

Norsk

Pris kr. 1,75

Hefte 4 - 1962

BRIDGE MAGASIN

Organ for Norsk Bridgeforbund



*Spill etter den nye bereg-
ningsmåten i lagkamper.*

I dette nr. bl.a.

Siden sist



Bedre meldinger



Partiell eliminasjon



Brev fra leserne



Spilleprøver



Spill i lagkamper



Ekspertklubben

Red:

SIDEN SIST

Jeg satt og så på noen spill under en lagkamp forleden, og i løpet av en halvrunde dukket to temmelig interessante spill opp. I det første av dem satt Nord med:

♠ 9 7 5 ♥ E 8 4 ♦ K 8 4 ♣ kn 9 5 3

Meldingene gikk:

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

Og så er det Nord. Tre kløver er krav for en runde, så han er nødt til å melde. Tre grand med hjerterstopper er en mulighet, men det er ingen god mulighet. Syd har meldt begge de slette fargene, og Nord har god trumfstøtte til begge. Den andre fargen er meldt etter at Nord har meldt en grand. Konklusjon?

Syd er ikke særlig begeistret for en grandkontrakt, han må ha minst ni, kanskje flere kort i de slette fargene, og når Nord på sin side har syv, skulle det tyde på at en fargekontrakt er bedre, selv om man trenger to stikk til. Nord skal altså støtte i kløver, men hvor høyt?

Det er nødvendig å melde fire kløver om vi bytter ruterkongen med sparkongen, ja selv om ruterkongen erstattes med spardamen eller noe lignende. Men nå er tilpasningen ideell. Nord har 8 honnørpoeng og har lovet noe mellom 6 og 9, altså i overkant. Hele honnørstyrken består av ess eller honnører i makkers farger. Derfor heter meldingen fem kløver.

Da spillet forekom, var hele fordelingen:

Se øverst n. spalte.

Nord meldte bare fire kløver, og Syd var vel fornøyet med fem. Men siden Øst hadde kongen annen i kløver og ruterne satt rundt, ble det hele syv trekk av det. Syv skal selvfølgelig ikke meldes, men seks har så gode sjanser at vi alle vil foretrekke denne kontrakten når vi får se alle kortene.

♠ 9 7 5
♥ E 8 4
♦ K 8 4
♣ kn 9 5 3

	N	
V	○	
	S	

♠ E K 3
♥ 5
♦ E D 10 7 2
♣ E D 7 2

Nord-Syd fikk altså 640 poeng, men fryktet for å tape spillet med 7 matchpoeng. Imidlertid viste det seg at de likevel vant det med 5 poeng, idet meldeserien ved det andre bordet gikk (Nord-Syd var i sonen):

Øst	Syd	Vest	Nord
2 ♥	Dobl.	4 ♥	Dobl.
pass	pass	pass	

med to betes, = 300, som resultat. Dette mildnet jo noe av resultatet, idet det faktiske tapet for Nord-Syd ved bord 1 faktisk bare ble 3 matchpoeng, idet laget ville vunnet med 8 i stedet for 5 hvis slemmen var blitt meldt.

Men la oss også se på meldingene ved bord 2. Nord's dobling av fire hjerter er selvsagt straffedobling. Men Syd bør likevel kunne lese seg til at meldingene ikke er basert på trumfstyrke alene. Øst har vist seks hjerter, og Vest bør ha minst tre når han skvetter i fire i fargen som en sperremelding uten særlig honnørstyrke. Følgelig blir det ikke så stor trumfstyrke igjen til Nord, og han må ha styrke andre steder også. Og derav følger igjen at en kontrakt på femtrinnet bør kunne vinnes. Syd har derfor en langt bedre melding enn pass til disposisjon, nemlig fire grand, som tvinger Nord til å melde den beste fargen sin. Nå skal det likevel godt gjøres å melde seks kløver, men fem bør man iallfall havne i.

Forts. side 17.

Redaktør Rolf Bøe, Gauterød pr. Tønsberg, tlf. Tønsberg 24259. Utgitt av A. M. Hanches Forlag, Kongensgt. 4, Oslo, tlf. 41 21 81. Abonnement kr. 15.— pr. år. Løssalg kr. 1,75 pr. nummer. Forlagets postgirokonto 13816 — Bankgiro 428:163.

Bedre meldinger

Rolf Bøe.

Dette er den 34. artikkelen om dette emnet. Den første sto i nr. 8 for 1958, og siden har det vært en artikkel i praktisk talt hvert nummer.

Jeg er blitt anmodet av en leser om å skrive litt om svarhåndens meldinger med en balansert hånd og stor honnørstyrke, og skal så gjerne etterkomme anmodningen.

Med fordelingen 4-3-3-3 hoppmelder man ganske enkelt i grand. Med 13—15 honnørpoeng melder man to grand, med 16—18 melder man tre grand, og med 19—21 honnørpoeng melder man fire grand rett inn. Den siste meldingen er kanskje farlig med en makker for hvem fire grand alltid er Blackwood, likegyldig i hvilken situasjon meldingen forekommer. Men en god spiller vil ikke finne på å lese en direkte fire grand etter makkers åpningsmelding som Blackwood. Det vil praktisk talt aldri forekomme — i det minste ikke uten innblanding fra motparten — at det ikke går an å hoppmelde i ny farge først, og etterpå komme igjen med fire grand.

Av disse meldingene er tre grand den mest interessante, fordi det eksisterer et par meget gode konvensjoner når det gjelder åpnerens videre meldinger. Han kan være interessert i to ting, nemlig hvor mange ess svarhånden har, og hvor firekortfargen hans sitter. Nå er det ikke så meget rum for manøvrering når meldingene er kjørt så høyt med en gang, og derfor er det om å

gjøre å husholderere godt med det man har til disposisjon.

Åpneren kan ikke melde fire grand for å spørre etter ess. Det forbyr seg selv, vi er nødt til å ha denne meldingen til kvantitative formål. La oss si De har:

♠ D 2 ♥ K 8 5 ♦ E K D 9 3 ♣ D 7 5

16 honnørpoeng. Det er litt lite for en slem hvis makker har minimum til seks grand, men har han tilleggsverdier, vil han uten tvil lofte. Disse tilleggsverdiene kan han umulig få vist på annen måte enn at fire grand er kvantitativ. Selysagt kunne fem grand brukes til formålet, men denne meldingen har vi også bruk for til noe annet. Sett at De har:

♠ E D ♥ K 8 5 ♦ E K D 9 3 ♣ D 7 5

Seks grand må være opplagt, men hvordan er det med syv? Her kommer fem grand inn, som en ordre til å gå til seks, og en oppfordring til å gå til syv om det finnes tilleggsverdier. Svarhånden vil med-

♠ K kn 4 ♥ E 7 3 ♦ 8 5 2 ♣ E K 6 2

nøye seg med seks grand, og det gjør han rett i fordi en syver er avhengig av 3-2-fordeling i ruter. Kanskje bra nok odds i parturnering, men absolutt ikke i robber eller lagkamp, og spesielt ikke i lagkamp etter den nye beregningen. Men putt inn ruterknekten, eller gi svarhånden fire kort i fargen, så gir en syver langt større sjanser.

De ser at det ikke lar seg gjøre å melde slemmer i grand med en viss grad av presisjon uten at både fire og fem grand er opp-tatt til kvantitative formål, vi har ikke råd

til å belaste disse meldingene med ess-visningskarakter. Men hvordan da få spurt etter ess? Når det gjelder en slem i farge, er det av uhyre stor viktighet å kunne konstatere antall ess og konger, og spesielt essene. Hvis De som åpner sitter med:

♠ E K kn 9 7 3 ♥ 9 ♦ E K 8 2 ♣ 8 4

vil det være av stor viktighet å få vite antallet av ess om makker svarer tre grand. Han kan sitte med:

♠ D 6 2 ♥ K D kn 8 ♦ D kn 7 ♣ K D 5

og De vil være fullstendig fornøyet med å spille fire spar. Men bytt hjerterkongen og knekten med esset, så vil seks spar være i orden.

Løsningen består i å melde fire kløver. Etter fargeåpning og tre grand rett inn fra svarhånden, er fire kløver i enhver posisjon spørsmål etter ess, ja selv om det er en farge som gjentas. Om det meldes:

1 ♣ 3 gr.
4 ♣

så er fire kløver spørsmål etter ess. Svaret gis etter Blackwoods prinsipp. Fire ruter viser ingen eller fire ess. Det er ikke noen som helst sjanse til at en åpner som ønsker å spørre etter ess for å havne i en slem, ikke kan finne ut forskjellen på ingen eller fire ess. På den samme måten viser fire hjerter ett ess, fire spar to ess og fire grand tre ess.

