0, og ruterhonnørene sitter uheldig, kan det lett gå galt. Likevel kan spillet vinnes hvis det er Vest som har kløverne.

De tar hjerteresset i det andre stikket, og stjeler en hjerter. Så følger trumf til esset, og Østs renons blir avslørt. En ny hjerter blir stjålet, og så er tiden inne til å sette Øst inn på sparkongen. Stillingen er nå:



Øst må spille ruter eller til dobbelt renons. La oss si han velger ruter. Syd legger liten, og vi håper Vest må på med knekten, slik at Nord får for damen. Så følger en kløver, og Øst kommer inn. Han er ikke det spor bedre stillet, han må enten spille spar eller hjerter til dobbelt renons eller ruter til saks.

Hvis Øst spiller tilbake til dobbeltrenons, legger Syd en ruter og Nord stjeler. Så puttes Vest inn på trumfkongen, og han får det vanskelig. Det blir litt gjetting om han spiller ruter, men det er mest trolig at han har knekten og ikke kongen. Uten kongen ville nok Øst ha gitt ruter tilbake. Syd legger derfor liten ruter på bordet, og taper ikke stikk i fargen.



Siden sist

Forts. fra side 2

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

Syd åpnet med en ruter, og etter en del meldinger, blant annet to hjerter fra Vest som fikk løpe til Syd, var han uforsiktig nok til å gå inn med tre ruter. Nå var ikke Vest nådig lenger, han doblet, og startet med hjerter ess (ess fra ess og konge). Øst la fireren, og stanset således fargen! Vest skiftet til spar, og Øst fikk for tieren. Han fortsatte med liten spar, Syd la en hjerter og Vest fikk for ruter to. Nå var tiden inne til å spille hjerter konge og en hjerter til. Øst stjal med ruter åtte, og fortsatte med spar ess, og Vest var nødt til å få tre stikk til i ruter. Fire betes.

Det er selvfølgelig lett å gå fire betes i alle tilfelle, men forsiktig manøvrering kombinert med et innspill i trumf kan vel spare en bet, hvis ikke dette presise motspillet kommer.



Det er sagt og skrevet så meget om at man ikke bør spille til dobbeltrenons, og ofte er det en sikker måte å tape spillet på. Men det finnes også en rekke situasjoner hvor dobbeltrenonsen er det eneste drepende motspillet, slik som her:

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

Med Vest som giver og ingen i sonen gikk meldingene:

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

Vest begynte med to hjerterstikk, og spilte også fargen tredje gang. Øst bidro med en trumf og Syd stjal over. Trumfen ble trukket ut i to omganger, hvorefter Syd fortsatte med kløverresset og en kløver til, som satte Vest inn med følgende kort tilbake:

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

Vest fant det drepende motspillet, hjerter til dobbelt renons. Syd kunne ikke vinne ved å stjele på bordet. Han har avgitt tre stikk, og måtte da av med to ruterstikk også. Så han la en ruter på bordet og stjal på egen hånd. Ruterkongen fulgte, og fikk beholde stikket. Deretter kom ruter seks, og Vest fikk for knekten. Og så? Kom enda en hjerter til dobbelt renons. Dermed var det slutt, fordi Syd ikke hadde noen trumf til å stjele hjerter med. Trumfen på bordet skulle brukes til å stjele den tredje ruter, slik at fjerde ruter ble etablert, og trumfen på egen hånd skulle brukes til innkomst etter at ruterstikket var etablert. Syd kunne få to stikk i trumf, men ikke mer.

Se nå hva som hender hvis Vest i posisjonen ovenfor holder seg tro mot slagordet om ikke å spille til dobbeltrenons. Tar han liten ruter, går bordet opp med tieren, og alt Øst—Vest får er for ruteress. Tar han esset direkte, er det ikke mer å hale. Men dobbeltrenonsen ga beten.



EKSPERT



KLUBBEN

Løsningene sendes Rolf Bøe, Gausterød, Tønsberg, innen 14 dager etter at De har mottatt magasinet.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ E kn 7 5 4 ♥ E kn 2 ♦ K 4 ♣ 9 4 2

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ D 7 4 ♥ 8 5 ♦ E K 4 ♣ K kn 10 8 2

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♥	1 ♠	pass	?

