

Bridge.

Et parti som længe huskes.

♠ K. D. Kn. 10. 4. 3.											
♥ 10. 5. 2.											
♦ 10. 5.											
♣ 9. 8.											
♠ 8. 7. 6. 5.											
♠ Es. 9.	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td>Y</td></tr> <tr><td></td><td>A</td><td></td></tr> </table>		B		X		Y		A		♥ 8. 7. 6. 4.
	B										
X		Y									
	A										
♥ Es.		♦ 9. 6.									
♦ Es. 8. 4. 3. 2.		♣ Kn. 10. 7.									
♣ Es. 5. 4. 3. 2.											
♠ 2.											
♥ K. D. Kn. 9. 3.											
♦ K. D. Kn. 7.											
♣ K. D. 6.											

Hr. N. M. N., Høvik, har oversendt os dette parti, som han spillede for 15 aar siden. Han ber os ikke at criticere meldingerne for stærkt — det er jo saa længe siden. Men der er heller ikke grund til det. X gir og melder 1 grand, B 2 spar. Og der er intet at si paa B's melding. Rigtignok skal man være forsigtig med at melde like efter en grand — NB. hvis kortene er skikket til mot-spil; men B's spar, der er værdifulde som trumf, kan let bli temmelig værdiløse i grand.

Y passer og A siger 3 hjerter, X pas, B 3 spar, A 3 grand, X døbler, A redobler. Vi vilde foretrukket at la B's 3 spar bli staaende, og redoblingen av 3 grand uten es vidner utvilsomt om en viss frimodighet.

A fik imidlertid — 5 redoblede grand!

Da vore læsere neppe finder ut hvorledes det gik til — der er her ikke tale om daarlige spillere — vil vi gi forklaringen.



Vore talrike
forretningsforbindelser
saavel utenbys som indenbys
uttaler stadig at de hvester gode resultater av sin annonsering i
Morgenbladet

	A	X	B	Y
1.	R. K.!	R. 3.	R. 5	R. 9.
2.	Sp. 2.	Sp. 9.	Sp. 10.	Sp. 5.
3.	Kl. 6.	Sp. Es.	Sp. K.	Sp. 6.

A kaster Kl. 6, da han venter ruter igjen.

4.	R. D.!!	R. 2.	R. 10.	R. 6.
----	---------	-------	--------	-------

Det skal næsten en dr. Ketchams kjølige hode og sterke nerver til for at stikke over B her, da B har 4 staaende spar og kun Hj. 10 som mulig inndkomstkort. Grunden var nu ikke bare at bluffe m. h. t. ruterne placering, men endnu mere den, at 4 sparspil vilde bragt A i de pinligste kastevanskeligheter; det gjaldt nu først at faa greid litt op i de øvrige kort.

5.	Hj. K.	Hj. Es.	Hj. 2.	Hj. 4.
6.	R. 7.	R. 4!	Kl. 8	Sp. 7.

Tableau!

Man forstaar dog saa godt X: Han kan ikke godt tænke sig muligheten av at en normal spiller uten at være nødt stikker over makker som har 4 oplagte stik og tilsynelatende er uten inndkomst. Han plasserer derfor Kn., 7 hos sin makker (at denne ikke stikker over tieren er klart nok da han i tilfælde kunde beregne esset eller damen singel hos A). Og etter denne pludselige og sikre indskydelse spiller han saa liten ruter, skjønt han vel burde antat, at hans makker i tilfælde hadde hat aandsnærværelse nok til at kaste knegten paa esset (og A ogsaa kunde hat Knegten singel igjen).

A spiller nu B ind paa Hj. 10; denne tar sine spar, og X maa kaste sine 2 es paa A's 2 sidste hjerter. I det øieblik skal der fra de ca. 20 tilskuere som da hadde samlet sig om den stakkars X, ha lydt en latter som sjelden er hørt ved et spillebord. Makker var dog gentil nok til at erklære spillet for uklanderlig.

Partiet vil sent gaa denne bridgekreds av minde.

Point-system i kontrakt.

Før vi for dennegang ender vort streiftog ind paa kontraktens endnu temmelig udyrkede marker, skal vi omtale point-systemet for grand. I

bridgens første tid havde man et saadant system ogsaa i auktion, nemlig Robertsons regel. Men der er man efterhaanden kommet bort fra denne noget mekaniske maate at vurdere paa, og det almindelige krav er nu: noget over gennemsnittet av de høie kort (f. eks. en dame); dertil forlanges sikker stopper i 3 farver, likesom man ikke maa være renons eller ha singelton.

De to sidste krav gjælder naturligvis ogsaa i kontrakt. Men her gaar stadig flere tilbage til point-systemet, dog i en enklere form. Det er de *garderede honnører* som beregnes: Es=4, konge=3, dame=2, knegt=1.

M. h. t. det antal point som kræves er forfatterne ikke helt enige. Vi skal anføre det nyeste, og som det synes ogsaa mest nøkterne, system: Til 1 grand forlanges 14 points, til 2 grand 17 (og mere hvis ikke alle fire farver har stopper), til 3 grand 21 og stopper i alle farver; i faresonen kræves i alle tilfælder 1 point mere.

Makkers støttestyrke beregnes saaledes, idet her ogsaa de ikke garderede honnører tages med: Til forhøielse av 1 grand til 2 kræves 8—9 points og til 3 grand 11—12. Til forhøielse av 2 grand til 3 kræves 6 points.

Det kan jo ikke negtes at systemet er letvindt, særlig for mindre

øvede; man blir hurtig fortrolig med det.

Særlig synes det praktisk naar elem er i sigte. Er der f. eks. meldt 2 grand og makker har: Sp. D., x, x, x; Hj. Es, D., x; R. Es, D., Kn.; Kl. D., Kn., x; altsaa 18 points, 36 paa begge hænder tilsammen, saa meldes straks lille momp; der er da nærmest 100 pct. chance for at den lykkes, da jo totalsummen for samtlige honnører er 40. Med 38 points er støremomp saa at si sikker. Utenfor faresonen regnes 1 point mindre.

Har makker ikke nok til straks at melde momp, men er saa sterk at den er sandsynlig — f. eks. har 18 efter 1 grand eller 10 efter 3 grand, gir han slem signal ved at melde 4, en mere end til utgang. Dette er ingen opfordring til at vise es, men siger: «Makker, jeg er sterk nok til at love slem hvis De har noget i tillæg til det som allerede er meldt».

Har da meldereren kun minimum eller 1 point mere, passer han. Men har han mere, eller en lang, sterk farve, melder han momp. Det er jo ofte man aapner paa mere end minimum. Derfor bør makker gi slem signal hvis de kombinerte hænder kan regnes til 31; med en lang, sterk farve ogsaa paa mindre.

Av denne utredning vil man forstaa, at efter dette point-system anvendes ikke «den store 2-melding» i *grand*.