Med mindre fire grand er meldt for å vise tre ess, kan åpneren fortsette med fire grand for å spørre etter konger, og her gis svarene etter rent Blackwood-prinsipp. Hvis De savner en mulighet til å spørre etter konger om makker har tre ess, lar det seg gjøre å gradere svarene på fire kløver annerledes. De kan la fire ruter bety ingen eller tre ess, fire hjerter ett eller fire ess, og fire spar to ess. Det er mer komplisert, og man bør ha en godt innspilt makker for å melde slik. Men teknisk er det i orden, det er fremdeles uhyre liten sjanse for misforståelse.

Dette gir god anledning til å finne fram for en åpner som sitter med:

♠ E D 10 9 7 5 ♥ K 4 ♦ K 5 2 ♣ K 2

Etter en spar og tre grand kommer han igjen med fire kløver, som spør etter ess, og svaret fire ruter viser tre av den varen.

De kan sikkert regne ut at det ikke kan være ingen ess. De selv har 15 honnorpoeng, og svarhånden har lovet minst 16. Det gir 31 poeng, og da kan umulig tre ess, som gir 12 poeng, være borte.

De fortsetter med fire grand for å spørre etter sparkongen, og når den er bekreftet ved å melde fem ruter, er syv grand en helt opplagt historie. Hvis han ikke har sparkongen (det er ingen ting i veien for at han har ess-dame i to farger og esset i den tredje, eventuelt ess-dame i alle tre farger utenfor spar) bør De nøye Dem med seks grand.



Nå kommer vi til den innvendingen som jeg er sikker på har brent på tungen til atskillige av leserne. Hvordan finne fram hvis åpneren har flere farger å vise? Hvordan få preferanse?

Det er uhyre enkelt, vi har en melding til det også, og denne meldingen heter fire ruter. Rent kunstig, presis som fire kløver. Den dekker alle mulige fordelinger hos åpneren.

Saken er at tre grand skal vise fordelingen 4-3-3-3. Slurver De med dette, går det galt, da faller hele det presist oppbyggete apparatet jeg har skissert i fisk med en gang. Men hvis De følger prinsippet, er fire ruter ganske enkelt en anmodning om å vise firekortfargen.

La oss si De sitter med:

♠ E D 9 3 ♥ K D 8 4 2 ♦ 5 ♣ E 8 3

De åpner med en hjerter og får tre grand fra makker. Seks hjerter bør kunne meldes, men seks spar kan være bedre hvis makker har fire kort i denne fargen. Han kan sitte med:

♠ K kn 7 5 ♥ E kn 3 ♦ K 7 4 ♣ K kn 2

Seks hjerter er avhengig av at ruteresset eller kløverdamen sitter til venstre for svarhånden, mens seks spar gir seg selv hvis bare trumfargen sitter 3-2. Og selv om den skulle sitte 4-1, er De ikke verre stillet enn om De spiller seks hjerter.

Fire ruter er altså rett og slett et spørsmål etter svarhåndens firekortfarge, og når den er vist, er hele fordelingen klarlagt. Fire kort i den meldte fargen og tre kort i hver

av de øvrige. Og etterpå kan nærmeste grandmelding være spørsmål etter ess, hvis det skulle være nødvendig.

La oss si De har:

♠ E K D 4 ♥ K D 7 5 3 ♦ 9 ♣ E 7 3

De åpner med en hjerter og får tre grand fra makker. De fortsetter med fire ruter, og får fire spar. Nå bør syv spar være temmelig opplagt om ikke makker tilfeldigvis skulle mangle et ess, han kan ha et ess og en dame borte. De spør etter essene med fire grand, og får to ess. Nå melder De syv spar, og makker har:

♠ kn 9 8 2 ♥ E kn 4 ♦ E D 7 ♣ K kn 2

En stjeling i ruter gir det trettende sticket, selv om sparfargen skulle sitte 4—1. Hvis makker mangler sparknekten, er det selv sagt litt vanskeligere, men selv da går De hjem om sparfargen skulle sitte 3—2, eller om makker har tieren og det er knekten som sitter singel. Endelig kan det være muligheter hvis sparknekten kan fanges, og det kan reises et stikk i ruter eller kløver.



Nå summerer vi opp. Svaret tre grand på en anmelding i farge viser fordelingen 4-3-3-3 og 16—18 honnørpoeng. Hvis åpneren kommer igjen med fire spar eller hjerter er det anmodning om stans, eventuelt om preferanse. Kommer han igjen med fire eller fem grand, er det en invitasjon til seks eller eventuelt syv grand. Kommer han igjen med fire kløver, er det spørsmål etter ess. Og endelig, hvis han kommer igjen med fire ruter, er det spørsmål om hvor firekortfargen sitter. Hvis åpneren har meldt fire ruter, men også bare da, er nærmeste grandmelding spørsmål etter ess.



Så kommer vi til spørsmålet om hva det skal gjøres med fordelingen 4-4-3-2. Har svarhånden 13—15 poeng, er det greit. To grand dekker situasjonen, her spiller det ingen rolle om fordelingen er 4-3-3-3 eller 4-4-3-2. Åpneren har hele tretrinnet ledig for nærmere diskusjon om fargene, hvis han ikke er fornøyd med de opplysningene han har fått.

Men med fordelingen 4-4-3-2 og 16—18 honnørpoeng? Heller ikke her er det så vanskelig. De hoppmelder i ny farge og kommer etterpå igjen med grand. La oss si De sitter med:

♠ K 9 7 3 ♥ D 4 ♦ E D 8 ♣ E kn 7 3

Makker åpner med en hjerter. Hånden passer ypperlig til tre grand, hvis det ikke hadde vært fordi De har to firekortfarger. Men siden fordelingen er slik, må De finne en annen melding, og tre kløver er bra. Det er flere grunner til ikke å velge to spar. For det første er firekortfargen for svak, med to firekortfarger kan De like godt hoppe i den beste av Dem, og for det andre bør De under ellers like omstendigheter, velge å hoppe i en slett firekortfarge fremfor en edel. Det kan godt tenkes situasjoner hvor man er nødt til å hoppe i spar med fire kort, men vi unngår det så sant vi har en annen melding til disposisjon.

De melder derfor tre kløver, og hvis makker ikke følger opp med tre spar, blåser De i denne fargen og melder tre grand. Selv om vi gjør sparfargen litt sterkere, slik:

♠ E kn 7 3 ♥ kn 4 ♦ K D 8 ♣ E kn 7 3

bør De ikke melde spar andre gangen. Det er det samme prinsippet som går igjen fra andre situasjoner. De har en balansert hånd som De av forskjellige grunner ikke får vist ved en grandmelding, men da må De ikke presentere den ved to fargemeldinger. En fargemelding er nok, så må grandmeldingen komme etterpå. Dette er viktig, bryter De det prinsippet, vil Deres makker aldri kunne vite om De sitter med en balansert eller en ubalansert hånd. La oss si De har:

♠ K kn 9 3 ♥ E K 8 3 ♦ D 4 ♣ K 9 2

Makker åpner med en ruter. De melder to spar og makker kommer igjen med tre ruter. Nå heter meldingen Deres tre grand og ikke tre hjerter. Det er viktigere å fortelle om den balanserte hånden enn om firekortfargen i hjerter. Hvis hjerterfargen har noen interesse for makker, kan han melde den selv. Han kan melde tre hjerter over Deres to spar selv med en minimums åpning om han har fordelingen 4—5 i disse to fargene, fordi De har fortalt at det skal spilles utgang i alle tilfelle.

Men om De nå har mer enn dette? De sitter kanskje med:

♠ E K 8 7 ♥ D 7 ♦ K 9 3 ♣ E K kn 2

20 honnørpoeng. De kan ikke melde fire grand i første melderunde. Fire grand i annen runde, etter at De først har meldt tre kløver, er absolutt spørsmål etter ess. På den andre siden er De for sterk til å nøye Dem med tre grand, selv med minimum hos makker kan det være en slem i kortene.

En utvei er å melde seks grand rett inn. Det er ikke lett å konstruere en hånd hos makker som gjør denne kontrakten sjanseløs. De kan for alle tilfelles skyld sjekke opp med fire grand etter essene, hvis de ønsker det. En annen utvei hvis makker gjentar hjerterne sine, er å invitere med fem hjerter og gi ham en sjanse til å passe. Går han i seks, kan De etterpå bestemme Dem til å legge den i seks grand eller ikke. En tredje mulighet er å melde tre spar som en ren hvilemelding.

Ja, jeg sa tre spar. Men var det ikke nettopp det jeg frarådet? Jo, men situasjonen er en litt annen her. Med den samme fordelingen og for eksempel sparkongen borte, er tre grand den beste meldingen. Da er det makker som skal ta initiativet etterpå. De har vist styrken fullt ut og overlater til ham om det skal passes, meldes slem eller prates videre om en trumffarge. Men i det siste eksemplet vi holder på med, er situasjonen en annen. De ønsker ikke å gi initiativet fra Dem, De ønsker å høre mer, og da er det i orden med tre spar. Makker vil kanskje tro De har fem kløver, men det er den eneste risikoen. Den risikoen kan De ta, fordi De regner med å kunne ta den endelige avgjørelsen selv.