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ E kn 7 5 ♥ E K kn 8 3 ♦ D 4 ♣ kn 5

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ E 10 ♥ 10 7 5 ♦ kn 8 4 ♣ E K 8 7 5

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ 9 7 5 4 ♥ 10 8 2 ♦ K 5 ♣ E 8 7 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E K 7 5 ♥ E D 10 9 ♦ 8 4 ♣ E D 10

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	pass	2 ♦
?			

Løsninger til oppgavene i nr. 2.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ D kn 8 5 ♥ E 8 3 ♦ K 10 ♣ K 7 6 2

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
pass	pass	1 ♣	1 ♦
3 ♣	3 ♦	pass	pass
3 ♥	pass	?	

Pass — 10 poeng. Fire kløver — 8 poeng. Tre grand — 6 poeng. Fem kløver — 6 poeng. Fire hjerter — 6 poeng. Tre spar — 6 poeng.

Deres makker har passet i åpning og selv har De ikke mer enn absolutt minimum. Ett poeng mindre kunne De kanskje ha hatt, men på den andre siden synker ruterkongen i verdi fordi fargen først er meldt bak Dem.

Det er sannsynlig at makker sitter med fire kløver og ikke mer enn fire hjerter. Derfor er en kontrakt i kløver kanskje sikrere enn en i hjerter. Men på den andre siden kommer De faretruende høyt opp, og derfor foretrekker vi pass på tre hjerter.

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ E D 10 7 5 4 ♥ D 8 6 4 ♦ K ♣ E 5

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

Five spar — 10 poeng. Tre spar — 8 poeng. Tre hjerter — 8 poeng.

Hånden er sterk nok til fire spar etter at makker har kunnet kreve for en runde på tretrinnet. Riktig nok er det kanskje ikke stor sjanse for at makker vil passe om De melder tre spar, men De får en del bry med å kunne fortelle etterpå hvor sterk hånden egentlig er, i tilfelle det skulle være en slem i kortene. Tre hjerter — overmelding i motpartens farge og krav til utgang — er også et alternativ, men De får ikke fortalt hvor sterk sparfargen egentlig er. En sekskortfarge toppet av E-D-10 er sterk, og det bør også komme fram i meldingene.

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ 6 ♥ K D 9 2 ♦ 9 7 4 ♣ K 9 6 5 2

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Fire kløver — 10 poeng. Fem ruter — 9 poeng. Tre grand — 6 poeng. Pass — 6 poeng. Fire ruter — 4 poeng. Redobler — 4 poeng.

Makkers sparmelding forteller først og fremst at han søker etter utgang. Ved å studere hånden Deres finner De at det er litt tilleggsverdier, De har faktisk ikke gjort annet enn å åpne og vise ruterstotten. De kan godt fjerne kløverdamen og likevel ha styrke til åpningen. Derfor bør De vise dette tillegget, kommer De med en minimums melding som for eksempel fire ruter, kan De risikere pass mens fem ruter er til å legge opp.

Den beste meldingen De kan avgi, er fire kløver, for å gi full beskjed om fordelingen. De kjenner ingen ting til makkers maksimum, og gir derfor best mulig beskjed om hva De sitter med. Noen spørremelding kan det umulig bli, De har nøyet Dem med tre ruter i forrige runde og gitt makker sjansen til å passe, og kan derfor umulig kunne spørre nå.

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ E 8 7 5 3 ♥ — ♦ 9 7 4 ♣ K 9 6 5 2

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♥	Dobl.	pass	?

To spar — 10 poeng. Fire spar — 6 poeng. To hjerter — 6 poeng. En spar — 5 poeng. To kløver — 4 poeng.

Deres makker har doblet opplysende, og selv sitter De med 10 poeng som støtte til en sparkontrakt. Det vil si at De ikke er særlig langt fra utgang, spesielt fordi makker må ha støtte i spar. Det beste De kan gjøre er å hoppmelde til to spar, og etterpå overlate resten til makker. Hvis han går videre, er alt vel og bra, og hvis han stanser, er det neppe utgang i kortene.