Til slutt er det kanskje verdt å nevne at De bruker Culbertsons fire-fem grand, kan det være aktuelt å innrette meldeserien slik at De hvis De ønsker det, kan avgi denne meldingen. Makker åpner med en hjerter, og De har:

♠ K D 10 8 ♥ D 7 ♦ E kn 3 ♣ E D kn 2

Den samme styrken som i det forrige eksemplet, men De har ikke kongen i kløver. Her må De passe på å melde to spar hvis De ønsker å følge opp med fire grand etterpå. Men hvis vi endrer til:

♠ K D 10 4 ♥ K 7 ♦ E 9 3 ♣ E D kn 2

er tre kløver bedre. De har fått hjerterkongen, og kan melde fire grand likevel.

Jeg håper dette er nok til at De forstår hvordan det funksjonerer, men De kan gjerne skrive hvis det fremdeles er noe som er uklart.



Brev fra leserne

Min makker fikk forleden utlevert følgende kort:

♠ K 7 5 ♥ E D 4 ♦ K D 8 7 ♣ K 4 2

Han åpnet med en grand, jeg meldte to kløver, makker fortsatte med to ruter og jeg meldte to grand. Nå passet makker, og etterpå kunne han lett og lekende innkassere ti stikk. Burde han ikke løftet til tre grand?

Vennlig hilsen

E. K.

Jeg kan dessverre ikke gi Dem rett her. Meldeserien

1 gr.	2 ♣
2 ♦	2 gr.

er faktisk en ordre til åpneren om å melde pass. To kløver er ikke noen ordre om å fortsette til utgang er meldt, og når åpneren viser svakhet ved to ruter, har han full adgang til å passe ut den neste meldingen Deres, og bør gjøre det også. To grand bør absolutt passes ut, mens han etter for eksempel to hjerter hos Dem, kan overveie å løfte til tre med for eksempel:

♠ 9 5 ♥ K kn 7 ♦ E 8 7 2 ♣ E K kn 3

hvor han får 17 poeng i en hjerterkontrakt og det ser ut til at tilpasningen er ideell.

Red.

Får jeg lov til å spørre om det riktige meldingsforløpet i dette spillet:

♠ E 9	N v o S	♠ K 10 8 4 2
♥ E		♥ 9 7 2
♦ E K D 7 5		♦ kn 4 2
♣ D kn 10 7 5		♣ K 6

Min makker og jeg havnet i fire spar, mens seks ruter vel bør meldes. Hvordan skal vi finne fram?

K. S.

PARTIELL ELIMINASJON

Nils Steen

Mange ganger når man sitter med en vrien kontrakt og alt synes temmelig håpløst, kan det være fristende å ønske seg et lite tryllemiddel som gjør at man kan plukke et ekstra stikk frem av ingenting. Og slike tryllemidler finnes faktisk i en rekke situasjoner, for en som ikke er innviet, ser det iallfall slik ut. Og ett av disse tryllemidlene er partiell eliminasjon, eller ufullstendig eliminasjon, som det heter på norsk.

Ta et spill som dette:

♠	E 9 7 2									
♥	K 8 4									
♦	E 4 2									
♣	K kn 2									
<table border="1" style="margin: 0 auto; 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	
	N									
V		Ø								
	S									
♠	K D 4 3									
♥	E 5 2									
♦	K 5 3									
♣	E D 9									

Det er kanskje litt hårdt det jeg foreslår, men jeg tror jeg vil melde slik:

1	♦	1	♠
3	♣	3	♠
4	♣	4	♦
4	♣	6	♦

Vests meldeserie klarlegger hele fordelingen. Hans fire spar viser at han høyst har en singelton i hjerter, og at han ved siden må ha esset i spar. Så er det bare å regne ut honnørstyrken hans, og Øst finner at Vest har påtatt seg å spille utgang i kløver eller ruter etter at han selv bare har vist styrke til en spar. Stort mer har han heller ikke, bevares, men se litt på tilpasningen. Sparkongen er verdt et ess når makker har støttet og både ruterknekten og kløverkongen stiger i verdi fordi makker har meldt i fargene. I hjerter, hvor Vest ikke har bruk for noen styrke, har Øst ingenting.

Tilfellet er ikke helt opplagt, men jeg tror jeg ville valgt seks ruter på Østs plass.

Red.

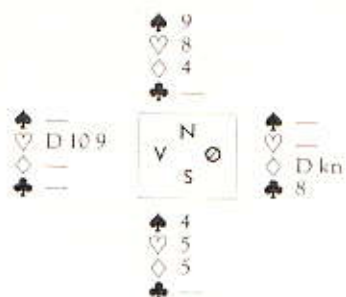
Syd er havnet i en slem, og når kortene kommer på bordet, oppdager han at han er kommet ut for alle bridgespilleres store fortvilelse, den samme fordelingen på begge hender. En slik fordeling kan drepe de mest solide funderte kontrakter, fordi det ikke er noen ting å kaste av på, og fordi de lavere honnørene delvis faller på hverandre. Denne gangen er det imidlertid ikke så farlig med det siste, det er bare kløverknekten vi ikke har bruk for.

Hvis Syd spiller seks grand, har han ikke en eneste sjanse.

Bedre stillet er Syd om han er havnet i seks spar, fordi han her har en mulighet i partiell eliminasjon. Hovedvarianten består i å finne i begge de røde fargene fordelt 5-2, men denne gangen må lengden i de to farger være på hver sin hånd, og det lyder jo straks mer rimelig. En ikke umulig fordeling av de utestående hendene kan være:

♠	E 9 7 2									
♥	K 8 4									
♦	E 4 2									
♣	K kn 2									
<table border="1" style="margin: 0 auto; 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	
	N									
V		Ø								
	S									
♠	kn 10 6									
♥	D 10 9 7 3									
♦	10 6									
♣	10 7 3									
♠	8 5									
♥	kn 6									
♦	D kn 9 8 7									
♣	8 6 5 4									
♠	K D 4 3									
♥	E 5 2									
♦	K 5 3									
♣	E D 9									

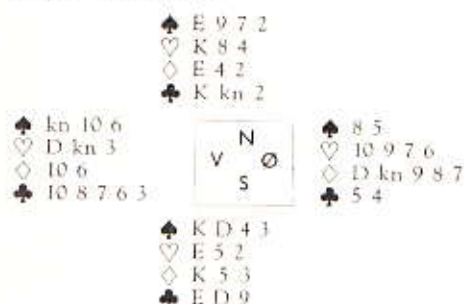
Og her er spillet opplagt, bare man ser muligheten. Utspill og det senere motspillet er likegyldig. La oss si det kommer trumf ut. Syd stikker ett eller annet sted, tar for begge de røde essene, trumfer ut, innkasserer kløverstikkene og de røde kongene. Stillingen er nå:



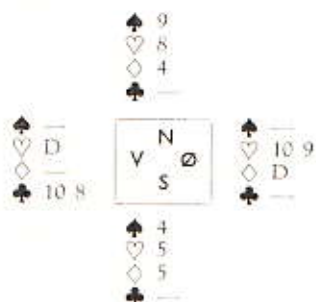
Og nå ser De kanskje muligheten, selv om De ikke har sett den før. De spiller simpelthen en av taperne. Spiller De hjerter, kommer Vest inn og har bare hjerter tilbake. Det blir dobbelt renons, og en ruter forsvinner på den ene hånden mens De stjeler på den andre. Hvis De tilfeldigvis spiller ruter, kommer Øst inn. Han har valget mellom ruter og kløver tilbake, men begge deler er like galt.

En oppmerksom leser vil kanskje ha festet seg ved at jeg skrev at de røde essene måtte spilles snarest mulig. Hvorfor?

Fordi det ikke er noe i veien for at fordelingen kan være:



De vil da få i stand en sluttposisjon som ser slik ut:



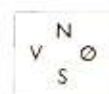
Spiller De nå ruter, er De ferdig, og De har ingen som helst grunn til å velge hjerter

fremfor ruter. Men la oss nå si De er heldig og spiller hjerter. Vest kommer inn og må spille kløver, og alt er i orden.

Og nå kommer vi til poenget med de to essene. Vest kan hindre dette innspillet ved å avblokere i hjerter. Men det er ikke så lett for ham å se det når hjerteresset kommer i det andre sticket, som når det kommer senere. Og det er allerede da han må velge. Legger han hjerter tre, er han solgt, under forutsetning av at De gjetter riktig i sluttposisjonen ovenfor.

I en litt mer komplisert form ser De en lignende variant her:

♠ K 4 3
♥ K D kn
♦ D 6 3
♣ kn 9 8 7



♠ E kn 8
♥ 9 6 3
♦ E 7 4
♣ K D 10 4

Syd spiller tre kløver etter følgende meldeserie:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♣	Dobl.	2 ♣	1 ♦
pass	pass	3 ♣	pass

Vest begynner med knekten i ruter.

Tilsynelatende er det to tapere i ruter og en i hver av de øvrige fargene. Hvordan kan en av taperne trylles bort?

La oss først få en peiling på den utestående styrken. Øst har sannsynligvis fem ruter med kongen på topp, mens Vest må ha den øvrige styrken for at meldingene hans skal være berettiget. Hvis denne utregningen er riktig, kan De da se en sjanse til å vinne kontrakten?

Vi setter i gang. De legger liten ruter på bordet, slik at Vest er inne. En ny ruter fra ham fanger De opp med esset, og nå kan De gjerne prøve damen på bordet. Det var litt farlig første gangen, De kan risikere at Øst kommer inn i ruter og gir makker en stjeling.

Trumfen må trekkes ut, og De starter med kongen. Vest stikker og frir seg med en ny trumf, og De trumfer tredje gangen for å

fjerne motstandernes siste kort i fargen. Deretter er tiden inne til å gå på hjerter. Vest tar esset og frir seg igjen med hjerter. De tar begge stikkene Deres i denne fargen, og stillingen er med motstandernes kort omtrent angitt:

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

En spartinesse er et håpløst foretagende, men De har langt større muligheter på annen måte. De spiller rett og slett esset og kongen i spar, og så er tiden inne til å sette Vest inn i denne fargen. Han er sluttspilt, og må spille enten spar eller hjerter til dobbeltrenons.

En annen tanke, som sannsynligvis gir det samme resultat, er å ta esset og kongen i spar og etterpå sette Øst inn i ruter. Alt taler for at Øst ikke har mer enn to spar. Hans makker har først doblett opplysende og etterpå meldt spar, og det viser sannsynligvis en farge på fem kort. Det blir da bare to spar igjen til Øst.

Her er et nytt spill:

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

Syd spiller seks spar uten meldinger fra motparten, og får spar knekt ut fra Vest, Nord stikker med kongen.

En hjerter kan stjeles hos Nord, og en kløver kan kastes på ruteresset. Det gir i alt elleve toppstikk under forutsetning av at trumfen sitter 3-2, og det tolvte stikket kan vinnes ved en kløverfinesse. Men det finnes

en annen mulighet, som det ikke koster noe å spille på, nemlig at Øst har fire hjerter.

De stikker med spar konge på bordet og går los på hjerterne. Esset og kongen, pluss en hjerter til stjeling. De går hjem på ruterstjeling og trekker trumf, og det viser seg heldigvis at den satt 3-2. Vi kan jo samtidig påstå at alle har fulgt hjerter hele tiden, slik at det bare er ett kort igjen i denne fargen. Det gir oss følgende sluttspill:

♠ —		♠ —
♥ —		♥ —
♦ E D 8 7		♦ —
♣ E D 6		♣ —
♠ —	N V ♠ S	♠ —
♥ —		♥ —
♦ —		♦ —
♣ —		♣ —
♠ 9 8 7 6		♠ —
♥ 7		♥ —
♦ —		♦ —
♣ 9 7 5		♣ —

Nå spiller De ganske enkelt hjerteren Deres. Hvis Vest kommer inn, har De fremdeles kløverfinessen i behold. Kanskje han også av en eller annen grunn skifter til ruter, slik at De får muligheter til å knipe i denne fargen også. Vest bør ikke spille ruter, det er så. I det minste ikke hvis han har kongen. Men det vil likevel ikke i praktisk spill skade å gi ham en anledning til å gjøre det.

Hvis Vest viser renons i hjerter, har De imidlertid helt sikkert spill. De legger en ruter på bordet, Øst kommer inn, og er sluttspilt. Hva enten han spiller ruter eller kløver tilbake, får De tre stikk i disse fargene, slik at De kan bli av med alle de tre kløverne på egen hånd.

Det er som nevnt ikke sikkert at Vest har den fjerde hjerteren. Men det koster ingen ting å forsøke, det gir Dem en ekstra sjanse i tillegg til kløverfinessen. Og den er fremdeles i behold hvis det viser seg at hjerter-sjansen ikke holder.

Se øverst n. side.

Syd var havnet i seks kløver etter at Øst hadde meldt spar underveis, og Vest startet med spar tre. Syd stakk og trakk to runder trumf, Øst viste renons andre gangen. Forsøk nå å finne den vinnende planen.

Det finnes en eneste sjanse, som kanskje ikke er så lett å få øye på, men som burde

♠ 10 2
♥ E K D kn 5
♦ kn 10 2
♣ 4 3 2

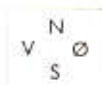


♠ E 9 7 4
♥ —
♦ E D 3
♣ E K D kn 10 6

kunne regnes ut på basis av de stikkene som hittil er gått. Det man må legge merke til for å finne derne sjansen, er Vests spar tre og bordets spar to, samtidig som man legger merke til Østs sparmelding. Hvis ikke utspillet er fra en honnør tredje, og det er vel ikke så sannsynlig, da må Øst ha meldt spar på to honnører fjerde uten særlig sidestyrke, så må det være singeltonutspill.

Nettopp ja, singelton. Det betyr at Vest ikke har flere spar igjen, og hvis han spiller noe annet tilbake når han kommer inn, skaffer han bordet innkomst, slik at alle sorger er slukket. Men hva skal Vest settes inn på? Ruterkongen? Går ikke. Det er slett ikke sikkert han har den. Men den tredje kløveren har han, det vet De. Altså — kløver seks fra Syd, og Vest er inne. Situasjonen er:

♠ 10
♥ E K D kn 5
♦ kn 10 2
♣ —



♠ 9 7 4
♥ —
♦ E D 3
♣ D kn 10

Hvis Vest spiller hjerter tilbake, vinner De om de utestående hjerterne sitter 4-4, idet De får fem avkast i alt, eller hvis Øst har ruterkongen. Og hvis Vest spiller ruter tilbake, kan hjerterne sitte som de vil. De går opp med ruter ti på bordet, og hvis Øst ikke dekker med kongen, er bordet inne og hjerterne kan innkasseres. Dekker Øst, tar De esset og setter bordet inn på ruternekten.

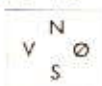
Ganske elegant, får man vel si.

SPILLEPRØVER

Dette er spilleprøver som en rutinert spiller bør kunne ta ved bridgebordet. Gjør et forsøk selv, og studer våre kommentarer, som De vil finne på side 15.

I

♠ E K 4 3
♥ E 7 2
♦ 10 4
♣ 7 5 4 2

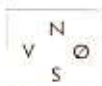


♠ 10 9
♥ D 4
♦ E K 7 6 5 3 2
♣ kn 8

Syd spiller tre ruter, og Vest starter med esset, kongen og damen i kløver. Syd stjeler den tredje og spiller ruter ess. Vest viser renons og legger en liten hjerter. Har Syd noen sjanse til å vinne?

II

♠ D 9 4
♥ K kn 7 5 2
♦ E K 8 4 2
♣ 7



♠ E K 10 3
♥ 4
♦ 5
♣ E 9 8 6 5 4 2

Syd spiller den eneste utgangskontrakten som har noen sjanse til å lykkes, nemlig fire spar, Vest begynner med hjerter ess, og fortsetter med en ny hjerter, som bordet stikker med kongen.

Hvordan bør Syd fortsette?

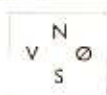
III

Se øverst n. side.

Syd spiller fire ruter etter følgende meldeserie:

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

♠ 2
♥ E kn 6 5
♦ D 9 8 7 6
♣ K 4 2

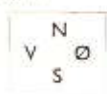


♠ E 10 3
♥ 4 3
♦ K kn 10 3
♣ E 10 6 5

Vest begynner med ruter ess og fortsetter med femmeren. Øst bidrar med toeren første gangen, men andre gangen er han renøns og legger en spar. Hvordan bør Syd fortsette?

IV

♠ 7 6 5 2
♥ K kn 8 3
♦ E D 7
♣ K 8



♠ D 9
♥ E D 10 9 4
♦ 9 4 2
♣ E 10 7

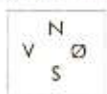
Syd spiller fire hjerter etter følgende meldinger:

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

Vest begynner med spar ti. Øst tar kongen og esset i fargen, og fortsetter med ny spar, som Syd stjeler med tieren. Vest er renøns og kaster en kløver. Trumfen sitter 2—2. Hvordan bør Syd fortsette?