En del av løserne har valgt to hjerter, men det er for kraftig. En slik melding er krav til utgang, og så sterk er ikke Syd.

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ D 6 ♥ 8 5 ♦ E D 8 7 ♣ E K D 9 3

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♥	2 ♠	pass	?

Tre kløver — 10 poeng. Tre hjerter — 8 poeng. Fire spar — 6 poeng. Fire hjerter (spørremelding) 6 poeng. Fire kløver — 5 poeng.

Det kan være litt av hvert i kortene, men det er en vrien oppgave å se hva som kan vinnes på det nærliggende stadium. For å få pusterom melder De tre kløver — en melding som er krav når makker har

hoppmeldt. Vi forstår godt både dem som har meldt fire spar rett inn, fire hjerter som spørremelding, og dem som melder fire kløver av frykt for stans på tre kløver. Men ingen av disse meldingene er gode — det blir så meget De ikke får rede på hvis De ikke holder meldingene nede. Denne gangen er det Dem som skal suge opplysninger ut av makker, fordi han har gitt god beskjed om kortene sine.

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E 10 3 ♥ E 7 6 ♦ 8 5 4 ♣ K 10 4 2

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
pass	pass	1 ♠	1 ♥
?			

To grand — 10 poeng. Tre kløver — 8 poeng. En spar — 6 poeng. En grand — 5 poeng.

Valget bør stå mellom to grand og tre kløver. Vi foretrekker to grand fordi hånden er helt balansert og har sikker stopper i motpartens farge. En svakhet ved denne meldingen er at De ikke får fortalt trumf-stotten, men De gir likevel beskjed om noe i kløver. Og det er viktigere å få fortalt om den balanserte hånden og en styrke som ligger litt i underkant av en åpningshånd.

Løsninger til oppgavene i nr 3.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

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

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Øst	Syd	Vest	Nord
1 ♠	?		

Pass — 10 poeng. To ruter — 7 poeng.

Den beste meldingen man kan komme med når man er så sterk i motpartens farge, og ikke er så desidert sterk at man er praktisk talt forpliktet til å melde, er å passe. Østs melding gir en antydning om dårlig tilpasning rundt bordet, det er slett ikke usannsynlig at makkers lengste farge er hjerter og at han ikke er særlig begeistret for ruterfargen Deres.

Ved å passe gir De motstanderne større sjanser til å komme galt avsted denne gangen. Hvis De ikke blir begeistret for utviklingen, er det kanskje adgang til å komme igjen senere.

En opplysende dobling kan ikke komme på tale. De får praktisk talt sikkert svar i hjerter, og så er det bare igjen å gjette seg til hvor man kan slippe billigst mulig fra det.

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ E 4 ♥ K D 5 ♦ K D kn 2 ♣ E 10 7 4

Nord—Syd er i sonen og meldingene er gått:

Øst	Syd	Vest	Nord
4 ♠	?		

Dobler — 10 poeng. Fire grand — 6 poeng. Pass — 4 poeng.

Noe må man foreta seg med den sterke hånden, og derfor har pass fått dårligst score av de mulige svarene. Om ikke annet bør det bli bet i fire hjerter, så sterk som De er. Fire grand er på den andre siden for hardt. De har bare 19 honnorpoeng og ikke mer enn ett fordelingspoeng hvis makker skulle velge å melde fem hjerter, og det er for liten margin for å tvinge makker å velge farge på femtrinnet. Slike meldinger kan føre til et godt resultat, det er ingen tvil om det, men De risikerer også å bli straffet temmelig kraftig i form av en rekke doblete betet.

Derfor er en dobling den beste meldingen her. De forteller makker at De har en del styrke — meldingen må oppfattes som valgfri og makker går videre om han har noe — og holder åpent både muligheten til selv å vinne en utgang og til å ta doblete betet på motstanderne.

Selvfølgerlig kan det konstrueres hender hvor fire spar står, men noen sponser må man ta etter at motstanderne har sperret.

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ E K 10 7 4 ♥ K 5 ♦ 6 5 3 ♣ K kn 10

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♦	1 ♥	pass	?