V

♠ 5 2
♥ D 5
♦ 8 7
♣ kn 8 7 6 5 4 3



♠ E K 4
♥ E 2
♦ K D kn 10 9
♣ K D 2

Syd er havnet i tre grand og Vest starter med spardamen. Hvordan bør Syd spille?

VI

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



♠ E kn
♥ kn 7
♦ 9 8 7 5 3
♣ E K D 7

Syd spiller tre grand og får hjerter åtte ut. Seks ruter ville kanskje ha vært en vel så god kontrakt, den er i de fleste tilfelle hjemme om hjerterfinessen holder, men Syd har altså valgt tre grand denne gangen.

Hvordan bør Syd spille?

ROLF BØE:

BRIDGE UTEN TÅRER



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



Pris innbundet kr. 12,50
hos bokhandlerne.

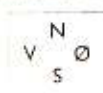
A. M. HANCHES FORLAG

SPILL I LAGKAMPER

Egil Wang.

Den nye beregningsmåten i lagkamper tvinger faktisk til en viss del frem en annen spilleføring, som i det minste er vidt forskjellig fra den vi anvender i partturnering, og vi kan jo denne gangen trekke fram en del slike spill, hvor det gjelder å tenke annerledes.

♠ 6 4 2
♥ D 3
♦ E K 3
♣ K D kn 5 3



♠ E K 8 3
♥ E 2
♦ 9 8 7 6 5 4 2
♣ —

Syd er havnet i fem ruter og får hjerterknekten ut fra Vest.

Kontrakten ser ikke ut til å være av de vanskeligste, og faktisk kan man kanskje angre på at seks ruter ikke er meldt, når man får se bordet. Men det gjelder nettopp i slike situasjoner å sikre den kontrakten man er i, og derfor tar vi oss nå en pause for å studere mulighetene.

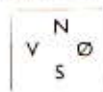
Ferdig? Vel. De er kanskje kommet til det samme resultatet som jeg. De stikker med hjerteresset og spiller ruter, gjerne fireten, rent automatisk, for eventuelt å kunne få en ruterinntøst på bordet for treeren siden en gang. I dette spillet har det ingen ting å si, men vi gjør det som sagt rent automatisk. Og nå må en av motstanderne være renons i ruter for at det skal bli noe problem. Vi kan jo påstå Vest har de manglende ruterne, for ikke å komme for langt ut på viddene. Bordet tar esset, og fortsetter med kløver konge. Hvis Øst ikke dekket, forsvinner en hjertertaper. Siden gir De motstanderne det andre sticket i ruter og kommer inn på bordet i det tredje, og de to spartaperne forsvinner på damen og knekten i kløver.

Men nå tenker vi oss at Øst dekker med kløveresset første gangen fargen spilles fra

bordet. Nei, få fingrene vekk fra en trumf, det kan faktisk gi Dem den eneste måten å spille Dem i bet på. Så skjev som fordelingen er, er det slett ikke utenkelig at Vest er renons i kløver, og hva skjer da? Han stjeler over, setter sin makker inn på hjerter, og får en kløverstjeling til. For å gardere Dem lempet De hjertertaperen Deres, og nå kan ikke Vest få mer enn en stjeling, for det naturlige trumfsticket sitt.

Det er en rekke andre, interessante muligheter i spillet, avhengig av hvordan de øvrige kortene sitter, og de kan leserne kanskje ha interesse av å studere ut på egen hånd.

♠ E D 9
♥ 4 2
♦ E 7 6 5
♣ 10 9 8 5



♠ 8
♥ —
♦ K 10 4 2
♣ E K D kn 7 6 4 3

Denne gangen er kontrakten seks kløver, og hjerterkongen kommer ut fra Vest. Kontrakten er selvfølgelig ikke vanskelig om ruterne sitter 3—2, men det er 4—1, eller 5—0, fordeling i denne fargen som skaper vanskeligheter. Vi tar oss imidlertid tid til å regne ut, man skal alltid bruke god tid på en slem i en lagkamp, det er ingen vemmelig turneringsleder som skriker: «To minutter igjen» før De får begynt på spillet, slik De kan risikere i en partturnering.

De ser at det ikke er noe særlig problem med ruterlengden hos Øst. Det er bare å ta bordets ess og fortsette fargen derfra. Hvis Øst følger, kniper De med tieren hos Dem selv. Kan ikke Vest stikke, er alt over, og stikker han, så er det bare en ruter igjen, som faller på kongen.

Vi må derfor prøve å finne en løsning med ruterlengden hos Vest, og her gjør sparkombinasjonen at det faktisk er sikkert spill, bare man tenker seg litt om. Ser De hvordan?

De stjeler utspillet på egen hånd og setter bordet inn på trumf. En ny hjerter blir stjålet, og siden uttrumfingen allerede er foretatt, fortsetter De med en ruter til bordets ess. Så følger ruter fem. Hvis Øst følger, er det bare å knipe, som før nevnt. Men vi tenker oss han er renons. De går opp med kongen, og har følgende posisjon:

♠	E D 9
♥	—
♦	7 6
♣	9 8 5

	N	
V		Ø
	S	

♠	8
♥	—
♦	10 4
♣	D kn 7 6 4

Nå spiller De spar åtte, og dekker billigst mulig det kortet Vest legger. For ikke å komplisere, tenker vi oss han legger liten, og bordet bruker nieren. Øst kommer sannsynligvis inn, men er sluttspilt. Gir han spar tilbake, forsvinner begge ruterne på bordets sparrhonnører, og gir han hjerter (annet enn spar og hjerter kan han ikke ha) lempet De ruter på egen hånd og stjeler på bordet. Den siste ruter forsvinner på spareset.

♠	K D 5 2
♥	E D kn
♦	2
♣	D kn 10 9 2

	N	
V		Ø
	S	

♠	8 6 4
♥	6
♦	E K D kn 10 6 4
♣	6 4

Syd er havnet i tre grand og får hjerter fem ut fra Vest.

Men er nå dette spillet noe å skrive om i bridgemagasinet da? Kan det være noe å ta frem en så opplagt affære? Vel. Spillet er opplagt, men likevel ikke mer opplagt enn at det ble bet da det forekom, fordi det satt en våken motstander på Østs plass og Syd gjorde en liten feil. Han knep med knekten i hjerter, og Øst tok kongen. Han svingte til ruter etter lang betenkning. Motspillerne

har også anledning til å ta pauser for å tenke i en lagkamp. Og dermed var Syd solgt, fordi han var inne på egen hånd for siste gangen. Han kunne nok ta sine ruterstikk, men derved ville han sette i gang en nydelig selvmordskurs mot bordet, og hvis han ikke innkasserte nok stikk i ruter, ville han heller ikke kunne vinne.

Derfor må det spilles forsiktig allerede fra starten av. Hjerteresset må ta det første stikket, for å hindre Øst i å svinge til ruter. Og så må sparkongen spilles i det andre stikket, det niende stikket må sikres for ruterne setter i gang. Og når De har vært så påpasselig, er det bare å innkassere stikkene sine etterpå. Syv i ruter, ett i spar og ett i hjerter.

♠	E 5
♥	kn 6 4
♦	E K D 8 5 4
♣	10 9

	N	
V		Ø
	S	

♠	K
♥	D 5 3 2
♦	10 9
♣	E K D 8 7 3

Syd er havnet i fire grand etter følgende meldeserie:

Syd	Nord
1 ♣	1 ♦
1 ♥	3 ♦
3 gr.	4 gr.
pass	

Spar dame ut.

Nord burde vel ha meldt tre grand istedenfor tre ruter andre gangen, men det er en annen ting jeg liker godt i meldeserien. Egentlig skal vi ikke diskutere meldinger i denne artikkelen, men la oss et øyeblikk se på Syds pass på makkers fire grand. I og med at Nord *ikke* hadde hoppmeldt første gangen, regnet Syd med at det var for liten styrke til slem. Det er et poeng som kan være godt å ta med, presisjon i den første meldingen gir full beskjed.

Men her er det spillet som har interesse. Det er selvfølgelig ingen vanskelighet å vinne tretten stikk om alt sitter pent, men med skjev fordeling? Hvis De topper begge de slette fargene og kommer ut for skjev

fordeling, vil det imidlertid gi et sorgelig resultat. Noe skal De kaste på den andre hånden, og kaster De for mange hjertes, er det snart godnatt.

Den sikre spillemåten er derfor å spille liten kløver eller ruter i det andre sticket, siden kan intet vondt skje. For imidlertid ikke å gå glipp av en sjanse til tretten stikk likevel, det kan kanskje ha sin interesse tross alt å vinne så meget som fire overstikk, spiller De ruter ti i det andre sticket, og lar den løpe hvis Vest ikke dekker. Med ruter-knekten annen eller tredje hos Vest er tretten stikk fremdeles mulig.

♠	E 9 6 5 4
♥	9
♦	E 5 4
♣	10 5 4 3

		N	
	V	♠	♣
		S	

♠	K D 8 7 3
♥	8
♦	K 6 2
♣	E K 6 2

Syd spiller fire spar etter at Vest har vært inne med en sperreåpning på fire hjertes. Vest begynner med hjertesettet (ess fra ess-konge) og fortsetter med damen i ruter. Hvordan bør det spilles?

Det er tydeligvis kløverfargen som danner problemet. Litt omtanke fører imidlertid til følgende spilleføring:

Ruterkongen tar sticket, og det trumfes ut, med nødvendig i tre omganger. Så følger en honnør i kløver, ruteresset innkasseres, og tiden er inne til å gi motstanderne et stikk i ruter.

Hvis det er Vest som kommer inn, må han spille kløver tilbake, og bordet går opp med tieren hvis han spiller liten. Kan Øst stikke, sitter kløverne 3—2, og alt er over. Hvis Vest returnerer damen eller knekten, og Øst viser renons, får Vest beholde sticket, og det er fremdeles ingen ting mer han kan gjøre.

Hvis det er Øst som kommer inn på den tredje ruter, må også han spille kløver tilbake om ikke kontrakten skal være opplagt. Og nå kommer poenget. Hvilken kløver Øst enn spiller, må Syd legge liten. Er det damen som kommer, er Øst sluttspilt neste gangen om Vest viser renons, og er det

liten kløver Øst spiller, vil bordets tier få sticket om Vest skulle falle fra.

♠	5 4
♥	6 5 3
♦	E K D 5 4 2
♣	5 3

		N	
	V	♠	♣
		S	

♠	E D 2
♥	E D
♦	10 9 7 6
♣	E 10 6 2

Syd spiller tre grand og får kløverkongen ut. Øst viser renons og legger en spar.

Den mest alminnelige spilleplanen går vel ut på å stikke med esset, innkassere en ruterhonnør og oppdage at begge følger. Så kommer en ny ruterhonnør, fulgt av en ruter til tieren, og det kan legges opp ni stikk. Men det fører ikke fram om ruterne skulle sitte 3—0, idet Syds kort i fargen blokerer. Hvordan finne fram?

Spillet er forholdsvis enkelt hvis De bare får den ideen å la Vest beholde kløverkongen, og damen også, hvis han fortsetter fargen. Om Vest nå skifter til noe annet enn ruter, får De et ekstra stikk i vedkommende farge, og har adgang til å gi opp et stikk i ruter hvis det skulle bli nødvendig. Og hvis Vest skulle spille ruter i det tredje sticket? Da kan iallfall ikke hans makker sitte med alle ruterne, og De går opp med esset på bordet. Hvis Øst viser renons, fortsetter De med kongen, og så gir De Vest et stikk i ruter. Nå er han i det minste helt sluttspilt, han er nødt til å gi Dem det niende sticket i den fargen han spiller tilbake i.

♠	K 3
♥	9 6 4
♦	5 3
♣	E K D 6 5 4

		N	
	V	♠	♣
		S	

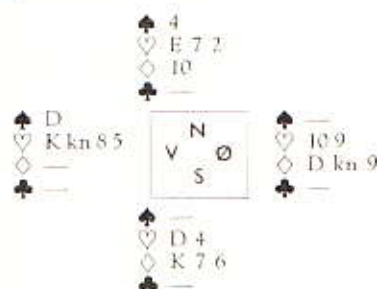
♠	7 6 4
♥	E D 3
♦	E K 4 2
♣	8 7 2

Syd spiller tre grand og får hjeterknekten ut fra Vest. Spar ut hadde ikke vært så morsomt, men nå er altså hjeter kommet.

Svar på spilleprøver

I

Det ser ut som om det er nødt til å bli en bet, men omsorgsfull behandling av trumf-fargen fører likevel til gevinst. Bordet settes inn på spar og den siste kløveren stjeles. Bordet settes inn på spar igjen, og denne gangen er det en spar som blir stjålet. Stillingen er nå:



Syd trenger tre stikk til for å vinne. Han spiller bordet inn på hjerter ess og trekker spar fire, og Øst kan gjøre hva han vil. Hvis han kaster den siste hjerteren, stjeler Syd med ruter seks, og får sitt niende stikk for ruterkongen. Hvis Øst stjeler, kaster Syd hjertertaperen sin, og får også da et ekstra stikk i trumf.

Coup en passant (i forbifarten) heter spille-måten, hvis det har noen interesse.

II

Spillet er hjemme hvis Syd kan få for begge bordets ruterhonorør, og for kløver-esser, og etterpå få en lav stjeling på begge hender. Vi tenker oss at det er gjort, og at stjelingen på egen hånd er foretatt i ruter. Det gir oss følgende posisjon:



Nå legger Vest bare kløver tre, og bordet er effektivt blokert.



I de fleste tilfellene vil det her bli ti stikk av seg selv, og spilleren vil ikke engang ane at han har spilt uforsiktig. Men De ser vel at det er fare om Vest har alle de manglende kløverne. Må De slippe ham inn en gang til, kan De være sikker på at Øst i mellomtiden har fått gitt beskjed om sparskift, og så er det ikke morsomt mer.

For å gardere Dem må De stikke utspillet med damen (eller esset hvis kongen kommer på) og fortsette med kløver åtte fra Syd. Kløver to fører til bet med godt motspill, hvorfor kan De kanskje finne ut selv. Hvis Vest legger liten, forlanger De fireren fra bordet, og Øst kan gjerne få stikk for en høyere kløver, hvis han har. Spar fra ham kan ikke gjøre skade. Skulle Vest dekke kløver åtte, tar De damen på bordet, og om Øst nå viser renons, er det nok av innkomster hos Syd til å gjenta kløverfinessen de nødvendige gangene.

Og så er det spørsmålet om hvorfor ikke kløver to fra Syd gjør det samme i stikk nummer to. Fordi Vest, hvis han er en god spiller, dekker med kløver ni og bordet må ta damen. Syd går hjem igjen på ruter og spiller kløver åtte, og Vest dekker igjen. Men når Syd neste gangen kommer hjem og spiller kløver syv, er kløverfargen fordelt slik:

Alle disse spillene er forholdsvis enkle. Det er ingen ting som hindrer en god spiller i å ta dem ved bridgebordet, bare han først begynner å tenke i de riktige banene for lagkamper. De vil kanskje ikke finne på å spille slik i partturneringer, dels fordi beregningsmåten ikke honorerer en slik plan, og dels fordi det ikke bestandig er tid nok til å finne det ut. Men det er ingen grunn til å la være å spille slik i lagkamp, og der er det også tid til å tenke det ut. Før De først slike spill inn i blodet, vil De kunne score masser av poeng de gangene kortene virkelig sitter skjevt, mens tapet på den andre siden er forsvinnende de gangene det sitter pent.

Studer listene når gode lag har spilt en lagkamp. Så vil De finne en forbausende ting. I kamper de har vunnet stort, er det forbløffende hvor mange spill de har tapt med ett poeng.

♠ D 9
♥ kn 7 5
♦ 8
♣ —

	N	
V		Ø
	S	

♠ E K 10
♥ —
♦ —
♣ 9 8 6

Nord er inne. Og nå kommer spillers hovedpoeng. Syd trenger fire stikk til, og alle må vinnes i trumf. Faren er en overstjeling med sparknekten. De kan være sikker på at hvis en av motstanderne ser sjansen til det, vil den komme, og spar vil komme i ruter, slik at det blir en trumf for lite igjen.

For å gardere seg må Syd stjele med alle de høye trumfene sine. Først blir en ruter stjålet med spar ess. En kløver blir stjålet med spar dame, og en hjerter blir stjålet med spar konge. Nå kommer en ny kløver fra Syd, og han er nødt til å få et stikk til ved hjelp av spar ti og spar ni.

III

Kontrakten ser kanskje lett ut, men likevel er det svært fort gjort å gå bet etter dette utspillet. Hvis Syd forsøker å stjele to spar på bordet, vil han være avhengig av at kløverne sitter 3—3, eller at han når han setter motstanderne inn på kløver, kan klare å få Øst inn. Hvis Vest kommer inn, spiller han øyeblikkelig sin siste ruter, og det blir ingen sjanse til stjeling av den fjerde kløveren.

Syd kan ha langt større sjanser til å unngå å få Vest inn ved å gå på hjerter, og sikre seg to stjeler i denne fargen på egen hånd. Han spiller i tredje stikk en liten hjerter fra egen hånd, og kniper med knekten om ikke Vest bidrar med en honnør. Øst kommer inn, men har ikke trumf igjen. Siden kommer hjerter til esset og en stjeling i hjerter, bordet settes inn på en sparstjeling, og den fjerde hjerteren stjeles. Bordet settes inn på spar igjen, og den siste trumfen trekkes ut. Siden er det bare å innkassere esset og kongen i ruter.