To spar — 10 poeng. To ruter — 6 poeng. En spar — 6 poeng.

Hånden er verdt 15 poeng i egen sparmelding, og makker har avgitt en melding etter at motstanderne har åpnet. Riktig nok skal vi ikke legge for stor vekt på en slik melding, men noe må han ha, og derfor bør en utgang være innen rekkevidde. De melder derfor to spar — krav for en runde — og lar neste melderunde være bestemmende for utviklingen.

En del av løserne har valgt to ruter, og vi forstår godt hensikten. Men det er ikke det rette stedet å overmelde motpartens farge her. De har for liten støtte i hjerter og er dessuten for lang i spar. Derfor er det bedre å vise den egne fargen ved en hoppmelding.

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ E K D 5 ♥ D 5 ♦ E 10 7 4 ♣ K D 5

Øst—Vest er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	2 ♥	pass
?			

Tre grand — 10 poeng. Tre ruter — 5 poeng. Tre kløver — 5 poeng.

Tre grand er standardmeldingen i denne posisjon. De sitter med en typisk grandhånd, men er for sterk til en grand og for svak til to. En slik vanskelighet løser De ved å åpne i farge og etterpå komme igjen med en hoppmelding i grand.

Stort mer burde det ikke være å si om dette spiller, men vi har for å være snille gitt 5 poeng for tre kløver eller tre ruter. Det er meldinger som er desidert krav, og De legger Dem i bakhold og suger opplys-

Vinnerne av årskonkurransen

1. premie: Arthur Auklend, Auklend, Stavanger 322 poeng
2. premie: Bjørn Danielsen, Jørpeland ... 312 poeng
3. premie: Arnfinn Borgemyhr, Tveit 304 poeng

ninger ut av makker. Vi er lite begeistret for stilen i situasjoner hvor man får gitt gode opplysninger selv — det er ikke sikkert makkers hånd er egnet til å gi opplysninger, men De vet at Deres hånd er det. Men for ikke å være for doserende har vi gitt de to meldingene 5 poeng.

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ D kn 5 4 ♥ kn 8 4 ♦ D kn ♣ E 9 5 3

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

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

To grand — 10 poeng. Pass — 5 poeng. To kløver — 4 poeng. Tre grand — 4 poeng.

Deres hånd har 11 poeng og makkers hånd er begrenset til 15, ellers ville han ha åpnet med en grand. Det er derfor en hånd som er på grensen av pass eller høying til to grand. Makker vil løfte til tre grand med 15, kanskje også med 14 hvis han liker hånden sin. Det vil si at han kommer til å spille en eventuell tre grand med 25 eller i beste fall 26 honnorpoeng, og selv 26 er en grenseverdi hvor kontrakten like ofte går bet som den blir vunnet.

Likevel synes vi det er forsøket verdt å prøve to grand. De har damen og knekten i makkers farge, og det kan være verdifullt.

To kløver har en del av leserne valgt, men det er en melding vi ikke synes om. Det er omtrent utelukket at en fargekontrakt skal være noe bedre, og av helt underordnet betydning om makker har fire kløver eller for eksempel fire hjerter. Det kan lett gi makker ideen at hånden er ubalansert, for eksempel med fire kløver og fem spar, og kan dessuten føre til at motstanderne får en bedre ide om utspillet.

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ E 4 ♥ E K D kn 5 ♦ E 7 4 ♣ K D kn

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
2 ♥	pass	3 ♥	pass
?			

Fire grand — 10 poeng. Seks hjerter, spømmelding i spar, kløver eller ruter — 8 poeng. Fire hjerter — 6 poeng. Fem hjerter — 5 poeng.

For en gangs skyld foretrekker vi absolutt Blackwood. Ikke for å finne ut om makker har kløver ess — det er av underordnet betydning og seks hjerter

bør absolutt meldes. Men for å forberede en eventuell syver. Hvis De først får svaret fem ruter og etterpå seks hjerter, bør syveren absolutt meldes. De har oversikten over tolv absolutt sikre stikk, og det trettende vinnes blant annet om makker har esset fjerde i kløver, om han har kongen dobbel i ruter eller konge-dame tredje i spar, eller en hel masse andre muligheter. Dessuten har fem grand en annen misjon, det er en oppfordring til makker om å melde syv hvis det er noe han liker spesielt ved hånden sin. Kløver ess og K-D-kl-fjerde i ruter vil være fine saker, men det er en kombinasjon De ikke kan få spurt Dem fram til.