IV

Spillet er hjemme med hundre prosents sikkerhet, hvis Syd benytter seg av den såkalte taper-på-taper-eliminasjon. Han spiller esset og kongen i trumf, stjeler en spar, slår kongen og esset i kløver og stjeler en kløver. Situasjonen er nå:

♠ 7
♥ kn
♦ E D 7
♣ —

	N	
V		Ø
	S	

♠ —
♥ D 10
♦ 9 4 2
♣ —

Bordet spiller spar, og Syd må ikke stjele. Stjeler han og spiller ruter, er han fremdeles hjemme om Vest legger liten og bordet kan knipe med syveren, slik at Øst kommer inn. Men Vest er nok påpasselig og legger en høyere ruter, og da er det godnatt.

Syd er imidlertid sikker på å få Øst inn ved å kaste en ruter på den siste sparen fra bordet, idet Vest tidligere har vist renons. Og Øst er nødt til å gi et gunstig tilbakespill, enten til dobbeltrenons eller til bordets rutersaks.

V

Spillet er så enkelt at vi nesten ikke tør nevne det, men likevel er det fort gjort å gå bet om man ikke er litt påpasselig. De stikker utspillet med en gang — hjerter-skift er ikke morsomt. Deretter følger kongen og damen i kløver. Motstanderne er ikke så snille at de stikker med esset, for da er jo alt over. Og nå gjelder det å være påpasselig. En ny kløver er bortkastet tid De får nok etablert bordet, men kommer ikke inn, og da hjelper det lite. Men ved å telle stikkene finner De at det er sikkert å skifte til ruter. De har vunnet to stikk i kløver, og har tre stikk i de edle fargene. Derfor trenger De nå bare fire stikk i ruter, og det er en enkel sak å skaffe seg.

Telle til ni er hele historien, men det klarte De vel?

Forts. side 20.

Siden sist

Forts. fra side 2

Det andre spillet som dukket opp, var dette:

♠ D 10 9 ♥ D 10 8 7 ♦ 7 4 ♣ 9 5 4 3

Dette var Nord's kort igjen, og meldingene gikk med alle i sonen:

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

Da spillet forekom, valgte Nord å passe, og Øst hadde ingen ting å innvende. Ruter kom ut, og kortene var:

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

Øst—Vest har en brukbar stamp i fem ruter, men det er en annen historie, og deres problem å finne frem til. Poenget i denne artikkelen er at fire hjerter hos Nord—Syd ikke kan rokkes, og hvem har skylden for at paret ikke nådde fram?

Nord mente ut det ikke var hans skyld. «Jeg kunne iallfall ikke melde noe,» mente han. Men det var nettopp det han kunne. Og burde. To damer er ikke all verden, men det er begge damer i makkers farge. Dessuten er det både tiere og andre mellomkort å vifte med hvis det skulle bli nødvendig til å fylle ut.

Nord er videre på kanten til å melde første gangen. Med knekten i spar eller hjerter ved siden, ville det vært hans plikt å melde to spar. Når han nå har passet, er Syd advart, og hvis tre hjerter kommer andre gangen, vil han ikke tro det viser bukselommen full av honnørkort. Men en sjanse bor Nord gi sin makker.

En annen side ved saken er at hvis Syd er svakere, slik at tre hjerter ikke går hjem, kan De være sikker på at motstanderne har

minst tre og kanskje flere trekk i ruter i kortene. Det skulle da ikke gjøre noe om Syd går en bet i tre hjerter. De to damene og de fire hjerterne gir en så bra tilpasning at en høyning er helt berettiget. Og den kom også ved det andre bordet, hvor Nord—Syd lett og lekende heiste seg opp i utgang, og vant fire trekk.



Det skjer meget rart i en slik lagkamp, bare man har øynene våkne for det, og her er et ganske pussig spill:

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

Den ene sydspilleren kom i fire spar og fikk fem trekk, mens den andre stanset i tre og gikk bet. Selvfølgelig hadde utspillet en stor del av skylden, den første Syd fikk spar tre ut, og hadde det ikke det spor vanskelig. Han trakk ut trumfen i tre runder og skiftet til ruterkongen. Vest kom inn og ga hjerter, men nå var det for sent. Nord tok esset, og en hjerter og to kløver forsvant hos Syd på ruterne. Så kom kløver. Øst gjorde sitt beste ved å legge liten, men Syd gikk på med kongen ut fra den teori at motstandernes ess mest sannsynlig sitter splittet, så lenge ingen av dem ved hjelp av meldingene har gitt uttrykk for at han har større styrke enn sin makker. Fem trekk.

Men det var spillet ved det andre bordet vi skal se litt på. Her kom hjerter ut. Bordet prøvet damen, og Øst kom inn. Han skifter til liten kløver, Syd prøvet knekten og Vest fikk for damen. Kløver kom tilbake til Østs ess, og en tredje kløver ble stjålet. Så var det bare å innkassere beten med ruteresset.

Når Syd bare melder tre spar, har han

Forts. side 20.

EKSPERT



KLUBBEN

Løsningene sendes som venlig Rolf Bøe, Gautevold, Tønsberg, innen 14 dager etter at De har mottatt magasinet. Bryd fortidssvis et 25 ores brevkort.

Oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ kn 8 6 4 ♥ 5 ♦ E K 5 4 ♣ K D 6 4

Der spilles lagkamp. Nord-Syd er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♦	pass	1 ♠	pass
?			

Oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ kn 8 6 4 ♥ K 8 5 ♦ K 4 ♣ K 10 9 6

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♠	2 ♦	?	

Oppgave nr. 3.

Syd har:

♠ E 8 5 ♥ E K 10 8 7 ♦ 9 2 ♣ E D 7

Nord-Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Oppgave nr. 4.

Syd har:

♠ E 4 2 ♥ K D 10 9 8 6 4 ♦ 3 ♣ E 5

Øst-Vest er i sonen og meldingene er gått:

Øst	Syd	Vest	Nord
1 ♦	?		

Oppgave nr. 5.

Syd har:

♠ kn 7 5 3 ♥ D 10 4 ♦ E K kn 7 ♣ K 4

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♦	pass	2 ♣	pass
?			

Oppgave nr. 6.

Syd har:

♠ 7 ♥ E D 7 4 ♦ E kn 8 2 ♣ K 7 5 3

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♠	pass	?	

Løsninger til oppgavene i nr. 2.

Løsning til oppgave nr. 1.

Syd har:

♠ K D 9 7 5 ♥ E kn 8 4 3 ♦ K 4 ♣ 3

Nord-Syd er i sonen og meldingene er gått:

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

Fem hjerter — 10 poeng. Seks hjerter — 8 poeng. Fire grand — 8 poeng. Fire hjerter — 5 poeng.

Nord har 16 poeng inklusive de tre fordelingspoengene, og makker har vist minst 16 poeng ved åpningen sin. Slemmen må derfor være like i nærheten. Seks hjerter har en god del for seg, men vi synes likevel det er noe for hardt, og vi foretrekker fem hjerter som den mest opplysende meldingen. Makker kan passe med en minimumshånd og gå videre hvis han er litt sterkere.

Når fire grand (Blackwood) ikke har fått mer enn 8 poeng, er det fordi det denne gangen ikke er noen særlig nyttig melding. En fordel har den — den utelukker seks hjerter hvis makker bare skulle ha ett ess — men på den andre siden er Syd nødt til å ta avgjørelsen selv etterpå om makker skulle varte opp med to eller tre ess.

Løsning til oppgave nr. 2.

Syd har:

♠ K 5 ♥ 9 6 2 ♦ K 8 4 ♣ D 10 8 7 3

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
pass	pass	1 ♣	2 ♦
pass	pass	Dobl.	pass
?			

Fire kløver — 10 poeng. Tre kløver — 9 poeng. To grand — 8 poeng. Pass — 7 poeng. Tre ruter — 7 poeng.

Når Syd først har valgt å passe etter Østs to ruter, er han ganske god. Og alle honnørene ser ut til å være gunstig plassert. Han har kongen i spar — makkers farge — og i ruter — bak Øst som har meldt i fargen. Likeledes har han en bra femkortfarge i kløver. Disse forholdsvise glade nyhetene vil vi berette

om ved en hoppmelding, Nord kan jo ikke misforstå idet han har fått pass i åpning og likeledes pass etter hans egen åpningsmelding.

Løsning til oppgave nr. 3:

Syd har:

♠ D kn 10 9 7 4 ♥ K 4 ♦ D 7 4 ♣ 4 2

Ingen er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♣	1 gr.	?	

To spar — 10 poeng. Dobler — 8 poeng.