Brev fra leserne

I en bok om turneringsledelse har jeg funnet at man for å arrangere en barometer-turnering for lag trenger en rekke dubletter av hvert spill. Men i den turneringen De ledet på Ringshaug for et par år siden, så jeg at det bare ble en dublett (original og dublett) av hvert spill, til tross for at det var langt over 20 lag.

Er Deres løsning brukbar for alle bord-antall? Det forekommer meg å være temmelig viktig å vite hvis man vil begi seg ut på en slik affære. Hvor kan jeg eventuelt lese om turneringsformen?

Med hilsen
E. K.

Jå, De kan med hvilket som helst antall bord klare Dem med to og to like spill, som spillerne godt kan gi og dublere selv. Forutsetningen er at De ser bort fra kravet om at spillene skal være like ved alle bord. Hvis De stiller dette kravet, kan det være nødvendig med fire eksempler av hvert spill, i det minste i halupart av turneringen.

De beste løsningene i nr. 2.

1. premie: Tjerand Randberg,
Randberg 59 poeng
2. premie: Arnfinn Borgemyr,
Tveit 54 poeng

Best av de øvrige var:

- 50 poeng: Arthur Auklend, Stavanger, Odd Dahl, Nesna, V. B. Nicolaysen, Sarpsborg, «Storeslomp», Oslo, Ivar Tangen, Steinkjer.
49 poeng: Ernst Lyngtu, Laksevåg, Gran Maartmann, Oslo.
48 poeng: R. Dick Henriksen, Oslo, Helege Myhre, Dale i Bruvik.
47 poeng: Odd Masvik, Finnsnes.
46 poeng: Per Bjørlo, Jorpeland, Bjørn Bråthen, Meheia, Bjørn Danielsen, Jorpeland.
44 poeng: Torer Berger, Spydeberg, Egil Opstad, Sarpsborg, Jakob Karlsen, Jorpeland, Leiv Schwingel, Oslo.

De beste løsningene i nr. 3.

1. premie: Leiv Schwingel,
Bentsbrugt, 18 F, Oslo 58 poeng
2. premie: Yngvar Nystrøm, Lomnes-
jøen 58 poeng

Best av de øvrige var:

- 56 poeng: Pål Kr. Amdal, Steinkjer, Ernst Lyngtu, Laksevåg.
55 poeng: Bjørn Bråthen, Meheia, Helge Myhre, Dale i Bruvik, Ivar Tangen Steinkjer.
54 poeng: Per Bjørlo, Jorpeland, Hans Olsen, Lomnessjøen.
53 poeng: Arnfinn Borgemyr, Tveit, R. Dick Henriksen, Oslo.
52 poeng: Torer Berger, Spydeberg, Gran Maartmann, Oslo, Egil Opstad, Sarpsborg.
51 poeng: Arthur Auklend, Stavanger.
48 poeng: A. Johnsen, Dale i Bruvik.
47 poeng: V. B. Nicolaysen, Sarpsborg, Trygve Nilsen, Oslo.
46 poeng: Bjørn Danielsen, Jorpeland, Odd Masvik, Finnsnes, Tjerand Randberg, Randberg.
45 poeng: Bjarne Sylvén, Oslo.
For oppgavene i nr. 1 skal V. B. Nicolaysen ha 52 poeng, Ernst Lyngtu 48, Bjarne Sylvén 47, Odd Dahl 46 og Egil Soltvedt 41 poeng.

Den svenske «Tävlingsledaren» har en rekke løsninger av dette problemet. De finner minst to for hvert antall bord. Boken kan vel bestilles i norsk bokhandel, eller ved å skrive til Norsk Bridgemagasin, Kongensgt. 4, Oslo.

R. B.