En forholdsvis enkel oppgave. Når vi tok den med, var det fordi vi trodde en del av leserne ville velge å passe fordi de ikke fant de var sterke nok til to over en i en høyere farge enn åpningsfargen. Men her tar de feil. Når det er meldt grand i mellomhånden, er en dobling den eneste styrkevisende meldingen ved siden av en hoppmelding i ny farge. Ny farge på rottrinnet lover en lang farge uten nevneverdig bonnorstyrke.

Løsning til oppgave nr. 4:

Syd har:

♠ E D 6 5 3 ♥ K kn 4 ♦ K 6 ♣ E 7 5

Øst-Vest er i sonen og meldingene er gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1 ♠	pass	3 ♣	pass

Fem spar — 10 poeng. Annen slemmixritt — 7 poeng.
Fire spar — 5 poeng.

Syd har 19 poeng med spar som trumf når makker har støttet ham i fargen, og tre spar hos makker viser mellom 13 og 16 poeng. Det er da enkelt å regne ut

Resultatene for de beste i nr. 2.

1. premie: Yngvar Nytrøen, Lunnesjøen 56 poeng
2. premie: Haftor Bjørnstad, Winesnesgt. 7, Kongsvinger ... 53 poeng

De beste av de øvrige hadde:

- 53 poeng: Arnfinn Borgemyhr, Tveit, Egil Opstad, Sarpsborg.
- 52 poeng: E. J. Rameckers, Håugesund.
- 51 poeng: Odd Dahl, Nesna; Leo Tvedt, Tyssedal.
- 50 poeng: Joh. M. Arnosen, Oslo; Birgit Bjørnstad, Kongsvinger; R. Dick Henriksen, Oslo; Oddv. Gopås, Øv. Grørud, Oluf Larsgård, Ål i Hallingdal.
- 49 poeng: Per Bjørlo, Jorpeland, Odd Thoen, Oslo.
- 48 poeng: Odd Masvik, Finnsnes, Gran Maartmann, Oslo; Leiv Schwingel, Lambertseter.
- 47 poeng: Sture Bruman, Norraundet, Sverige; Ivar Tangen, Streinkjer.
- 46 poeng: Nils O. Garli, Ørsta.

at paret er i slemsonen og at fem spar i det minste bør være en sikker kontrakt.

Fem spar er den beste meldingen her, idet den gir makker anledning til å stanse hvis han har meldt på minimum. Andre slemmixritt gir bare beskjed om kontroller, og det er Syd ikke så interessert i som i at makker har stikk.

For øvrig viser oppgaven fordelene ved cue-bids. Hvis en løser har meldt fire kløver, og angitt ordet «cue-bid» i parantes etterpå, vil han få 10 poeng. Det er en slemmixritt som gir paret adgang til å stanse på firetrinnet i stedet for på femtrinnet hvis makker skulle ha minimum, og det kan være verdt å ta med hvis kortene skulle sitte galt.

Løsning til oppgave nr. 5:

Syd har:

♠ kn 7 5 4 2 ♥ — ♦ E K kn 3 ♣ E D 5 4

Øst-Vest er i sonen og spørsmålet er hva Syd vil åpne med i første hånd.

En ruter — 10 poeng. En spar — 8 poeng.

Vi er normalt lite begeistret, ja vi kan kanskje si svært lite begeistret, for å åpne med noe annet enn den lengste fargen. Den lengste fargen først er en god regel som vil skape klarhet i mange vanskelige situasjoner, når makker først kan stole på at denne regelen følges, vil han få det langt lettere.

Men vi er ikke en slik slave av et prinsipp at vi ikke kan se en del unntagelser, og her mener vi det er en slik unntagelse, fordi femkortfargen er så svak at det er vanskelig å gjenta den, og fordi ruterfargen er så riktig etter beredskapsprinsippet. Det er mest sannsynlig makker svarer i hjerter, og etter en spar og to hjerter har vi kjørt oss sørgelig fast. To spar er ikke morsomt med en så svak farge, og tre kløver eller ruter er heller ikke morsomt med en renons i makkers farge.

Derfor foretrekker vi denne gangen å late som om den svake femkortfargen er en firekortfarge, og åpner med en ruter. Men legg merke til at det bare er fordi sparfargen er så svak. Om vi bytter ut kløvereset med spareset, blir situasjonen en helt annen.

Løsning til oppgave nr. 6:

Syd har:

♠ E K 7 5 4 ♥ 4 ♦ 8 5 3 ♣ D 6 5 4

Alle er i sonen og meldingene er gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♥	3 ♦	?	

Dobler — 10 poeng. Tre spar — 6 poeng. Pass — 5 poeng.

En ordentlig fillebånd å melde på, fordi det ikke finnes noe svar som er «riktig». Tre spar er ikke særlig bra, det kan være uhyre farlig å kreve for en runde med en så svak hånd når meldingene er kommet så høyt og man har så svak tilpasning til makker. Men det er fortærende ergerlig å være nødt til å passe med en hånd som har 11 poeng og man har fått åpning fra makker, og det er uhyre lett å gå glipp av en utgang på denne måten.

Siden sist

Forts. fra side 17

Derfor foretrekker vi en dobling, som ser ut til å være den eneste noenlunde brukbare meldingen. Det er slett ikke idelle doblingskort, det er så, men det skulle være godt håp om å bete. Bytt ut kløverdamen med ruterdamen så er en dobling helt i orden etter teorien, og selv med de foreliggende kortene byr doblingen på gode sjanser. Et par stikk i kløver og en stjeling pluss et par stikk hos makker skulle passe bra. Og hvis makker tar ut, har De gitt temmelig god beskjed om hva De har — kort i hjerter og en del honnorstyrke.



Svar på spilleprøver.

Forts. fra side 16.

VI

Det er sorgelig å gi avkall på den deilige hjerterfargen, men det er De faktisk nødt til hvis De vil vinne spillet. La oss si De legger liten hjerter på bordet. Øst kommer inn på kongen, og han har ikke bedre vett enn at han skifter til spar. Dermed er De selv inne for siste gang, og må ta de tre kløverstikkene og de fire eller fem hjerterstikkene det er mulig å få. Men så er det også slutt.

En bedre løsning vil være å ta bare to stikk i kløver, innkassere hjerterne og så skifte til ruter. Det gir en viss mulighet hvis det oppstår blokade i spar, men sjansen er ikke stor.

Derimot har De sikkert spill ved å gå opp med esset i hjerter og blåse i denne fargen. Isteden spiller De ruter. Vi kan tenke oss som det beste motspillet at esset øyeblikkelig kommer på, og det blir skift til spar. Men det gjør ingen ting — denne gangen. Spar ess tar stikket, så følger esset, kongen og damen i kløver, og bordets høye rutere forsvinner. Dermed er Deres egne ruter etablert, og ni stikk er klare, hvordan motstandernes kort enn sitter og hva de finner på.



råd til å spille forsiktig. Det er praktisk talt bare i eventyret at overstikk spiller noen rolle i lagkamp, og en slik kløverkombinasjon som Syd sitter med, inviterer til både gjennomspill og stjeling. Nettopp derfor skal Øst ikke komme inn så lenge motstanderne har trumf igjen.

Syd skal derfor stikke med esset i hjerter, og straks trekke esset og kongen i trumf. Hvis fargen ikke sitter rundt, er det flere varianter, som jeg imidlertid ikke skal komme inn på. Men hvis begge følger, fortsetter De med en spar til knekten, og trekker . . . Nei, få fingrene vekk fra kløver fire, og trekk ruter tre.

Hvis De spiller kløver fra bordet, og gjetter galt, vil Vest komme inn og spille mer hjerter. De må stjele andre gangen, og kan spille en kløver til. Øst kommer inn og gir enda en hjerter, som De må stjele med den siste trumfen Deres. De har nå åtte stikk, men får ikke hentet det niende. Vest kommer inn på ruteresset, og har en hjerter igjen til å bete med.

Det sikre spillet er derfor å spille ruter fra bordet når De er inne der for siste gang. De tar kongen, og Vest kan ikke stikke for ikke å gi Dem masser av ruterstikk. Og så svinger De til kløver. Det spiller nå ingen rolle om De ikke får tatt finessen, De har råd til å tape to stikk i fargen, og har to trumfer til å stoppe motpartens hjerter-attakk med.

Spillet ga en differanse på 500 (Nord—Syd var ikke i sonen) som igjen gir 6 matchpoeng. Med forsiktig spille fra Syd ved det andre bordet ville differansen bare blitt 4. Og hvis Syd ved det første bordet heller ikke var kommet i utgang, men hadde klart fem trekk, ville differansen blitt 250 — 4 matchpoeng — mot 60 — 1 matchpoeng — ved forsiktig spill. Ikke store summene i differanse, men selv 2—3 poeng er verdt å ta med. Et eller to slike spill svinger fort fra uavgjort til seier, eventuelt til tap.

